



unione italiana disegno

# **CONNETTERE** **CONNECTING** un disegno per annodare e tessere drawing for weaving relationships

42° CONVEGNO INTERNAZIONALE  
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE  
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO  
ATTI 2020  
42<sup>th</sup> INTERNATIONAL CONFERENCE  
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS  
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO  
PROCEEDINGS 2020

a cura di

Adriana Arena  
Marinella Arena  
Rosario Giovanni Brandolino  
Daniele Colistra  
Gaetano Ginex  
Domenico Mediatì  
Sebastiano Nucifora  
Paola Raffa

**FrancoAngeli** OPEN  ACCESS

**diségno**

direttore Francesca Fatta

La Collana accoglie i volumi degli atti dei convegni annuali della Società Scientifica UID - Unione Italiana per il Disegno e gli esiti di incontri, ricerche e simposi di carattere internazionale organizzati nell'ambito delle attività promosse o patrocinate dalla UID. I temi riguardano il Settore Scientifico Disciplinare ICAR/17 Disegno con ambiti di ricerca anche interdisciplinari. I volumi degli atti sono redatti a valle di una *call* aperta a tutti e con un forte taglio internazionale.

I testi sono in italiano o nella lingua madre dell'autore (francese, inglese, portoghese, spagnolo, tedesco) con traduzione integrale in lingua inglese. Il Comitato Scientifico internazionale comprende i membri del Comitato Tecnico Scientifico della UID e numerosi altri docenti stranieri esperti nel campo della Rappresentazione.

I volumi della collana possono essere pubblicati sia a stampa che in *open access* e tutti i contributi degli autori sono sottoposti a *double blind peer review* secondo i criteri di valutazione scientifica attualmente normati.

## Comitato Scientifico / Scientific Committee

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

### Componenti di strutture straniere

Caroline Astrid Bruzelius *Duke University - USA*  
Pilar Chfás *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*  
Glaucia Augusto Fonseca *Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile*  
Pedro Antonio Janeiro *Universidade de Lisboa - Portogallo*  
Jacques Laubscher *Tshwane University of Technology - Sudafrica*  
Cornelie Leopold *Technische Universität Kaiserslautern - Germania*  
Juan José Fernández Martín *Universidad de Valladolid - Spagna*  
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*  
Michael John Kirk Walsh *Nanyang Technological University - Singapore*

# FrancoAngeli

OPEN  ACCESS

Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma FrancoAngeli Open Access (<http://bit.ly/francoangeli-oa>). FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli ne massimizza la visibilità e favorisce la facilità di ricerca per l'utente e la possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:

[http://www.francoangeli.it/come\\_pubblicare/pubblicare\\_19.asp](http://www.francoangeli.it/come_pubblicare/pubblicare_19.asp)

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it) e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

# **CONNETTERE** **CONNECTING** un disegno per annodare e tessere drawing for weaving relationships

42° CONVEGNO INTERNAZIONALE  
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE  
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO  
ATTI 2020  
42<sup>th</sup> INTERNATIONAL CONFERENCE  
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS  
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO  
PROCEEDINGS 2020

a cura di/edited by

Adriana Arena  
Marinella Arena  
Rosario Giovanni Brandolino  
Daniele Colistra  
Gaetano Ginex  
Domenico Mediatì  
Sebastiano Nucifora  
Paola Raffa



#### Comitato Scientifico / Scientific Committee

Giuseppe Amoruso Politecnico di Milano  
Fabio Basile Università di Messina  
Paolo Belardi Università di Perugia  
Stefano Bertocci Università di Firenze  
Mario Centofanti Università dell'Aquila  
Enrico Cicalò Università di Sassari  
Daniele Colistra Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Antonio Conte Università della Basilicata  
Mario Doccì Sapienza Università di Roma  
Edoardo Dotto Università di Catania  
Maria Linda Falcidieno Università di Genova  
Francesca Fatta Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Ángela García Codoñer Universitat Politècnica de València  
Juan Francisco García Nofuentes Universidad de Granada  
Fabrizio Gay Università IUAV di Venezia  
Gaetano Ginex Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Andrea Giordano Università di Padova  
Massimo Giovannini Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Marc Hemmerling Technology Arts Science Köln  
Elena Ippoliti Sapienza Università di Roma  
Pedro Antonio Janeiro Universidade de Lisboa  
Fakher Kharrat Ecole Nationale d'Architecture de Tunis  
Cornelie Leopold Technische Universität Kaiserslautern  
Francesco Maggio Università di Palermo  
Roser Martínez Ramos Iruela Universidad de Granada  
Carlos Montes Serrano Universidad de Valladolid  
Pilar Chías Navarro Universidad de Alcalá  
Pablo José Navarro Esteve Universitat Politècnica de València  
Anna Osello Politecnico di Torino  
Spiros Papadopoulos University of Thessaly  
Caterina Palestini Università di Chieti-Pescara  
Lia Maria Papa Università di Napoli "Federico II"  
Rossella Salerno Politecnico di Milano  
Alberto Sdegno Università di Udine  
José Antonio Franco Taboada Universidad da Coruña  
Chiara Vernizzi Università di Parma  
Ornella Zerlenga Università della Campania "Luigi Vanvitelli"

#### Coordinamento Scientifico / Scientific Coordination

Gaetano Ginex Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Daniele Colistra Università Mediterranea di Reggio Calabria

#### Coordinamento Editoriale / Editorial Coordination

Paola Raffa Università Mediterranea di Reggio Calabria

#### Comitato Editoriale / Editorial Committee

Alessio Altadonna Università di Messina  
Adriana Arena Università di Messina  
Marinella Arena Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Rosario Giovanni Brandolino Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Domenico Mediatì Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Antonino Nastasi Università di Messina  
Sebastianus Nucifora Università Mediterranea di Reggio Calabria

I testi e le relative traduzioni oltre che tutte le immagini pubblicate sono stati forniti dai singoli autori per la pubblicazione con copyright e responsabilità scientifica e verso terzi. La revisione e redazione è dei curatori del volume.

#### Revisori / Peer Reviewers

Fabrizio Agnello Università di Palermo  
Piero Albinis Sapienza Università di Roma  
Giuseppe Amoruso Politecnico di Milano  
Marinella Arena Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Pasquale Argenziano Università della Campania "Luigi Vanvitelli"  
Barbara Aterini Università di Firenze  
Fabrizio Avella Università di Palermo  
Alessandra Avella Università della Campania "Luigi Vanvitelli"  
Vincenzo Bagnolo Università di Cagliari  
Marcello Balzani Università di Firenze  
Laura Baratin Università di Urbino "Carlo Bo"  
Salvatore Barba Università di Salerno  
Cristiana Bartolomei Università di Bologna  
Paolo Belardi Università di Perugia  
Stefano Bertocci Università di Firenze  
Marco Giorgio Bevilacqua Università di Pisa  
Carlo Biagini Università di Firenze  
Alessandro Bianchi Politecnico di Milano  
Carlo Bianchini Sapienza Università di Roma  
Fabio Bianconi Università di Perugia  
Enrica Bistagnino Università di Genova  
Antonio Bixio Università della Basilicata  
Maurizio Marco Bocconcino Politecnico di Torino  
Cecilia Bolognesi Politecnico di Milano  
Stefano Brusaporci Università dell'Aquila  
Massimiliano Campi Università di Napoli "Federico II"  
Marco Canciani Università di Roma Tre  
Cristina Cándito Università di Genova  
Mara Capone Università di Napoli "Federico II"  
Laura Carlevaris Sapienza Università di Roma  
Laura Carnevali Sapienza Università di Roma  
Marco Carpicci Sapienza Università di Roma  
Andrea Casale Sapienza Università di Roma  
Mario Centofanti Università dell'Aquila  
Stefano Chiarenza Università di Napoli "Federico II"  
Pilar Chías Universidad de Alcalá  
Emanuela Chiavoni Sapienza Università di Roma  
Massimiliano Ciammaichella Università IUAV di Venezia  
Maria Grazia Cianci Università di Roma Tre  
Enrico Cicalò Università di Sassari  
Giuseppina Cinque Università di Roma "Tor Vergata"  
Luigi Cocchiarella Politecnico di Milano  
Daniele Colistra Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Antonio Conte Università della Basilicata  
Dino Coppo Politecnico di Torino  
Carmela Crescenzi Università di Firenze  
Giuseppe D'Acunto Università IUAV di Venezia  
Pierpaolo D'Agostino Università di Napoli "Federico II"  
Roberto de Rubertis Sapienza Università di Roma  
Antonella di Luggo Università di Napoli "Federico II"  
Francesco Di Paola Università di Palermo  
Edoardo Dotto Università di Catania  
Maria Linda Falcidieno Università di Genova  
Federico Fallavollita Università di Bologna  
Marco Fasolo Sapienza Università di Roma  
Maria Teresa Galizia Università di Catania  
Noelia Galvan Universidad de Valladolid  
Juan Francisco García Nofuentes Universidad de Granada  
Giorgio Garzino Politecnico di Torino  
Fabrizio Gay Università IUAV di Venezia  
Paolo Giandebaggi Università di Parma  
Gaetano Ginex Università Mediterranea di Reggio Calabria

Paolo Giordano Università della Campania "Luigi Vanvitelli"  
Andrea Giordano Università di Padova  
Massimo Giovannini Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Marc Hemmerling Technology Arts Science Köln  
Maria Pompeiana Iarossi Politecnico di Milano  
Manuela Incerti Università di Ferrara  
Carlo Inglese Sapienza Università di Roma  
Pedro Antonio Janeiro Universidade de Lisboa  
Serenio Marco Innocenti Università di Brescia  
Elena Ippoliti Sapienza Università di Roma  
Alfonso Ippolito Sapienza Università di Roma  
Fabio Lanfranchi Sapienza Università di Roma  
Mariangela Liuzzo Università di Enna "Kore"  
Massimiliano Lo Turco Politecnico di Torino  
Alessandro Luigini Libera Università di Bolzano  
Francesco Maggio Università di Palermo  
Federica Maietti Università di Ferrara  
Massimo Malagugini Università di Genova  
Emma Mandelli Università di Firenze  
Roser Martínez Ramos e Iruela Universidad de Granada  
Giovanna A. Massari Università di Trento  
Giampiero Mele Università eCampus  
Alessandro Merlo Università di Firenze  
Barbara Messina Università di Salerno  
Giuseppe Moglia Politecnico di Torino  
Cosimo Montealeone Università di Padova  
Carlos Montes Universidad de Valladolid  
Marco Muscogiuri Politecnico di Milano  
Anna Osello Politecnico di Torino  
Alessandra Pagliano Università di Napoli "Federico II"  
Caterina Palestini Università di Chieti-Pescara  
Lia Maria Papa Università di Napoli "Federico II"  
Leonardo Paris Sapienza Università di Roma  
Sandro Parrinello Università di Pavia  
Maria Ines Pascariello Università di Napoli "Federico II"  
Ivana Passamani Università di Brescia  
Giulia Pellegri Università di Genova  
Nicola Pisacane Università della Campania "Luigi Vanvitelli"  
Manuela Piscitelli Università della Campania "Luigi Vanvitelli"  
Paolo Piumatti Politecnico di Torino  
Paola Puma Università di Firenze  
Fabio Quici Sapienza Università di Roma  
Luca Ribichini Sapienza Università di Roma  
Andrea Rolando Politecnico di Milano  
Adriana Rossi Università della Campania "Luigi Vanvitelli"  
Daniele Rossi Università di Camerino  
Michela Rossi Politecnico di Milano  
Maria Elisabetta Ruggiero Università di Genova  
Rossella Salerno Politecnico di Milano  
Antonella Salucci Università di Chieti-Pescara  
Salvatore Santuccio Università di Camerino  
Nicolò Sardo Università di Camerino  
Marcello Scalzo Università di Firenze  
Alberto Sdegno Università di Udine  
Giovanna Spadafora Università di Roma Tre  
Roberta Spallone Politecnico di Torino  
Maurizio Unali Università di Chieti-Pescara  
Graziano Mario Valenti Sapienza Università di Roma  
Chiara Vernizzi Università di Parma  
Marco Vitali Politecnico di Torino  
Andrea Zerbi Università di Parma  
Ornella Zerlenga Università della Campania "Luigi Vanvitelli"

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Publicato con licenza Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate  
4.0 Internazionale (CC-BY-NC-ND 4.0)

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

13

Francesca Fatta  
Prefazione | Preface

25

Gaetano Ginex, Daniele Colistra  
CONNETTERE un disegno per annodare e tessere  
CONNECTING drawing for weaving relationships

## PROMETEO la teoria e la tecnica PROMETHEUS theory and tecniche

31

Carlo Anastasio, Emanuela Paternò, Rita Valenti  
Connessioni per una didattica multidisciplinare:  
pensiero e espressività della comunicazione  
Connections for a Multidisciplinary Teaching Approach:  
Thought and Expressiveness of Communication

47

Leonardo Baglioni, Marta Salvatore, Graziano Mario Valenti  
Verso una musealizzazione della forma  
Towards a Musealization of Shape

67

Marcello Balzani, Fabiana Raco  
L'oggetto corporeo. Lo spazio del corpo tra rilievo e rappresentazione  
Object towards Human Body. The Space of Human Body  
between the Surveying and Representation Processes

87

Stefano Bertocci, Matteo Bigongiari  
Le fortificazioni di Piombino di Leonardo da Vinci: la riscoperta  
delle tracce dell'impianto rinascimentale attraverso il rilievo digitale e il disegno  
The Fortifications of Piombino by Leonardo da Vinci: the Discovery  
of the Traces of the Renaissance System through Digital Survey and Drawing

103

Enrica Bistagnino  
Connessioni storiche fra il disegno e il design.  
Qual è la lezione della Scuola di Ulm?  
Historical Connections between Drawing and Design.  
What is the Lesson of the Ulm School?

119

Maurizio Marco Bocconcino, Francesca Maria Ugliotti  
Interattività e interoperabilità nel disegno a mano libera:  
alcuni approcci digitali a supporto della didattica  
Interactivity and Interoperability in the Freehand Drawing:  
Digital Approaches Supporting Education

139

Cecilia Bolognesi, Fausta Fiorillo  
Survey and Modelling for a Theoretical Reconstruction

147

Alessio Bortot  
Dai tracciati alle strutture stereotomiche:  
analisi di alcuni sistemi voltati della Cattedrale di Murcia (Spagna)  
From Trait to Stereotomic Structure:  
Analysis of some Vaulted Systems in the Murcia Cathedral (Spain)

167

Belén Butragueño Díaz-Guerra, Mariasun Salgado de la Rosa,  
Javier Francisco Raposo Grau  
"Draw" Is More

174

Giovanni Caffio  
+X+. Un progetto di eco-costruzioni ludiche  
per insegnare i principi dell'architettura modulare  
+X+. A Project of Playful Eco-Blocks  
to Teach the Principles of Modular Architecture

196

Michele Calvano, Massimiliano La Turco, Elisabetta Caterina Giovannini, Andrea Tomalini  
Il disegno narrato. Esplicitare algoritmi per insegnare la modellazione digitale  
The Narrated Drawing. Explicating Algorithms for Teaching Digital Modelling

216

Alessio Cardaci  
Il disegno per l'infanzia: approcci interdisciplinari  
per una nuova forma di didattica  
The Drawing for Children: Interdisciplinary Approaches  
to a New Form of Education

238

Laura Carnevali, Marco Fasolo, Fabio Lanfranchi  
Il Disegno e la Scuola Superiore di Architettura  
Drawing and the Advanced School of Architecture

260

Marco Carpi, Fabio Colonnese  
Laterale vs algoritmico: un nuovo (vecchio) ruolo per il disegno?  
Lateral vs Algorithmic: a New (Old) Role for Drawing?

276

Matteo Cavaglia  
Imparare dalla rappresentazione digitale del paesaggio,  
tra suggestioni 'romantiche' e rigore matematico  
Learning from the Digital Representation of the Landscape,  
between 'Romantic' Suggestion and Mathematical Rigor

296

Stefano Chiarenza  
Arte e geometria nel disegno tessile  
Art and Geometry in Textile Drawing

316

Enrico Cicalò  
Connessioni tra saperi.  
Disciplinarietà, interdisciplinarietà e transdisciplinarietà delle scienze grafiche  
Connections between Knowledge.  
Disciplinarity, Interdisciplinarity and Transdisciplinarity of Graphic Sciences

338

Luigi Cocchiarella  
Connecting by Drawing: Use and Abuse

342

Sara Conte, Michela Rossi, Valentina Marchetti, Giorgio Buratti  
Legature, intrecci e merletti. Le strutture tessili  
Bindings, Weaves and Lace. The Textile Structures

368

Michela De Domenico  
Aldo Indelicato: il M.A.C. siciliano e la connessione tra le arti  
Aldo Indelicato: the Sicilian M.A.C. and the Connection between the Arts

390

Daniela De Luca, Umberto Mecca, Giuseppe Moglia, Manuela Rebaudengo  
Realtà Aumentata con GIS e BIM a servizio dei processi di scelta complessa  
Augmented Reality with GIS and BIM at the Service of Complex Choice Processes

404

Matteo Del Giudice, Emmanuele Iacono  
Approccio algoritmico per l'applicazione degli standard grafici  
in ambiente BIM  
Algorithmic Approach for the Application of Graphic Standards  
in the BIM Environment

420

Andrea di Filippo, Barbara Messina  
An Approach to Vector Data Extraction from 3D Point Clouds.  
The Paleochristian Baptistery of Santa Maria Maggiore

429

Francesco Di Paola, Giovanni Fatta, Calogero Vinci  
Il mattone cuneiforme maiolicato. Procedure algoritmico-parametriche  
digitali come strumento di indagine e progettazione: dall'architettura  
storica all'innovazione del design  
The Wedge-Shaped Majolica Brick. Digital Algorithmic-Parametric Procedures  
to Investigate and Design: from Historical Architecture to Design Innovation

445

Cristian Farinella  
L'esperienza del paesaggio nella natural visualization  
Experience of Landscape in Natural Visualization

467

Francesca Gasparetto, Laura Baratin

La rappresentazione del restauro.

Quale ruolo per il disegno documentativo di un intervento conservativo  
The Representation of Restoration Process.  
What Role for the Documentary Drawing of a Conservative Intervention

485

Fabrizio Gay, Irene Cazzaro

Connettere spazi tra arti e scienze:

scatole proiettive come realtà (analogicamente) aumentata  
prima e dopo la Realtà (digitalmente) Aumentata  
Connecting Spaces between Art and Science:  
Projective Boxes as (Analogical) Augmented Reality  
Before and After the (Digital) Augmented Reality

511

Paolo Giordano

Connessioni, il disegno della casa a pianta quadrata  
dal Rinascimento alla contemporaneità

Connections - the Drawing of the Square-Plan House  
from the Renaissance to Contemporaneity

529

Lorena Greco

La simulazione dell'errore come *fil rouge*

tra il *rendering* verosimigliante e la fotografia  
The Simulation of Error as *Fil Rouge*  
between Rendering and Photography

551

Alfonso Ippolito, Martina Attenni, Federica Caporrella

ri/segno

ri/segno

567

Alessandro Luigini

Ricerca interdisciplinare e ICAR17:

una proposta per la definizione di un modello condiviso  
Interdisciplinary Research and ICAR17:  
a Proposal for the Definition of a Shared Model

585

Federica Maietti, Nicola Tasselli

Connessioni digitali. Integrazione dati in ambiente BIM

per l'intervento sul patrimonio esistente

Digital Connections. Data Integration in BIM Environment  
for the Intervention on Existing Buildings

599

Carlos L. Marcos

From Physical Analogy to Digital Codification.

Digital Turns, Complexity and Disruption

608

Anna Marotta, Rossana Netti, Ornella Bucolo, Nadia Fabris,

Daniela Miron, Claudio Rabino

'Disegno dal vero e dell'immaginario': le verità di un ossimoro visivo

'Drawing from Life and Imagination': the Truths of a Visual Oxymoron

626

Andrea Marraffa

Das Triadisches Ballett reloaded: l'opera di Schlemmer al servizio di nuove

connessioni spaziali e didattiche

Das Triadisches Ballett Reloaded: Schlemmer's Total Pièce at the Service  
of New Spatial and Didactic Connections

644

Sonia Mercurio

Gli spazi-tra. Connettere Palermo.

Analisi morfologica del tessuto urbano di Palermo

In-between Places. Connecting Palermo.

Morphological Analysis of the Urban Tissue of Palermo

658

Alessandro Merlo

¡Que no baje el telón! Recupero e valorizzazione

della Facultad de Arte Teatral dell'Universidad de las Artes de La Habana

¡Que no baje el telón! Restoration and Valorization

of the Facultad de Arte Teatral de la Universidad de las Artes de La Habana

680

Giuseppa Novello

Memorie tecniche e ricordi familiari. Torino e Reggio Calabria

nelle carte e nei disegni dell'archivio Porcheddu

Technical Memories and Familiar Remembering. Torino and Reggio Calabria

in the Papers and in the Drawings of the Porcheddu Archive

704

Anna Osello, Francesco Alotto

Nuove frontiere per la didattica del Disegno.

Il futuro è nei comandi vocali?

New Frontiers for the Teaching of Technical Drawing.

Is it Possible to Design with Voice Interfaces?

718

Luiza Paes de Barros Camara de Lucia Beltramini, Paulo César Castrol

As camadas de Tschumi: uma breve análise de influências gráficas

de Bernard Tschumi

Tschumi's Layers: a Brief Analysis of Bernard Tschumi's Graphic Influences

732

Alessandra Pagliano

La gnomonica antica tra arte e scienza: geometria, storia e astronomia

per il restauro dell'orologio solare della Certosa di San Martino

The Ancient Gnomonics between Art and Science: Geometry, History

and Astronomy for the Restoration of the Sundial in the Charterhouse of San Martino

752

Daniele Giovanni Papi, Franco Forzani Borroni, Francesca Di Geronimo

Ornamento a graffito delle facciate.

La rappresentazione dell'Architettura sull'Architettura

Graffiti Ornament of the Façades.

The Representation of Architecture on Architecture

772

Leonardo Paris

Geometria descrittiva 2020

Descriptive Geometry 2020

792

Barbara Piga, Giandomenico Caruso, Alfonso Ferraioli, Lorenzo Mussone

Modeling Virtual Road Scenarios for Driving Simulators:

a Comparison of 3D Models with Different Level of Details

803

Adriana Rossi, Umberto Palmieri

Le immagini negate

The Denied Images

829

Gabriele Stancato, Barbara Piga

La simulazione parametrica come strumento per informare la rappresentazione

Parametric Simulation as a Tool to Inform Representation

847

Igor Todisco, Ornella Zerlenga

Connessioni di genere e esperienze di video-grafica

Gender Connections and Video-Graphic Experiences

867

Agostino Urso, Francesco De Lorenzo

Due esempi di didattica sulla rappresentazione di relazioni

che legano opere, architetti e correnti culturali

Two Examples of Didactics on Representation of the Connection

among Works, Architects and Cultural Currents

## METI la mutazione della forma METIS the mutation of form

889

Paolo Belardi

Souvenir d'Italie. La vocazione inclusiva del disegno visionario

Souvenir d'Italie. The Inclusive Vocation of Visionary Drawing

915

Antonio Bixio, Giuseppe D'Angiulli

Dal rilievo alla pratica del *retrofitting*:

il 'ridisegno del limite' della città storica di Potenza

From Surveying to the Retrofitting:

the 'Redesign of the Limit' in the Historical City of Potenza

933

Roberto Blasi, Maria Federica Lettini, Roberto Pedone, Margherita Tricarico

Matera. La città del passato, la città del presente, la città del futuro.

Il 'Vicinato del Mondo'

Matera. The City of the Past, the City of the Present, the City of the Future.

'Il Vicinato del Mondo'

957

Ignacio Cabodevilla-Artieda, Luis Agustín Hernández, Aurelio Vallespín Muniesa

La Corona de Aragón en España e Italia.

Un modelo común de transformación de torres musulmanas y normandas

The Crown of Aragon in Spain and Italy.

A Common Prototype for the Transformation of Islamic and Norman Towers

975

Marianna Calia, Antonio Conte, Roberto Pedone, Margherita Tricarico

Forme dell'intreccio per ri-cucire memorie di un antico impianto in Basilicata

Twine Forms to Re-Stitch Memories of an Ancient Plan in Basilicata

995

Flavia Camagni, Marco Fasolo

Tessere di legno per connettere disegni prospettici architettonici

con le scenografie teatrali: rappresentazione di spazi immaginari e spazi illusori

Wooden Tesserae to Connect Architectural Perspective Drawings

with Theatrical Scenographies: Representation of Imaginary and Illusory Spaces

1017

Antonio Camassa, Matteo Flavio Mancini

"Se [...] vi venisse voglia di mutare per un po' di tempo la forma dell'architettura".

Il progetto dell'illusione di Andrea Pozzo in tre opere romane

"Se [...] vi venisse voglia di mutare per un po' di tempo la forma dell'architettura".

The Project of Illusion by Andrea Pozzo in Three Roman Works

1035

Alessandra Capanna, Paola Magnaghi-Delfino, Giampiero Mele, Tullia Norando  
The Drawing of an Opera Theatre for Boito's Competition (1939)

1045

Santi Centineo

Archi-partiture. Sperimentazioni e corrispondenze fisiognomiche tra notazione musicale e architettura teatrale nel '900  
Archi-Scores. Physical Experimentation and Correspondence between Contemporary Musical Notation and Theatre Architecture

1063

Francesco Cervellini

Dal Connettere. Note ed esercizi per una Teoria della Pratica del Disegno della forma visiva  
From Connecting. Notes and Exercises for a Theory of the Practice of Disegno of the Visual Form

1079

Massimiliano Ciammaichella, Gabriella Liva

Immagine originaria e stratificazione di identità mutate  
Original Image and Stratification of Mutated Identities

1099

Antonio Conte, Marianna Calia, Roberto Pedone, Anna Lovino, Mara Manicone, Francesca Sbrano

Ri-configurazione di parti ed elementi dell'architettura rurale: il recinto, la corte e la torre del Yue *jiazhuang* nel Fujian in Cina  
Re-Configuration of Parts and Elements of Rural Architecture: the Fence, the Court and the Tower of Yue *jiazhuang* in Fujian, China

1119

Carmela Crescenzi

Mutatis mutandis, architettura e narrazione. L'arte di Guarino Guarini  
Mutatis Mutandis, Architecture and Narrative. The Guarino Guarini Skill

1139

Laura Farroni

Connessioni su Palazzo Spada a Roma  
Connections on Palazzo Spada in Rome

1161

Paolo Giandebiaggi, Chiara Vernizzi

Gli organismi religiosi nella trasformazione della città europea: dal rilievo alla definizione di una identità urbana  
Religious Building in the Transformation of the European City: from Survey to the Definition of an Urban Identity

1183

Gian Marco Girgenti, Claudia Tarantino

Connessioni e stratificazioni della forma urbana. Le tracce degli anfiteatri romani e le loro risignificazioni  
Connections and Stratifications of the Urban Shape. The Traces of the Roman Amphitheatres in Their Metamorphoses

1205

Pablo Jeremías Juan Gutiérrez

Ideas reversibles, dibujos irreversibles. El tiempo como conector, en el dibujo de arquitectura, entre la mano que dibuja y el ojo que lee  
Reversible Ideas, Irreversible Drawings. Time as a Connector between the Hand that Draws and the Eye that Reads

1221

Cornelie Leopold

Geometrische Transformationen als Entwurfsmethodik  
Geometric Transformations as Design Methodology

1241

Sofia Menconero

Un Ponte magnifico tra immaginazione e immagine: connessioni tra disegno e pensiero nell'arte piranesiana  
A Ponte magnifico between Imagination and Image: Connections between Drawing and Thought in Piranesian Art

1265

Vincenzo Moschetti

Destiny (not Allegory): Re-Designing Samonà's Mediterranean. An (im)Possible Mapping between the 'Masseria' and the House

1276

Caterina Palestini

Connessioni spazio\_forma\_struttura. Le teorie dell'abitare di Luigi Moretti, analisi e riconfigurazioni del quartiere Decima a Roma  
Connections Space\_Shape\_Structure. Luigi Moretti's Theories of Living, Analysis and Reconfigurations of the Decima District in Rome

1296

Roberto Pedone

Architettura provvisoria e saperi artigianali per nuove forme dell'abitare  
Provisional Architecture and Artisanal Knowledge for New Forms of Living

1310

Giulia Pettoello

Disegno e geometria: un itinerario creativo per la progettazione di textures e patterns  
Drawing and Geometry: a Creative Itinerary for Designing Textures and Patterns

1330

Chiara Pietropaolo

Turris Babel inside. Il disvelamento della materia tra frammento e rottura  
Turris Babel Inside. The Unravelling of Matter between Fragment and Breakage

1356

Simone Porro

Music as an Inspiration Source for Architectural Forms through Unreal Engine

1363

Giorgia Patestà

Conoscenza e rappresentazione del patrimonio storico costruito in ambiente BIM. Criticità e possibili metodologie applicative  
Knowledge and Representation of Cultural Heritage in a BIM Environment. Critical Issues and Possible Application Methodologies

1385

Luca Ribichini, Lorenzo Tarquini, Mario Ciamba, Ivan Valcerca, Massimiliano Mastracci

Genesi di una forma tra idea, geometria e materia, Francesco Berarducci. Analisi della Chiesa di San Valentino al Villaggio Olimpico  
Genesis of a Form: Idea, Geometry and Matter. Francesco Berarducci. Analysis of the Church of St. Valentine, Olympic Village, Rome

1411

Gabriele Rossi, Francesca Sisci

I calvari salentini. Analisi grafica e documentazione  
The Salento's Calvaries. Graphical Analysis and Documentation

1425

Nicolas Turchi

Retention and Protention Methodology: Edmund Husserl's Phenomenology as a Multidimensional Design Approach

1434

Michele Valentino

Disegno ambiguo e sagace  
Ambiguous and Sagace Drawing

1450

Starlight Vattano

Manifesti e bozzetti di scena: la danza come metafora del corpo  
Posters and Stage Sketches: Dance as a Metaphor for the Body

1466

Marta Zerbini

L'impronta della dinamica storica dell'insediamento di frontiera: l'Eppe in Normandia, Francia  
The Traces of Historical Dynamics in a Border Settlement: the Study of Eppe River in Normandy, France

## MNEMOSINE la costruzione della memoria MNEMOSYNE the construction of memory

1486

Fabrizio Agnello, Laura Barrale

Riannodare il passato e il presente con la restituzione prospettica: ricostruzione della perduta chiesa delle Stimmate di Palermo da foto d'archivio  
Weaving Past and Present with the Help of Perspective Restitution: Reconstruction of the Gone Stimmate Church of Palermo from Period Photos

1510

Damiano Antonino Angelo Aiello, Cettina Santagati

Preservare la memoria: dal rilievo digitale alla realtà virtuale per la conservazione del patrimonio naturale a rischio  
Preserving Memory: from Digital Survey to Virtual Reality for the Conservation of Natural Heritage at Risk

1528

Giuseppe Amoruso, Polina Mironenko

Memory as a Common Asset. Algorithmic Generative Representations for the Reconstruction of the Community Identity after the Earthquake

1538

Sara Antinozzi, Diego Ronchi, Salvatore Barba

Macro e micro fotogrammetria per la virtualizzazione della laminetta orfica (V-IV a.C.) del Museo Nazionale di Vibo Valentia  
Macro and Micro Photogrammetry for the Virtualization of the Orphic Foil (V-IV B.C.) of National Museum of Vibo Valentia

1556

Giuseppe Antuono, Valeria Cera, Vincenzo Cirillo, Emanuela Lanzara

ex-caV/ARe. Ibridazioni digitali per la ri-presentazione delle cave campane  
ex-caV/ARe. Digital Hybrids to Re-Present Campanian Caves&Quarries

1578

Adriana Arena

Il percorso del Disegno a Messina: dal Collegio di Belle Arti al Dipartimento di Ingegneria. Resoconto di una mostra  
The Path of Drawing in Messina: from the College of Fine Arts to the Engineering Department. Report of an Exhibition

1598

Alessandra Avella, Nicola Pisacane, Pasquale Argenziano

Il disegno della città rinascimentale dalle illustrazioni del De Nola ai dati cartografici contemporanei  
The Drawing of the Renaissance City from De Nola's Tables to Contemporary Cartographical Data



- 1622**  
*Fabrizio Avella*  
 Il secondo concorso per il Parlamento di Ernesto Basile.  
 Analisi e ricostruzione congetturale  
 The Second Competition for the Parliament of Ernesto Basile.  
 Analysis and Conjectural Reconstruction
- 1644**  
*Marcello Balzani, Martina Suppa*  
 Una metodologia integrata per la documentazione e rappresentazione  
 dei teatri emiliani danneggiati dal sisma del 2012  
 An Integrated Methodology for the Documentation and Representation  
 of the Emilia-Romagna Damaged Theatres by the 2012 Earthquake
- 1660**  
*Fabrizio Banfi, Daniela Oreni, Jacopo Alberto Bonini*  
 L'Arco della Pace di Milano e la sua memoria storica:  
 dal rilievo 3D e HBIM alla mixed reality (VR-AR)  
 The Arch of Peace of Milan and its Historic Memory:  
 from 3D Survey and HBIM to Mixed Reality (VR-AR)
- 1678**  
*Roberto Barni, Carlo Bianchini, Carlo Inglesi*  
 Il duomo di Orvieto. Rilievo integrato e modellazione  
 The Cathedral of Orvieto. Integrated Survey and Modeling
- 1700**  
*Carlo Battini, Valeria d'Aquino*  
 Digitalizzazione e comunicazione di un manufatto storico-archeologico.  
 Il caso studio di una maiolica fiorentina del Quattrocento  
 Digitization and Communication of a Historical-Archaeological Artefact.  
 The Case Study of a Fifteenth-Century Florentine Majolica
- 1720**  
*Rachele Angela Bernardello, Isabella Friso, Giulia Piccinin*  
 Tecnologie immersive per la valorizzazione del patrimonio storico.  
 I modelli digitali della Scuola del Carmine  
 Immersive Technologies for the Valorization of Historical Heritage.  
 The Scuola del Carmine's Digital Models
- 1740**  
*Carlo Bianchini, Marika Griffò*  
 Digital synopsis: dati, informazioni e modelli in connessione  
 Digital Synopsis: Data, Information, Models in Connection
- 1760**  
*Carlo Bianchini, Alessandro Viscogliosi, Francesca Cicinelli, Andrea Gallo*  
 La costruzione scientifica della memoria:  
 il caso della nuova antica città di Ninfa  
 The Scientific Construction of Memory:  
 the Case of the New Ancient City of Ninfa
- 1778**  
*Stefano Brusaporci, Alessandra Tata, Mario Centofanti*  
 Tecnologie avanzate per la rappresentazione dell'apparecchiatura costruttiva  
 storica: HBIM e il rinnovarsi di un'istanza  
 Advanced Technologies for the Representation of Historical Construction  
 Systems: HBIM and the Renewal of an Instance
- 1800**  
*Nicoletta Campofiorito, Cettina Santagati*  
 Riconnettere presente e passato: la ricostruzione virtuale  
 delle cucine del monastero dei Benedettini a Catania  
 Reconnecting Present and Past: the Virtual Reconstruction  
 of the Kitchens of the Benedictine Monastery in Catania
- 1820**  
*Cristina Cándido, Alexandra Castro, Alessandro Meloni*  
 Rappresentazione, percezione e wayfinding.  
 L'architettura per l'università del passato e del presente  
 Representation, Perception and Wayfinding.  
 University Architecture of the Past and Present
- 1842**  
*Mirco Cannella*  
 La perduta Chiesa dell'Annunziata presso Porta san Giorgio a Palermo:  
 ipotesi e ricostruzioni virtuali  
 The Lost Church of the Annunziata at Porta San Giorgio in Palermo:  
 Hypotheses and Virtual Reconstructions
- 1860**  
*Mara Capone, Emanuela Lanzara*  
 Simulare per RI\_Connettere. VR per i disturbi dello spettro autistico  
 Simulation for RE\_Connecting. VR for Autism Spectrum Disorders
- 1880**  
*Fabiana Carbonari, Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Francesca Porfiri, María Belén Trivi*  
 Progetto e memoria. Connessioni e trame grafiche  
 per il Museo di Scienze Naturali di La Plata  
 Project and Memory. Drawings and Relationships  
 for the Museum of Natural Sciences in La Plata
- 1902**  
*Alessio Cardaci, Sereno Innocenti*  
 Dal faro per il mare al pozzo per il cielo: la chiesa di Santa Croce a Bergamo  
 nella memoria di Santa Maria della Grotta a Messina  
 From the Lighthouse to the Sea to Well for the Sky: the Church of Santa Croce  
 in Bergamo in the Memory of Santa Maria Della Grotta
- 1924**  
*Valentina Castagnolo, Giovanni Cucci, Anna Christiana Maiorano*  
 Il padiglione pugliese all'Esposizione di Roma.  
 Connessioni geografiche e temporali in un'architettura effimera  
 The Apulian Pavilion at the Rome Exposition.  
 Geographic and Temporal Connections in an Ephemeral Architecture
- 1938**  
*Antonello Cerbone, Saverio D'Auria*  
 Strategie per la valorizzazione di architetture monastiche.  
 Il caso della Badia di Pattano nel Cilento  
 Strategies for the Valorisation of Monastic Architectures.  
 The Case of the Badia of Pattano in Cilento
- 1958**  
*Federico Gali, Ylenia Ricci*  
 L'officina profumo-farmaceutica di Santa Maria Novella.  
 Dalla nuvola di punti alla realtà virtuale  
 L'Officina Profumo-Farmaceutica di Santa Maria Novella.  
 From the Point Cloud to the Virtual Reality
- 1974**  
*Paolo Cini, Ramona Quattrini, Renato Angeloni, Mirco D'Alessio, Laura Lanari*  
 La Pinacoteca Civica F. Podesti di Ancona:  
 un laboratorio didattico per la digitalizzazione del Patrimonio  
 The Civic Art Gallery of Ancona:  
 an Educational Laboratory for the Digitization of Cultural Heritage
- 1994**  
*Luigi Carniello*  
 Connessioni religiose su isola a scopo turistico  
 Religious Connections on the Island for Tourist Purposes
- 2012**  
*Anastasia Cottini, Roberta Ferretti*  
 Rilievo digitale integrato e documentazione delle quadrature all'interno  
 della chiesa di Santa Teresa a Piacenza  
 Integrated Digital Survey and Documentation of the Quadrature Paintings  
 in the Santa Teresa Church in Piacenza
- 2030**  
*Salvatore Damiano*  
 Rappresentare le connessioni mai nate:  
 il progetto di Luigi Moretti per la Casa del Balilla di Messina  
 Representing the Connections Never Generated:  
 Luigi Moretti's Project for the Casa del Balilla in Messina
- 2058**  
*Raffaella De Marco, Anna Dell'Amico*  
 Connettere il territorio tra patrimonio e informazione:  
 banche dati e modelli per le Cultural Heritage Routes  
 Connecting the Territory between Heritage and Information:  
 Databases and Models for the Cultural Heritage Routes
- 2078**  
*Massimo De Paoli, Luca Ercolin*  
 Il complesso ligneo dell'abbazia di Rodengo:  
 il leggìo di fra Raffaele  
 The Wooden Complex of Rodengo Abbey:  
 the Bookstand of Friar Raffaele
- 2098**  
*Eleonora Di Mauro*  
 Forte Avalos: tra memoria e oblio, un disegno per ricordare  
 Fort Avalos: Memory and Oblivion, a Drawing to Remember
- 2118**  
*Maria Linda Falcidieno, Massimo Malagugini, Ruggero Torti*  
 La comunicazione viva nell'era digitale, tra diffusione e formazione  
 Visual Communication in the Digital Age, between Diffusion and Educational
- 2142**  
*Stefano Fasolini, Ivana Passamani, Nicola Ghidinelli, Andrea Pasini*  
 La storia a portata di mano per ri-costruire la memoria di una comunità  
 History at Your Doorstep Acknowledging the Legacy of a Community
- 2162**  
*Carla Ferreyra, Wendy Mejía Cabezas, Massimo Leseri*  
 Levantamiento integrado para la documentación de arquitecturas históricas  
 con influencia italiana en Colombia  
 Integrated Surveying Techniques for the Documentation of Historical  
 Architectures with Italian Influence in Colombia
- 2182**  
*Riccardo Floria, Raffaele Catuogno, Teresa Della Corte, Veronica Marino,  
 Antonia Valeria Dilauro*  
 Architettura archeologia per il rilievo integrato, il caso esemplare di Cuma:  
 le Terme del Foro  
 Archeology Architecture for the Integrated Survey, the Exemplary Case  
 of Cuma: the Foro Thermal Baths
- 2204**  
*Francesca Galasso*  
 La realtà virtuale per il racconto dell'Archeologia.  
 Bedriacum 3D: il disegno per la narrazione di un vicus interrato  
 Virtual Reality for the Discovery of Archaeology.  
 Bedriacum 3D: Drawing for the Narration of a Buried Vicus

- 2224**  
*Mariateresa Galizia, Graziana D'Agostino, Raissa Garozzo, Federico Mario La Russa*  
**Connessioni tra museo/archivi e città: strategie digitali per la valorizzazione e comunicazione del fondo Fichera del Museo della Rappresentazione**  
*Museum/Archives and City Connections: Digital Strategies for the Valorization and Divulgateion of the Fichera Archive of the Museo della Rappresentazione*
- 2242**  
*Juan Francisco García Nofuentes, Roser Martínez Ramos e Iruela*  
**El paisaje. Mimesis, arte y arquitectura**  
*Landscape. Mimesis, Art and Architecture*
- 2256**  
*Vincenza Garofalo, Elisa Azzurra Conigliaro, Alessia Tzimas*  
**Rappresentazioni tattili**  
*Tactile Representations*
- 2276**  
*Carlo Giannattasio*  
**Connessioni digitali per la salvaguardia dell'architettura di pregio**  
*Digital Connections for the Preservation of Valuable Architecture*
- 2292**  
*Maria Pompeiana Iarossi, Cecilia Santacroce*  
**Il legato dei legami. Le sedi storiche dell'associazionismo italiano a Buenos Aires**  
*Legacy of Links. The Historical Headquarters of Italian Associationism in Buenos Aires*
- 2312**  
*Carlo Inglese, Emanuele Gallotta, Luca James Senatore, Guglielmo Villa*  
**Operazioni di acquisizione massiva su componenti di matrice transalpina nell'architettura duecentesca del basso Lazio**  
*Massive Survey of Transalpine Matrix Components in the 13th Century Architecture of Southern Lazio*
- 2328**  
*Domenico Iovane, Rosina Iaderosa*  
**La rappresentazione digitale per la documentazione e l'investigazione: il caso studio del monumento garibaldino ai Ponti della Valle**  
*The Digital Representation for Documentation and Investigation: the Case Study of the Garibaldi Monument at the Ponti della Valle*
- 2344**  
*Giulia Lazzari*  
**I Varchi della memoria. La documentazione dei portali del villaggio Rehovë (Albania)**  
*The Gate of Memory. The Documentation of the Village of Rehovë (Albania)*
- 2360**  
*Marco Limongiello, Lucas Gujski, Cristiano Benedetto De Vita*  
**Analisi di RGB Images to Enhance Archaeological Cropmark Detection: the Case Study of Nuceriola, Italy**
- 2369**  
*Cecilia Maria Roberta Luschi, Laura Aiello*  
**La ricostruzione storica della città attraverso l'iconografia urbana. Il caso studio di San Giovanni d'Acri**  
*The Historical Reconstruction of the City through Urban Iconography. The Case Study of St. John of Acire*
- 2383**  
*Francesco Maggio, Chiara La Rosa*  
**Disegnare il mutevole.**  
**Il concorso per il grattacielo Peugeot di Maurizio Sacripanti**  
*Drawing the Changeable.*  
*The Competition for the Peugeot Skyscraper of Maurizio Sacripanti*
- 2405**  
*Valeria Marzocchella, Maurizio Perticarini*  
**New Technologies of Cultural Regeneration.**  
**An Exemple of Sanfelice Staircase as a Place of Communication**
- 2414**  
*Marco Medici, Federico Ferrari*  
**Rilievo e documentazione del museo Tesla a Zagabria per la valorizzazione mediante applicazioni di AR e VR**  
*Survey and Documentation of the Tesla Museum in Zagreb for the Valorization through AR and VR Applications*
- 2434**  
*Valeria Menchetelli*  
**Archiviare, ricordare, obliare.**  
**Note sulle connessioni interdisciplinari tra memoria e rappresentazione**  
*Archiving, Remembering, Obliviating.*  
*Notes on Interdisciplinary Connections between Memory and Representation*
- 2458**  
*Manuela Milone*  
**Intentionality of the Design Through the Redesign:**  
**Albanese House by Leone and Culotta**
- 2468**  
*Caterina Morganti, Cecilia Mazzoli, Cristiana Bartolomei, Dominique Rissolo, Falko Kuester*  
**Preserve the Memory of San Francisco's Victorian Architecture**
- 2477**  
*Letizia Musiaio Somma*  
**L'architettura ferroviaria e le trasformazioni urbane: il caso di Madrid**  
*Railway Architecture and Urban Transformation: the Case of Madrid*
- 2493**  
*Daniela Palomba, Sabrina Acquaviva, Marika Falcone*  
**Connessioni temporali: lettura critica di un progetto in tre tempi**  
*Temporal Connections: Critical Reading of a Project in Three Times*
- 2515**  
*Lia Maria Papa, Pierpaolo D'Agostino*  
**Un processo integrato di conoscenza e visualizzazione.**  
**Il castello della Reggia di Portici**  
*An Integrated Process for Dissemination and Visualization.*  
*The Castle in the Royal Site in Portici*
- 2533**  
*Sandro Parrinello, Silvia La Placa*  
**Ricostruire la memoria dello Stato da Mar attraverso un percorso di conoscenza, documentazione e disegno**  
*Rebuilding the Memory of the State da Mar through a Path of Knowledge, Documentation and Drawing*
- 2551**  
*Ivana Passamani, Matteo Pontoglio Emilii*  
**Le torri colombaie nel paesaggio di pianura.**  
**Analisi tipologiche, rilievo architettonico per la conoscenza**  
*The Dovecote Towers in the Po Valley Landscape.*  
*Typological Analysis, Architectural Survey to Knowledge*
- 2571**  
*Anna Lisa Pecora*  
**Virtual Environment for Autism.**  
**Drawing Space for Connection and Inclusion: an Open Debate**
- 2582**  
*Francesca Picchio, Elisabetta Doria, Alessia Miceli*  
**Definizione di banche dati e procedure per la valorizzazione del Palazzo Centrale dell'Università di Pavia**  
*Definition of Databases and Procedures for the Valorization of Central Palace of University of Pavia*
- 2604**  
*Margherita Pulcrano*  
**Modelli digitali interconnessi per ampliare la conoscenza e migliorare la fruizione del patrimonio costruito**  
*Digital Models Interconnected to Expand Knowledge and Improve the Use of Cultural Heritage*
- 2622**  
*Paola Puma*  
**La terra del Vello d'oro tra mito e realtà storica: Vani through Virtual Heritage, il rilievo per la valorizzazione dell'archeologia della Colchide**  
*The Land of the Golden Fleece between Myth and Historical Reality: Vani through Virtual Heritage, the Survey for the Enhancement of Colchis Archaeology*
- 2640**  
*Cristina Renzoni, Elena Eramo*  
**Il rilievo della memoria**  
*The Survey of Memory*
- 2662**  
*Marco Ricciarini, Adelaide Tremori*  
**L'infrastruttura sportiva e l'identità territoriale**  
*Sports Infrastructure and Territorial Identity*
- 2674**  
*Marcello Scalzo*  
**Il Monastero camaldolese degli Angeli e la Rotonda di Brunelleschi: possibili connessioni**  
*The Monastero Camaldolese degli Angeli and the Rotonda of Brunelleschi: Possible Connections*
- 2694**  
*Alberto Sdegno, Veronica Riavis*  
**"Una strada fatta sopra dell'acqua":**  
**genesi e rappresentazione di alcuni ponti palladiani**  
**"A Road Made Above Water":**  
**Genesis and Representation of some Palladian Bridges**
- 2716**  
*Roberta Spallone, María Concepción López González, Marco Vitali*  
**Integrazione di nuove tecnologie di rilevamento e modellazione per l'analisi dei sistemi voltati a fascioni**  
*Integration of New Survey and Modeling Technologies Aimed at the Analysis of Banded Vaulted Systems*
- 2736**  
*Francesco Stilo*  
**L'enigma del monastero di Santa Barbara. Tra storia e rappresentazione**  
*Santa Barbara's Monastery Enigma, between History and Representation*
- 2758**  
*Gaia Lisa Tacchi, Emanuela Chiavoni*  
**Citazioni architettoniche e urbane.**  
**La facciata della casa di Flaminio Ponzio a via Alessandrina**  
*Architectural and Urban Citations.*  
*The Façade of Flaminio Ponzio's House in Via Alessandrina*
- 2778**  
*Ana Tagliari, Wilson Florio, Luca Rossato, Felipe Corres Melachos*  
**Visionary Drawings for Weaving Visuals of the City. Roberto Loeb's Design for the International Competition for Ideas for the Recovery of the Le Murate Complex**

2787

Adriana Trematerra

Reti e nodi nella città di Berat in Albania

Networks and Connections in the City of Berat in Albania

2803

Francesco Trimboli

La strada come architettura. Le vie colonnate nelle terre di Efeso, Jerash, Petra e Palmira. Appunti per una rappresentazione

The Street as Architecture. The Colonnaded Streets in the Lands of Ephesus, Jerash, Petra and Palmyra. Notes for a Representation

2821

Ilaria Trizio, Francesca Savini, Andrea Ruggieri

Archeologia dell'architettura e rappresentazione digitale: procedure e strumenti tra connessioni e intersezioni

Archaeology of the Architecture and Digital Representation: Procedures and Instruments between Connections and Intersections

2843

Pasquale Tunzi

Dualità comunicativa nella raffigurazione di alcuni luoghi naturali d'Abruzzo presente in atti giudiziari

Duality of Communication in the Depiction of a Number of Natural Places in Abruzzo Present in Court Documents

2855

Maurizio Unali

Rappresentare significa Connettere. Il caso del Rock Show Design

To Represent Means to Connect. The Case of Rock Show Design

2869

Uliva Velo, Anna Castagnoli, Manuela Incerti

Ubaldo Castagnoli. Dal Gruppo 7 alle architetture per le telecomunicazioni

Ubaldo Castagnoli. From Gruppo 7 to Architectures for Telecommunications

2891

Alessandra Vezzi

Strategie di valorizzazione/rivitalizzazione del patrimonio architettonico storico armeno. Il caso studio di Arates

Valorization Strategies/Revitalization of the Armenian Historical Architectural Heritage. The Case Study of Arates

## HERMES il racconto dei luoghi e delle cose HERMES the story of places and things

2907

Barbara Analdi

Dentro Il Convito di Erode di Filippo Lippi.

Analisi geometrica e restituzione prospettica dello spazio dipinto

Inside The Feast of Herod by Filippo Lippi.

Geometric Analysis and Perspective Restitution of the Painted Space

2931

Marinella Arena

Connessioni geometriche: per una catalogazione 'fantastica' dei pattern bizantini

Geometrical Connections: for a 'Fantastic' Cataloguing of Byzantine Patterns

2955

Greta Attademo

Videogame e museo. La rappresentazione dello spazio

come strumento narrativo per il patrimonio culturale

Videogame and Museum. The Spatial Representation

as a Narrative Strategy for the Cultural Heritage

2973

Alessandro Bianchi, Domenico D'Uva, Andrea Rolando, Alessandro Scandiffio

A View from the Track: Measuring Spatial Quality of Slow Mobility Routes.

Possible Integration of GIS and Machine Learning Based Methods

2981

Fabio Bianconi, Marco Filippucci

Digital Draw Connections. La sfida culturale della rappresentazione

della complessità e contraddizioni nel paesaggio

Digital Draw Connections. The Cultural Challenge

of Representing Complexity and Contradictions on the Landscape

3005

Rosario Giovanni Brandolino

Terraforma. Un musubi per lo Stretto disegnato

Terraforma. A Musubi for the Design of the Strait

3025

Camilla Casonato, Gloria Cossa

Landscape Stories. Racconti visuali sul paesaggio del quotidiano

Landscape Stories. Visual Storytelling on the Everyday Landscape

3043

Pilar Chías, Tomás Abad

De Viajeros y dibujantes: el Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, entre el mito y la leyenda

On Travellers and Draughtsmen: the Monastery of San Lorenzo de El Escorial, between Myth and Legend

3063

Emanuela Chiavoni, Alekos Diacodimitri, Federico Rebecchini

Sperimentazioni per visualizzare i dati della città

Experimentation to Visualize City Data

3083

Maria Grazia Cianci, Daniele Calisi, Sara Colaceci, Matteo Malinari

Connessioni urbane tangibili e intangibili:

la linea 19 da piazza Risorgimento a piazza dei Gerani a Roma

Tangible and Intangible Urban Connections:

Line 19 from Piazza Risorgimento to Piazza dei Gerani in Rome

3105

Alessandra Cirafici

Muri/effetti collaterali

Walls/Side Effects

3129

Daniele Colistra, Giada Puccinelli

Cinema per i non vedenti. Dispositivi tattili per la fruizione

Cinema for the Blind. Tactile Devices for Enjoyment

3155

Antonio Conte, Ivana Passamani

Disegno sempre anche quando penso.

I luoghi e l'architettura attraverso visioni inedite di Cascarano

I Always Draw even when I Think.

Places and Architecture through Unpublished Cascarano Visions

3183

Gabriella Curti

Sul progetto grafico per l'informazione. Pittogrammi per la comunicazione

Graphic Design for Universal Information. Pictograms and Communication

3203

Giuseppe Damone

Disegnare la memoria. I primi rilievi archeologici ottocenteschi in Basilicata

Edit the Memory. The First Archeological Surveys in Basilicata

of the XIX Century

3225

Pia Davico

Oltre la visione: percezione, conoscenza, disegno, narrazione

Beyond Vision: Perception, Knowledge, Drawing, Narration

3247

Giuseppe Di Gregorio

San Pietro e Paolo d'Agrò, dalle origini al digitale

San Pietro e Paolo d'Agrò, from Origins to Digital

3269

Edoardo Dotto

Tessere. Gli elementi costitutivi dell'immagine digitale tra arte,

scienza e artigianato

Weaving. The Building Blocks of the Digital Image between Art,

Science and Craftsmanship

3293

Tommaso Empler, Adriana Caldarone, Alexandra Fusinetti

Musei tra narrazione, visualità e new media

Museums between Narration, Visuality and New Media

3313

Mariateresa Galizia, Giuseppe Maria Spera

Il Caravaggio a Messina: l'Adorazione dei Pastori,

una tela da riscoprire

Caravaggio in Messina: the Adoration of the Shepherds,

a Canvas to Rediscover

3329

Giorgio Garzino, Maurizio Marco Bocconcano,

Giada Mazzone, Mariapaola Vazzola

'Nuovi' centri urbani: metodi e strumenti grafici per la lettura della qualità

e della resilienza in luoghi extra moenia con caratteri storici consolidati

'New' Urban Centers: Graphic Methods and Tools for Reading Quality

and Resilience in Extra Moenia Places with Consolidated Historical Characteristics

3351

Gaetano Ginex

Un 'telaio' teorico e le sue linee. Il Filo dell'Alleanza

A Theoretical 'Chassis' and Its Lines. The Alliance's Thread

3365

Manuela Incerti, Stefano Giannetti, Achille Lodovisi, Andrea Sardo

Dal rilievo al projection mapping. La ricomposizione degli affreschi

della chiesa di Santa Caterina Martire in Ferrara

From the Survey to Projection Mapping. The Recomposition of the Frescoes

of the Church of Santa Caterina Martire in Ferrara

3383

Elena Ippoliti, Andrea Casale

The Esquilino Tales. Comunicare, valorizzare, rigenerare

The Esquilino Tales. Communicating, Promoting, Regenerating

3411

Rossella Laera

Territori minori e strategie inclusive per paesaggi identitari:

caso studio di Palagianello

Minor Territories and Inclusive Strategies for Identity Landscapes:

Palagianello Case Study

3425

*Gaia Lavoratti*

**Dal reale alla pagina. La griglia come tracciato regolatore per la grafica editoriale**  
From Real to Page. The Grid as a Regulatory Layout for Editorial Graphics

3443

*Claudio Marchese*

**Lo Stretto: tensioni**

The Strait (of Messina): Tensions

3459

*Rosario Marracco*

**Il disegno e la costruzione dello spazio di vita e delle relazioni.**

**La Boca di Buenos Aires e lo spazio di Benito Quinquela Martín**

The Drawing and the Construction of the Space of Life and of Relationships.

La Boca in Buenos Aires and the Space of Benito Quinquela Martín

3483

*Luca Martini*

**Una fortezza papale introverta trasfigura in uno spazio pubblico connesso.**

**L'immagine della rocca Paolina di Perugia**

An Introverted Papal Fortress Transfigures into a Connected Public Space.

The Image of Rocca Paolina in Perugia

3509

*Domenico Mediatì*

**Lear e Escher: visioni e incisioni in 'terre estreme'**

Lear and Escher: Visions and Engravings in 'Extreme Lands'

3533

*Alessandra Meschini, Alessandro Basso*

**Narrazioni visuali attraverso il tempo e lo spazio:**

**trame e metafore di connessioni per lo spazio pubblico**

Visual Narratives through Time and Space:

Weaves and Metaphors of Connections for Public Space

3553

*Sonia Mollica, Andrea Marraffa*

**La riconnessione delle città costiere. La rete dei fari italiani**

The Reconnection of Coastal Cities. The Network of Italian Lighthouses

3577

*Valerio Morabito*

**Reading Places and Writing Design**

3590

*Sebastiano Nucifora*

**Dakar-Niger. Paesaggi, città, villaggi, architetture lungo la ferrovia del Sahel:**

**una ricerca in corso**

Dakar-Niger. Landscapes, Cities, Villages, Architecture along the Sahel Railroad:

a Research in Progress

3614

*Alice Palmieri*

**Connessioni e narrazioni. Racconto di un monastero**

Connections and Narratives. Tale of a Monastery

3634

*Claudio Patanè*

**'Custodiari' del tempo. Il corpo, il viaggio, il disegno**

'Custodiari' in the Time. The Body, the Travel, the Drawing

3660

*Martino Pavignano, Caterina Cumino, Ursula Zich*

**Catalog Mathematischer Modelle. Connessioni tra testo,**

**rappresentazione grafica e descrizione analitica**

Catalog Mathematischer Modelle. Connections between Text,

Graphic Representation and Analytical Description

3678

*Andrea Pirinu, Giancarlo Sanna*

**Dallo sguardo alla misura. Ri-connettere il 'disegno'**

**della prima rete geodetica della Sardegna**

From Looking to Measure. Re-Connect the 'Drawing'

of Sardinia's First Geodesic Network

3700

*Manuela Piscitelli*

**L'impaginato come forma narrativa.**

**Le riviste sperimentali di architettura negli anni Sessanta**

The Layout as a Narrative Form.

Experimental Architecture Magazines in the Sixties

3718

*Paola Raffa*

**Immaginari perduti. Isole del Mediterraneo**

Lost Imaginary. Mediterranean Islands

3738

*Giovanna Ramaccini*

**L'ambiente visto dall'interno. Abitare il cambiamento climatico**

The Environment from the Inside. Living the Climate Change

3756

*Daniele Rossi*

**Le Marche in tavola: Realtà Virtuale e Realtà Aumentata**

**per il patrimonio alimentare**

Le Marche in Tavola: Virtual and Augmented Reality for Food Heritage

3774

*Antonella Salucci, Donatella Petrillo*

**Connessioni tra terra e cielo. Forma e immagine**

**nel racconto delle qualità intangibili di uno spazio urbano**

Connections between Earth and Sky. Shape and Image

in the Representation of the Intangible Qualities of an Urban Space

3800

*José Antonio Franco Taboada*

**The Search for the "View of the Totality":**

**from the First Panoramic Landscapes to Virtual Reality**

3811

*Graziano Mario Valenti, Alessandro Martinelli*

**La "vista in prima persona" tra esperienza reale e fruizione digitale**

The 'First-Person View' between Real Experience and Digital Use

3827

*Marco Vedoà*

**The Narration of Cultural Landscape as a Mean for Reactivating Marginal Areas**

3835

*Pamela Maiezza*

**Un cortile per una nuova capitale**

A Courtyard for a New Capital

**PROMETEO la teoria e la tecnica**  
**PROMETHEUS theory and technique**

Scienza della Rappresentazione, Didattica, Integrazione di Saperi  
Sciences of Representation, Didactics, Integration of knowledge

**METI la mutazione della forma**  
**METIS the mutation of form**

Configurazione, Ideazione, Trasformazione  
Configuration, Design, Transformation

**MNEMOSINE la costruzione della memoria**  
**MNEMOSYNE the construction of memory**

Documentazione, Riproduzione, Virtualità  
Documentation, Representation, Virtuality

**HERMES il racconto dei luoghi e delle cose**  
**HERMES the story of places and things**

Narrazione, Visualità, New Media  
Storytelling, Visuality, New Media



# *The Esquilino Tales.* Comunicare, valorizzare, rigenerare

Elena Ippoliti  
Andrea Casale

## *Abstract*

Il saggio presenta l'esperienza *The Esquilino Tales*, condotta con gli studenti del 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 *story-doing*, 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, rappresentazioni di città, *gamification*, *storytelling*, *storydoing*.



## Premessa

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 le opere ‘alte’ e il tessuto connettivo delle città che le ospitano il “nostro bene culturale più prezioso” [Settis 2002, p. 10].

Una consapevolezza profonda per il nostro Paese che da sempre, fin dalla definizione di bene culturale, considerare il patrimonio – materiale e immateriale – come 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, in particolare negli ultimi anni [MiBACT 2014], ha riguardato il Museo, la sua missione e il fondamentale 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 sia gli ‘oggetti’ della ‘collezione’ [Desvallées, Mairesse 2010, p. 26] e sia 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]. Un Museo che ha perciò rivolto lo sguardo al di fuori di esso, rivalutando il patrimonio culturale diffuso nelle città e le comunità che le abitano attraverso il Museo Diffuso [Mottola Molfino 2007], una particolare fattispecie di museo dove è ancora più necessario lavorare sul sistema, cioè 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].



Fig. 1. La carta, fulcro del progetto *The Esquilino Tales*. "Eurisace. La tomba del fornaio e di sua moglie" (realizzazione di Simone Amarante).

Promuovere la comunicazione di tali beni significa perciò lavorare sulle possibili connessioni, con un meccanismo in fondo molto simile a quello delle guide 'moderne' 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 'moderne' 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 [Bruno 2006].

È nel quadro di queste riflessioni che è stata condotta l'esperienza *The Esquilino Tales* [1] che si è proposta di valorizzare la complessità molteplice, eppure identitaria, dell'Esquilino, XV Rione di Roma, sperimentando diverse forme e accezioni in cui è possibile declinare la Rappresentazione e le relative connessioni.

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. 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 [2].

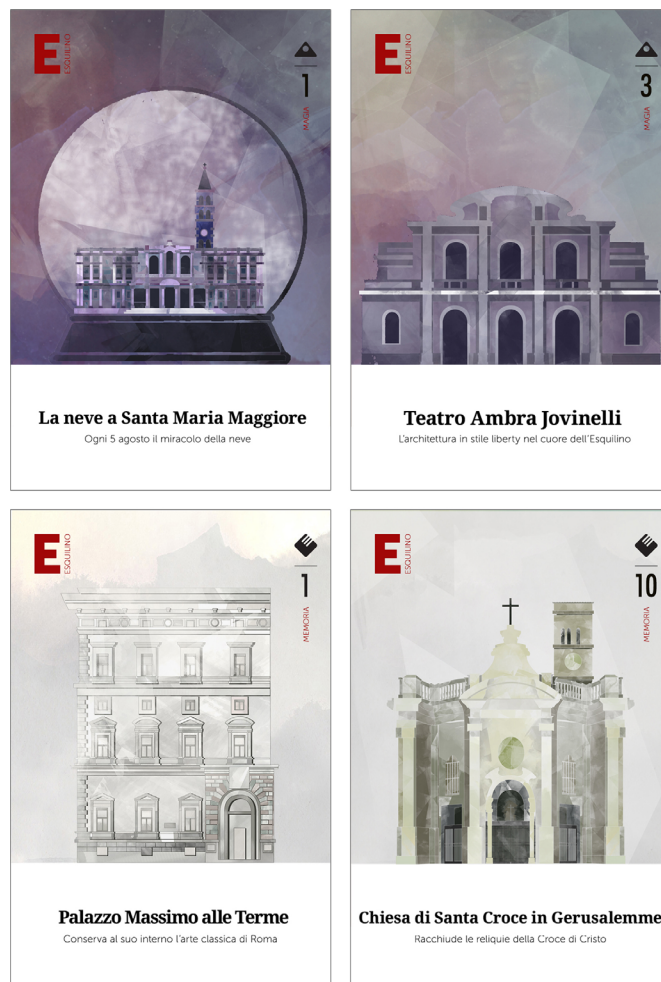


Fig. 2. Alcune carte rappresentative delle visuali Magia e Memoria: "La neve a Santa Maria Maggiore. Ogni 5 agosto il miracolo della neve" (realizzazione di Simone Amarante); "Teatro Ambra Jovinelli. L'architettura in stile liberty nel cuore dell'Esquilino" (realizzazione di Simone Amarante); "Palazzo Massimo alle Terme. Conserva al suo interno l'arte classica di Roma" (realizzazione di Federica Giannoni); "Chiesa di Santa Croce in Gerusalemme. Racchiude le reliquie della Croce di Cristo" (realizzazione di Simone Amarante).



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.

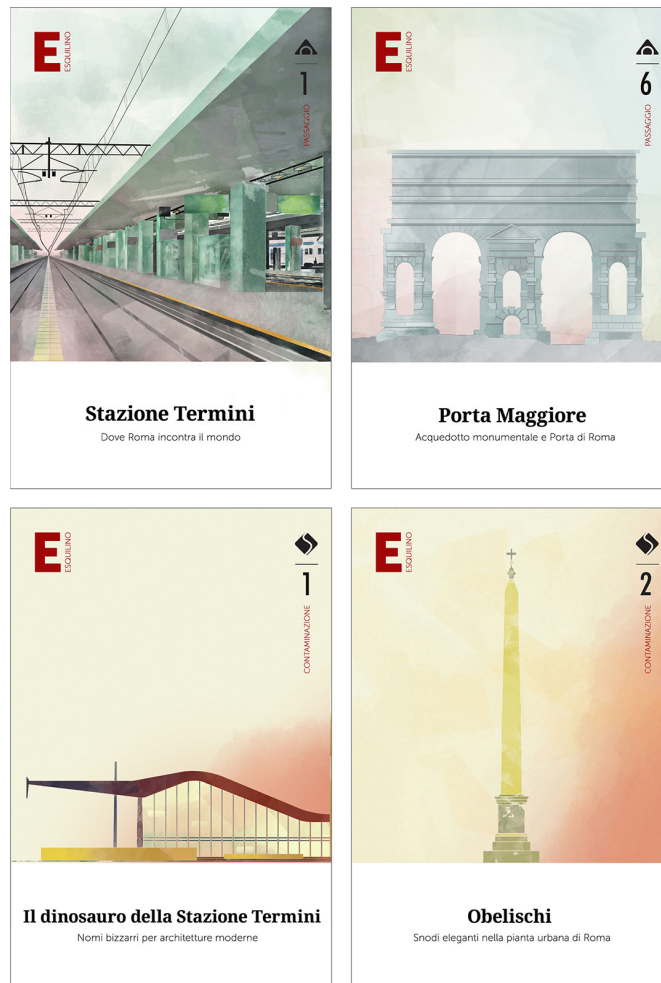


Fig. 3. Alcune carte rappresentative delle visuali Passaggio e Contaminazione: "Stazione Termini. Dove Roma incontra il mondo" (realizzazione di Federica Giannoni); "Porta Maggiore. Acquedotto monumentale e Porta di Roma" (realizzazione di Angela Moschetti); "Il dinosauro della Stazione Termini. Nomi bizzarri per architetture moderne" (realizzazione di Simone Amarante); "Obelischi. Snodi eleganti nella pianta urbana di Roma" (realizzazione di Margherita Stisi).

### The Esquilino tales: il gioco

Nel 2020 Roma Capitale d'Italia compie 150 anni e da questa ricorrenza ha preso le mosse il progetto di comunicazione del Museo Diffuso *The Esquilino Tales*, il Rione dove si avviò l'edificazione di un intero quartiere in modo da adeguare la città, che allora aveva poco più di 200.000 abitanti, al ruolo di Capitale.

Questa l'occasione per esplorare un'area che custodisce importanti presenze della storia, da quella millenaria della città eterna a quella più recente d'Italia, ed è caratterizzata per la densità di luoghi di pregio storico, architettonico, archeologico, culturale, sociale, emozionale ma che, seppur al centro di Roma, è per lo più sconosciuta non solo ai turisti ma anche ai cittadini romani. 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.

Una realtà complessa ed eterogenea impossibile da poter essere descritta secondo un solo punto di vista, da una parte, e l'esigenza di una comunicazione sintetica e coinvolgente che induca il 'visitatore' ad una partecipazione attiva, dall'altra, ha convinto di individuare nella tecnica della *gamification* la struttura su cui ancorare il progetto di comunicazione. Alcune esperienze condotte negli ultimi tempi nell'ambito della comunicazione dei beni culturali hanno dimostrato come il gioco sia un modo efficace anche per avvicinare il fruitore al patrimonio. L'ambiente emozionale del gioco, riuscendo ad attivare un rapporto d'interrelazione attiva, 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

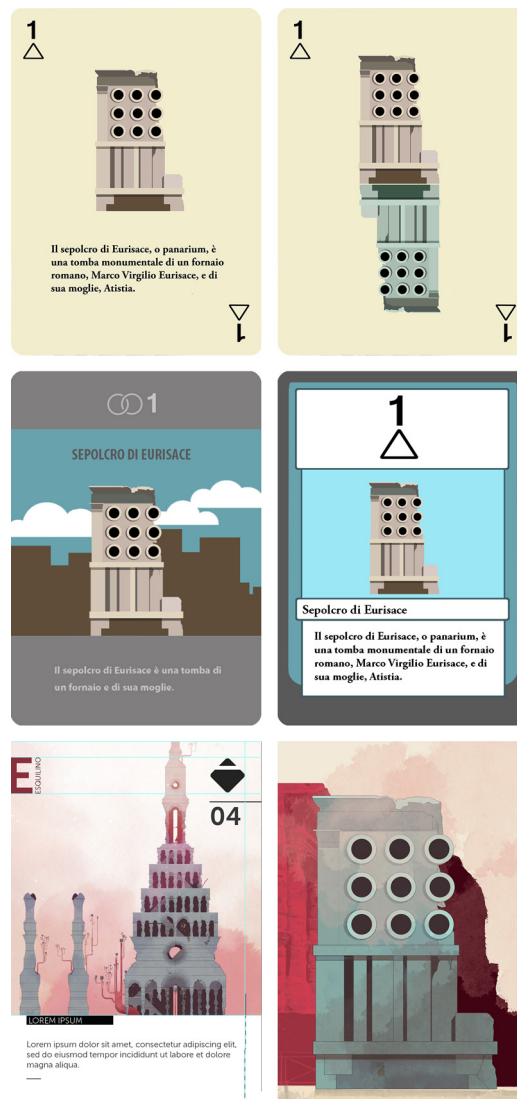


Fig. 4. Le varie prove iniziali e i riferimenti: le carte napoletane e francesi (in alto), le carte collezionabili *Magic: The Gathering*, (al centro), la piattaforma *gaming Gris* anche applicata alla tomba di Eurisace.

ben sanno i pedagoghi, nulla è più serio del gioco che è indispensabile all'individuo e anche alla collettività "per il 'senso' che contiene, per il significato, per il valore espressivo, per i legami spirituali e sociali che crea, insomma in quanto funzione culturale" [Huizinga 1939, p. 7]. Scartata per diversi motivi l'ipotesi del video-gioco [3], dopo un'analisi dei giochi da tavolo più comuni [4], la scelta è ricaduta sulle carte da gioco collezionabili perché, come dimostrato di recente, combinando la metodica di gioco con la passione per il collezionismo questa particolare connessione gli attribuisce una capacità di diffondersi viralmente, cioè di autopromuoversi.

Il *concept* del progetto di comunicazione prevede che ogni realtà urbana sia descritta attraverso un insieme di 40 carte (mazzo), articolato in quattro famiglie (dieci carte numerate da 1 a 10) cui è demandata una particolare tematica narrativa (itinerario). Seppur sperimentato solo sul Rione Esquilino, il progetto è impostato in modo tale da essere replicato, adeguatamente customizzato, su porzioni urbane diverse dotate di caratteristiche riconoscibili, condizione che favorisce 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 perciò 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.

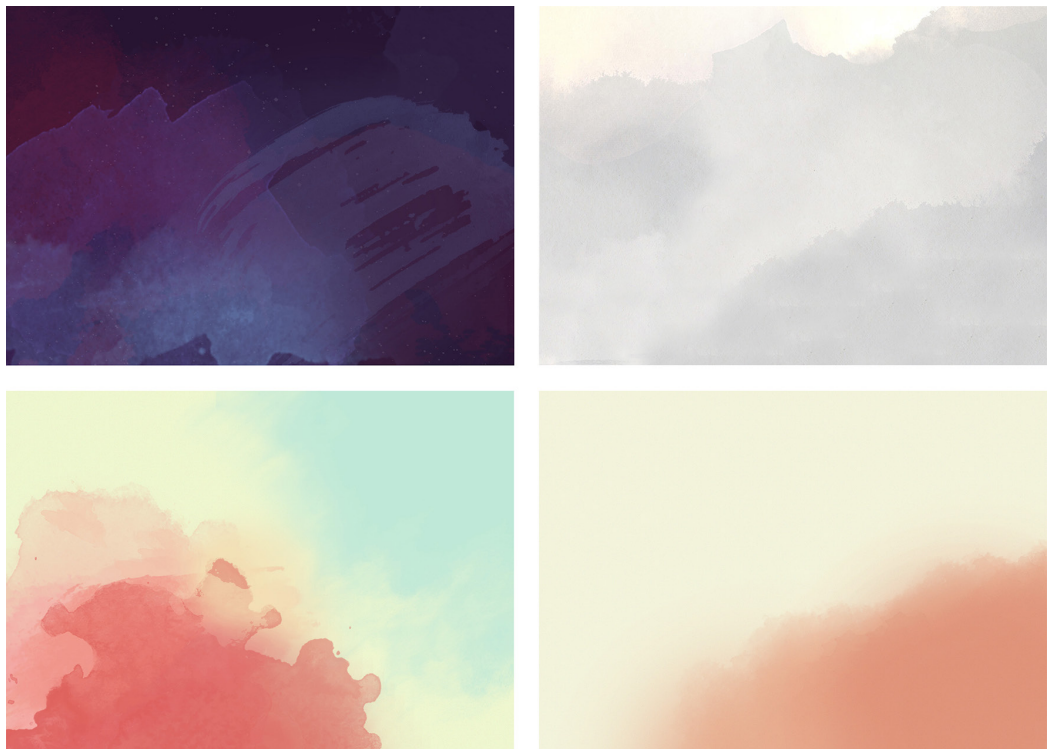
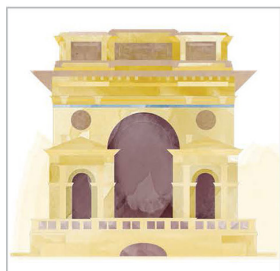
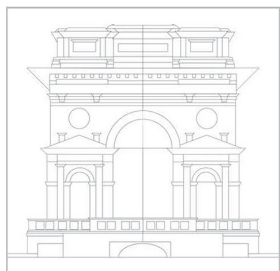


Fig. 5. I quattro sfondi corrispondenti alle quattro visuali narrative ognuno caratterizzato da una prevalente tonalità cromatica: viola/blu per *Magia*, grigio per *Memoria*, verde/petrolino per *Passaggio*, arancio/ocra per *Contaminazione* (realizzazione di Simone Amarante).

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.



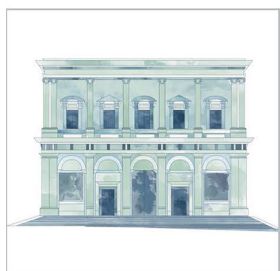
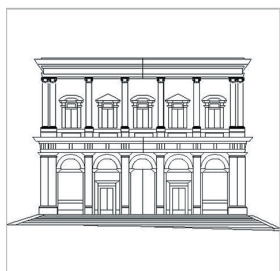
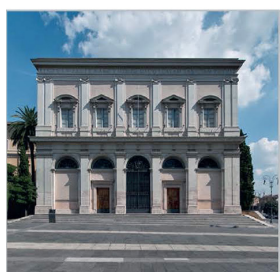
**E**  
ESQUILINO

**4**  
CONTAMINAZIONE




## Acquario romano

La sfortunata disavventura di un edificio che voleva essere parigino



**E**  
ESQUILINO

**9**  
PASSAGGIO



## Scala Santa del Laterano

Meta di pellegrinaggio per i cattolici

Fig. 6. Il procedimento per la costruzione delle carte: la costruzione della "figura", a partire dalla documentazione fotografica attraverso il ricalco e alcuni particolari "pennelli", poi inserita nello sfondo della visuale. Nella figura l'Acquario romano e la Scala Santa del Laterano (realizzazione di James Douch).

## The Esquilino Tales: il sistema di rappresentazioni

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. 1), 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. 2, 3).

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).

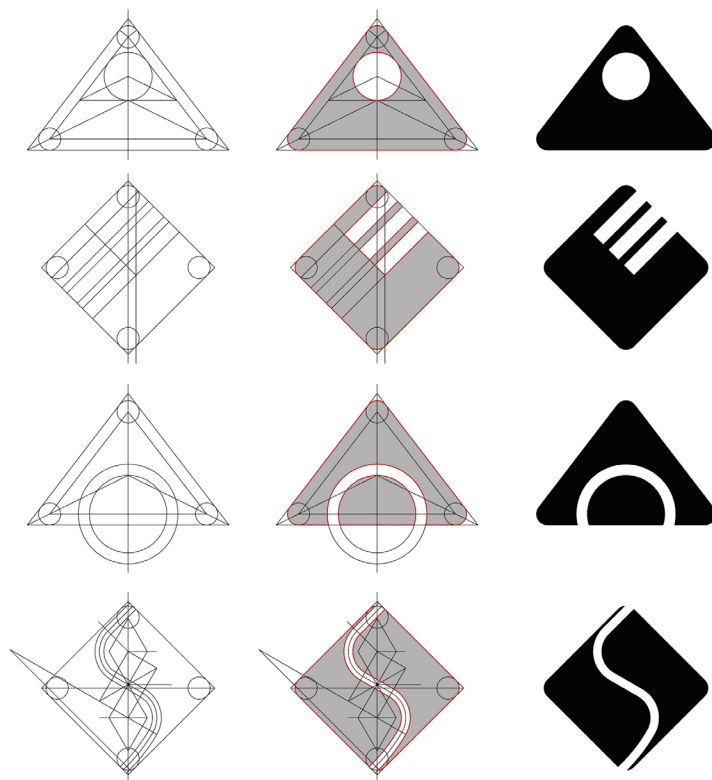


Fig. 7. I "semi": la costruzione degli ideogrammi rappresentativi delle quattro famiglie, ovvero delle quattro visuali narrative.

Per le figure l'obiettivo è stato quello di definire uno stile riconoscibile per cui, dopo diverse sperimentazioni [5] (fig. 4), 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. 5), 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. 6).

Si è poi passati alla progettazione della grafica dei diversi semi (fig. 7), decidendo per una stilizzazione ideogrammatica che fosse espressiva delle quattro visuali, caratterizzate però da uniformità iconografica per forme (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. 8). 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).

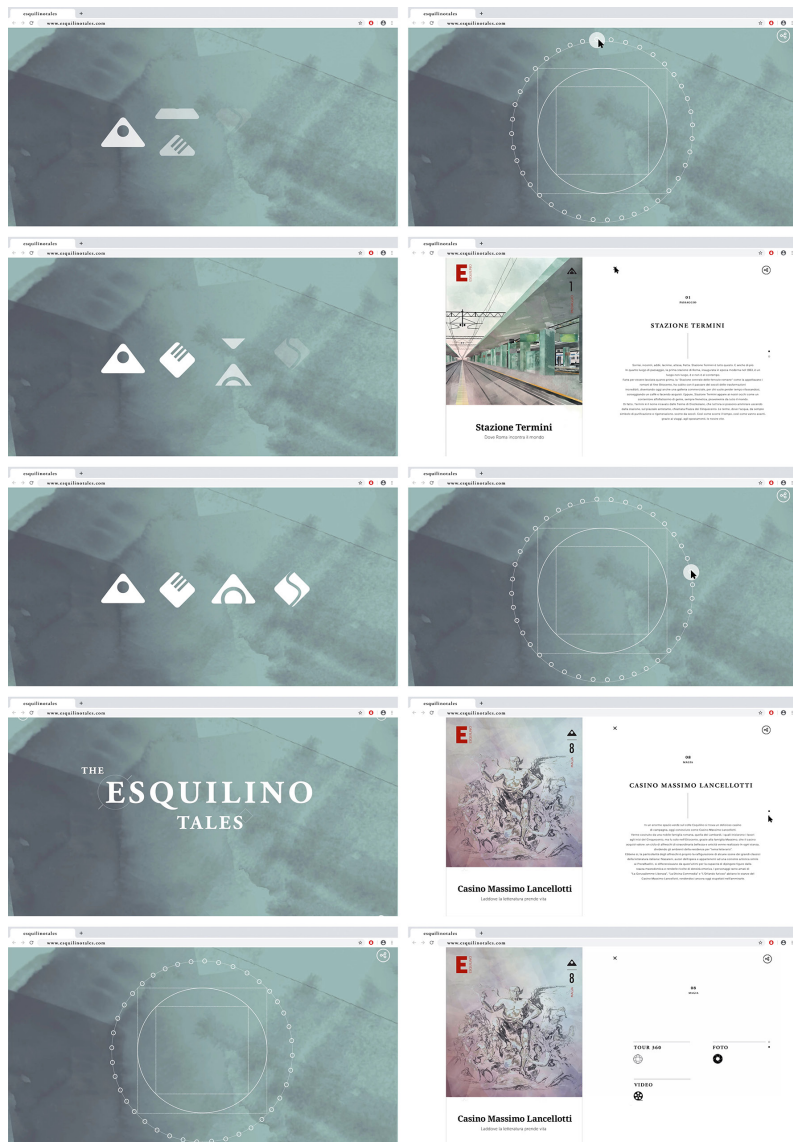


Fig. 8. Le prove per la definizione del layout, in particolare del recto della carta (sperimentazioni di James Douch e Simone Amarante).

Fig. 9. La composizione del verso della carta (realizzazione di Simone Amarante).



Fig. 10. La rappresentazione di sintesi di *The Esquilino Tales: l'home page* del sito. Dall'alto verso il basso e poi da sinistra verso destra: dopo un'animazione simile a quella di una slot machine in cui compaiono i 4 semi delle famiglie/visuali che termina con il dominio *The Esquilino Tales*, che campeggia nella sezione centrale, si può accedere ad una pagina dedicata al footer, in cui sono riassunti i dati e le informazioni, oppure iniziare l'esperienza. Cliccando su ognuna delle 40 piccole circonferenze della ruota si accederà in modo randomico ad una 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. La progettazione del sito è stata curata in particolare da Simone Amarante con James Douch e Federica Giannoni.



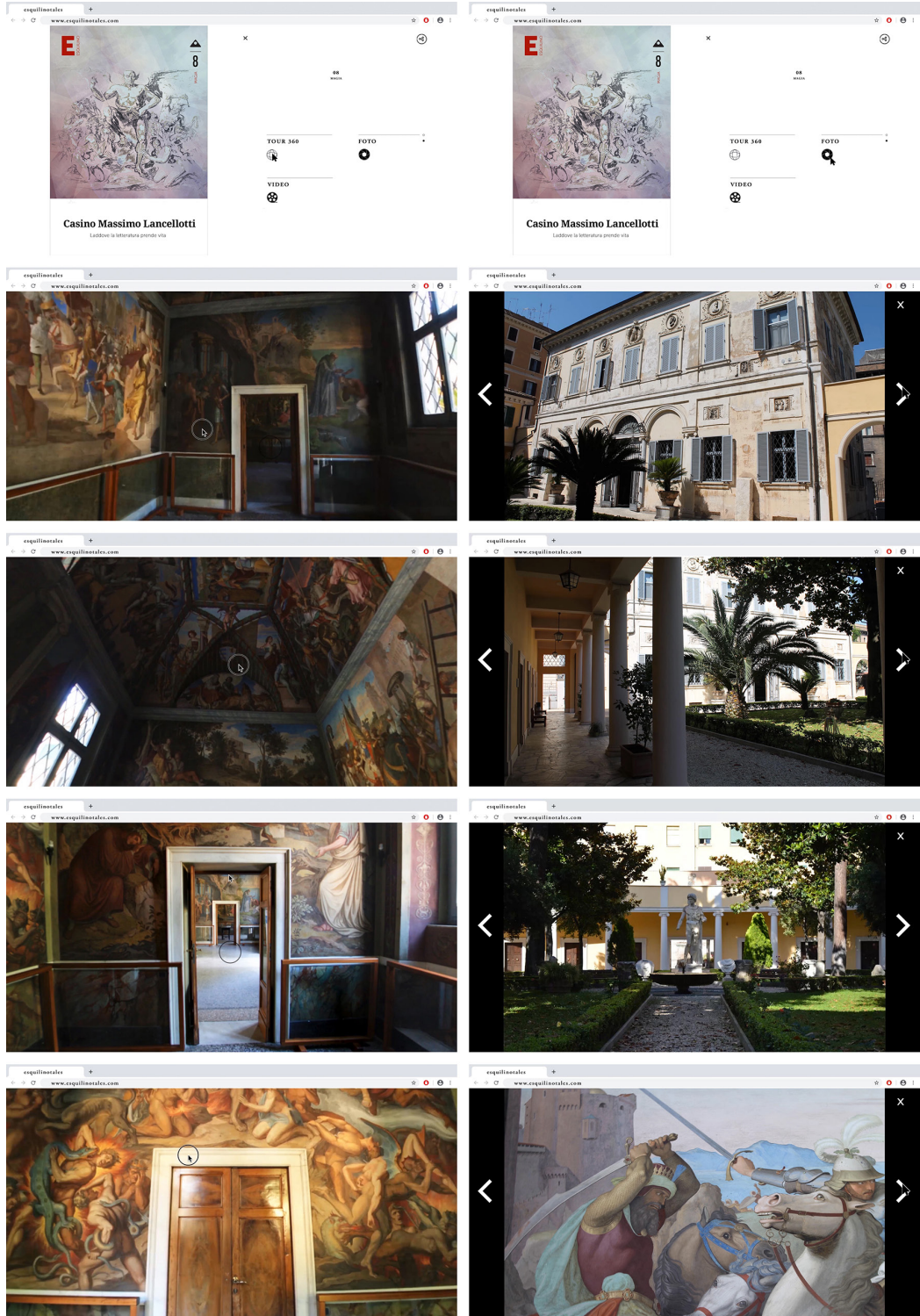


Fig. 11. L'esperienza *The Esquilino Tales* offerta dal sito: l'esplorazione del Casino Massimo Lancellotti (realizzazione della carta di Simone Amarante). A sinistra alcune schermate del *virtual tour* (realizzazione di James Douch). A destra alcune schermate slide show fotografico (realizzazione di Simone Amarante, James Douch e Federica Giannoni).



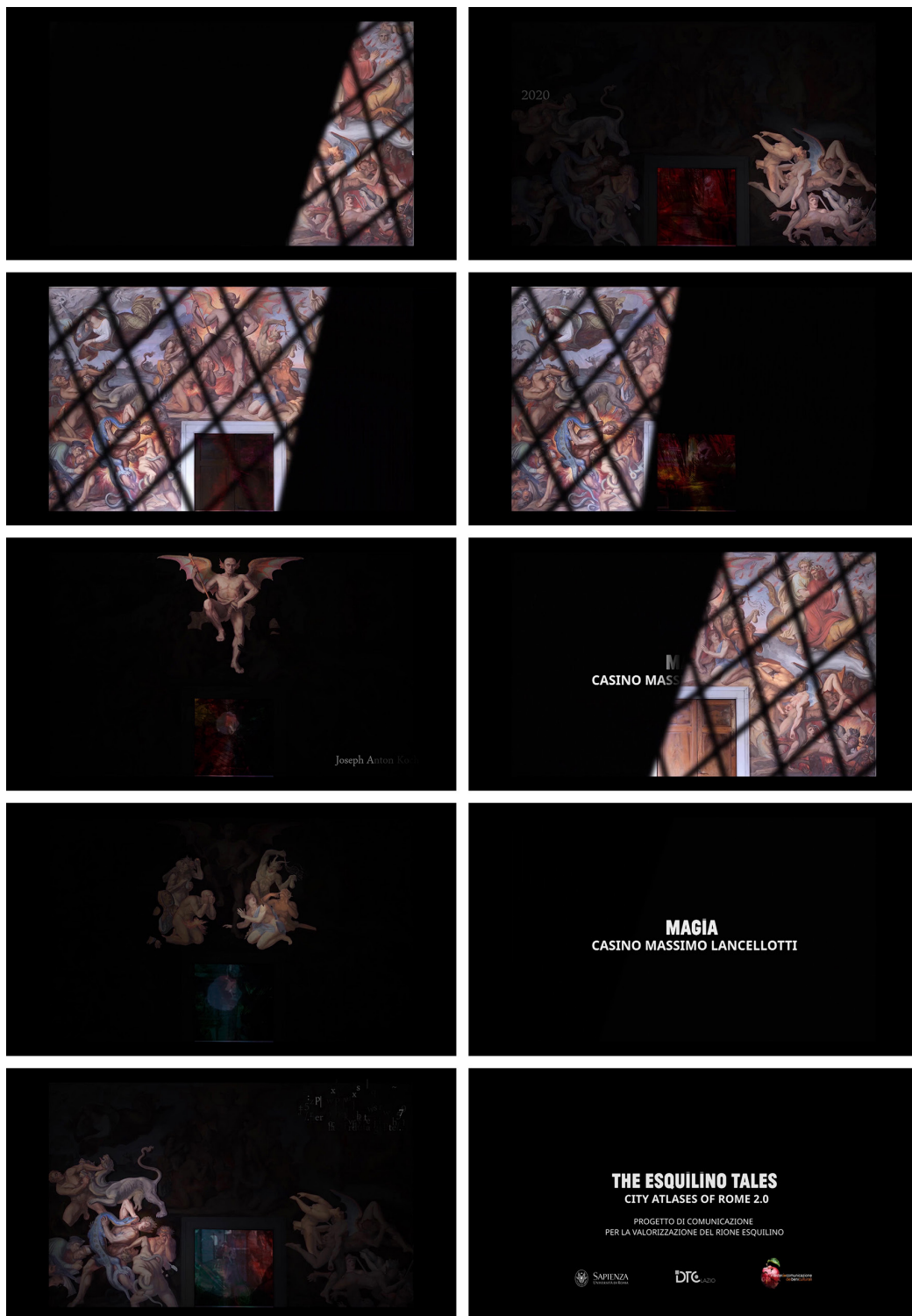


Fig. 12. L'esperienza *The Esquilino Tales* offerta dal sito: l'esplorazione del Casino Massimo Lancellotti (realizzazione della carta di Simone Amarante). Alcune schermate del video (realizzazione di Simone Amarante).

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 quelli utilizzati sul *recto* ma con una tonalità di colore che non interferisce con questi e, infine, una combinazione di cerchi e quadrati per circoscrivere lo spazio in cui posizionare il QR code per l'accesso ai contenuti multimediali, che sono resi disponibili in forma di testo o immagine – iconografie, fotografie, panorami navigabili, brevi video (fig. 9). 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.

Curatori e redazione la cui interfaccia è nella rappresentazione di sintesi offerta dalla home page del sito dove una grafica animata, costruita in analogia al retro delle carte, presenta al giocatore 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 selezionando l'icona corrispondente (figg. 10-12).

Con *The Esquilino Tales* la sfida è stata quella di tenere insieme luoghi fisici e luoghi virtuali, attraverso le interfacce/rappresentazioni immaginate e 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 indeterminatezza spaziale.

Rappresentazioni con registri figurati diversi (immagini statiche, 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 con gli studenti 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] 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.

[3] 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].

[4] Tra i diversi tipi di giochi da tavolo analizzati: quelli di percorso – gioco dell'oca, Taboo ecc. – di fortuna e statistica – Risiko, Monopoli ecc. –, astratti - scacchi, dama, backgammon, ecc.

[5] 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).

## Riferimenti bibliografici

Baricco Alessandro (2018). *The Game*. Torino: Einaudi.

Bray Massimo (2013). Il turismo e l'incontro tra beni culturali e territorio. <<http://www.massimobray.it/il-turismo-e-lincontro-tra-beni-culturali-e-territorio/>>.

Bruno Giuliana (2006). *Atlante delle emozioni: in viaggio tra arte architettura e cinema*. Milano: Bruno Mondadori. (Edizione italiana a cura di Maria Nadotti, 2006).

Desvallées André, Mairesse François (2010) (a cura di). *Concetti chiave di museologia*. Parigi: A. Colin. International Council of Museums. (Edizione italiana, 2016).

Huizinga Johan (1939). *Homo Ludens*. Amsterdam, 1939. Dalla traduzione telematica a cura di Rosaria Biondi, Nadia Ponti, Giulio Cacciotti, Vincenzo Guagliardo (casa di reclusione - Opera). <Ustatic1.l.sqspcdn.com > static > Johan\_Huizinga\_-\_Homo\_ludens>.

Ippoliti Elena, Casale Andrea (2018). Rappresentare, comunicare, narrare. Spazi e musei virtuali tra riflessioni e ricerche. In Luigini Alessandro, Panciroli Chiara (a cura di). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: Franco Angeli, pp. 128-150.

Ippoliti Elena, Albinini Piero (2016). Virtual Museums. Communication and/ls Representation. *DisegnareCon*, 9(17), pp. E1-E15.

Mangani Giorgio (2007). Introduzione alla riedizione del Teatro del mondo di Abramo Ortelio (Venezia 1724). In *L'Universo*, a. LXXXVII, n. 6, 2007, supplemento. Firenze: Istituto Geografico Militare. <<http://nuke.giorgiomangani.it/Studiesaggi/tabid/472/Default.aspx>>.

MiBACT (2014). *Organizzazione e funzionamento dei musei statali*. Decreto 23 dicembre 2014 (Decreto Musei).

Mottola Molino Alessandra (2007). Museo (voce). In Treccani, Enciclopedia Italiana - VII Appendice. <[Ragonese Ruggero \(2010\). 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. Giannitrapani Alice, Ragonese Ruggero \(a cura di\). Guide Turistiche spazi, percorsi, sguardi.](http://www.treccani.it/enciclopedia/museo_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9_(Enciclopedia-Italiana)/></a>>.</p></div><div data-bbox=)

Rogers Fred, Sharapan Hedda B. (1994). How children use play. In *Education Digest*, 59(8), pp. 13-16.

Settis Salvatore (2002). *Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale*. Torino: Einaudi, 2002.

Settis Salvatore (2017). Un confronto tra Geburtstagsatlas e Mnemosyne Atlas: Tavola 7\*. In *La Rivista di Engramma*, 151, pp. 96-100. Centanni Monica, Fressola Anna (a cura di). Mnemosyne contesa. ISSN 1826-901X.

UNESCO (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. <<https://ich.unesco.org/en/convention>>.

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>>.

## Autori

Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma, elena.ippoliti@uniroma1.it

Andrea Casale, Sapienza Università di Roma, andrea.casale@uniroma1.it

*Per citare questo capitolo:* Ippoliti Elena, Casale Andrea (2020). *The Esquilino Tales*. Comunicare, valorizzare, rigenerare/*The Esquilino Tales*. Communicating, promoting, regenerating. In Arena A., Arena M., Brandolino R.G., Colistra D., Ginex G., Mediati D., Nucifora S., Raffa P. (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Connecting. Drawing for weaving relationships. Proceedings of the 42th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 3383-3410.



# *The Esquilino Tales.* Communicating, Promoting, Regenerating

Elena Ippoliti  
Andrea Casale

## *Abstract*

This essay presents *The Esquilino Tales*, developed with students in the Master in Communication of Cultural Goods at the Sapienza University of Rome. The goal is to enhance the varied, even distinctive, 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 from the specific signs of the places. The experimentation therefore investigated the practices of representation, upgrading them with 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 enhancement and urban-regeneration activities are initiated between visitors/citizens and the Esquilino area/city to begin to redeem our city.

## *Keywords*

graphic languages, representation of city, gamification, storytelling, storydoing.



## Premise

What makes the Italian cultural heritage truly unique is its “continuum between monuments, cities, and citizens” because, according to an interpretation by Salvatore Settis, it is precisely in that extraordinary continuum between ‘high’ works and the cities’ connective fabric housing them that “our most precious cultural good” is found [Settis 2002, p. 10, translated by the authors].

This profound awareness about Italy has, since cultural good was defined, considered the heritage –tangible and intangible– as a systemic good, that is, an expression of the set of qualitative and quantitative connections among the individual goods and between these goods and the given context. 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, translated by the authors].

This awareness is party to the profound renewal that, particularly in recent years [MiBACT 2014], has regarded museums, their mission, and the basic role that they can play in promoting education and scientific progress, cultural and natural diversity, sustainable development, and intercultural dialogue [UNESCO 2015]. Said renewal has regarded both ‘objects’ in the ‘collection’ [Desvallées, Mairesse 2010, p. 26] and museum spaces, expanding the former and dilating the latter for a renewed understanding of practices and knowledge, the cultural places connected to them, and the communities recognized in that cultural heritage [UNESCO 2003]. The view of these museums is therefore aimed outside, re-evaluating the diffuse cultural heritage in cities and the communities living there through the ‘diffuse museum’ [Mottola Molfino 2007]. With this particular type of museum, it is even more necessary to address the system, i.e. the connections, to design “paths of meaning that are well focused on specific territorial areas such that ... it does not simply mean summarizing a series of works of art or monuments, but translating them into a historically and culturally consistent path or many parallel” [Bray 2013, translated by the authors].



Fig. 1. The card, the fulcrum of the project *The Esquilino Tales*. “The tomb of the baker and his wife” (created by Simone Amarante).

Promoting the communication of these goods therefore means working with the possible connections using a mechanism that is at heart very similar to 'modern' guides, which, since the first half of the 1800s, freed the greater public, allowing them to individually and independently plan their own trips. These are particular devices wherein, without an author, the places offered to the 'reader/traveler' come to the fore by means of possible itineraries [Ragonese 2010] and where the plot woven between places and the traveler generates a travel experience, whether real or virtual [Mangani 2007]. 'Modern' guides did not invent this mechanism; rather, it derived from the varied ways in which the inhabited space is given a shape –atlases, maps, itineraries etc.– which were more recently renewed by cinema [Bruno 2006].

It is in the framework of these reflections that the project *The Esquilino Tales* [1] was developed. The project aims to enhance the varied, even distinctive, complexity of the Esquilino area, the XV Rione of Rome, experimenting with different forms and accepted meanings in which it is possible to refine representation and its related connections.

Since the project relates to goods that fall under the extended definition of 'architecture', where both the whole and its individual parts are therefore recognizable first as 'figures', the project began with the conviction that a proposal for its effective use could only start with the specific signs of the places. The experimentation therefore investigated the practices of representation, upgrading them with the techniques of storytelling, gamification, and storydoing to develop a communication strategy within a wide range of graphical/visual languages. In this strategy, active means of exploration such as initial enhancement and urban-regeneration activities are initiated between visitors/citizens and the Esquilino area/city to begin to redeem our city [2].

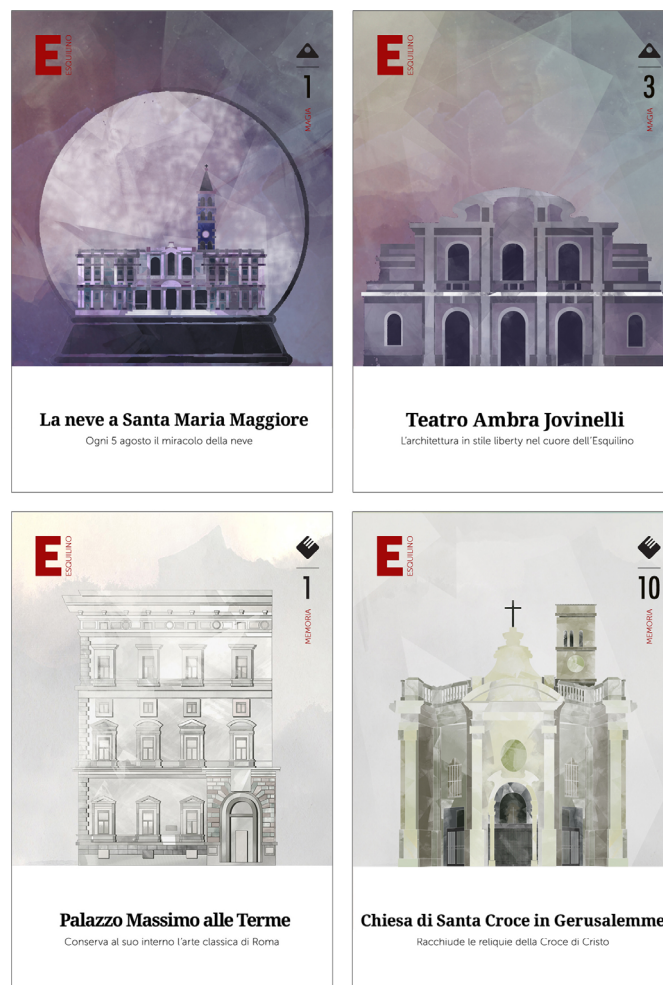


Fig. 2. Some representative cards of the *Magia* perspective: "The snow at Santa Maria Maggiore. Every 5 August, the miracle of the snow" (created by Simone Amarante); "Ambra Jovinelli Theatre. Liberty style architecture in the heart of the Esquilino district" (created by Simone Amarante) and the *Memoria* perspective: "Palazzo Massimo alle Terme. Within, it houses classic art of Rome" (created by Federica Giannoni); "Basilica of the Holy Cross in Jerusalem. Houses the relics of Christ's Cross" (created by Simone Amarante).

In our opinion, this experience falls entirely under the more general area of 'city representations', a particular family of representations that presents an extremely wide range of types and variations, running the entire range of representational conventions –from figures to signs, from concepts to plausibility– all of which are similar because 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.



Fig. 3. Some representative cards of the *Passaggio* perspective: "Termini Station. Where Rome meets the world" (created by Federica Giannoni); "Porta Maggiore. Monumental aqueduct and gate of Rome" (created by Angela Moschetti) and the *Contaminazione* perspective: "The dinosaur of Termini Station. Bizarre names for modern architecture" (created by Simone Amante); "Obelisks. Elegant crossroads in the urban layout of Rome" (created by Margherita Stisi).

### *The Esquilino Tales: The Game*

In 2020, Rome, the capital of Italy, will celebrate its 150th anniversary. This anniversary has given rise to the diffuse museum communication project *The Esquilino Tales*, dealing with the Rione where an entire neighbourhood was built in order to adapt the city, which then had little more than 200.000 residents, to its role as the capital of a country.

The game provides the opportunity to explore an area that houses important historical remains, from the thousand-year history of the eternal city to the more recent history of Italy. The Esquilino area is characterized by the density of places of historic, architectural, archaeological, cultural, social, and emotional prestige and, although it lies in the centre of Rome, it is mostly unknown, not only to tourists, but also to residents in Rome. This is a layered reality that throughout history has known how to reconfigure itself to adapt to growth and physical transformation and to subsequent migration and globalization, connoted by a variety of both built space and the people living there: a multitude of cities rather than just one city.

On the one hand, this complex, heterogeneous reality is impossible to describe from only one point of view. On the other, synthetic, involved communication that induces the 'visitor' to active participation is needed. Both aspects pointed to the technique of gamification as the structure used to anchor the communication project.

Some recent experimentation related to the communication of cultural goods has shown how games can also be an effective way for users to approach the heritage. The emotional environment of the game, initiating an interactive relationship, 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, p. 13]. As educators know well, nothing is more serious than play,

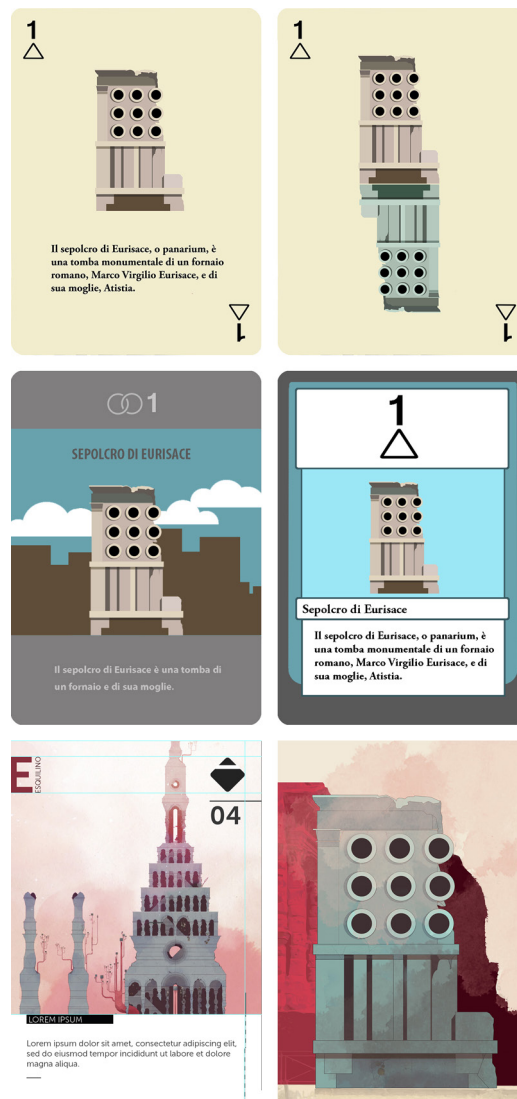


Fig. 4. The various initial tests and references: Neapolitan and French playing cards (above), collectible *Magic: The Gathering* cards, (middle), the gaming platform *Gris* (bottom) also applied to the tomb of Eurisace.

which is indispensable for individuals and also the community, "due to the 'sense' that it contains, the meaning, the expressive value, and the spiritual and social ties that it creates, that is, essentially as a cultural" [Huizinga, 1939, p. 7, translated by the authors].

To select the type of game, video games were discarded for various reasons [3] and after an analysis of the most common table games [4], the choice fell to collectible game cards. 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 concept of the communication project entails each urban reality being described in a set of 40 cards (deck) organized into four families (10 numbered cards) referring to a particular thematic narrative (itinerary). While only experimenting with the Esquilino district, the project is designed to be replicated and appropriately customized for different urban areas equipped with recognizable characteristics, a condition that also favours the game's spread through the 'proliferation' of decks of cards. This simple structure and its related connections –card/family/ deck/decks– thereby transforms the cards into collector objects. Their easy spread and competition between players, which lies at the basis of any game, give a further push for interaction due to the need for exchange.

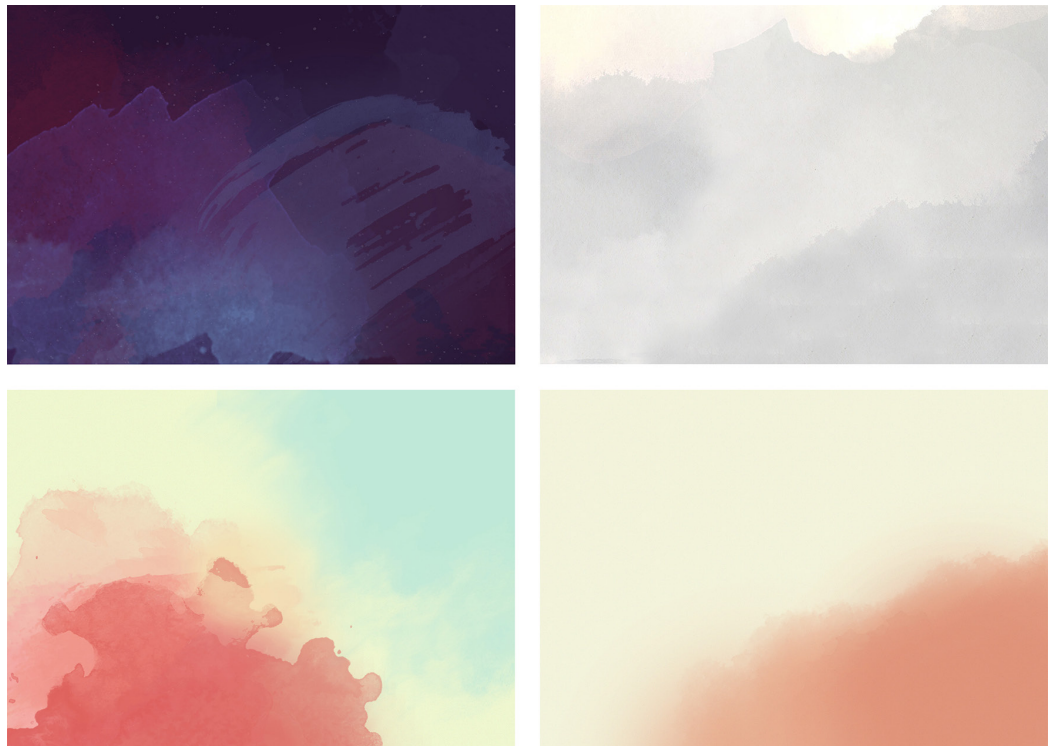
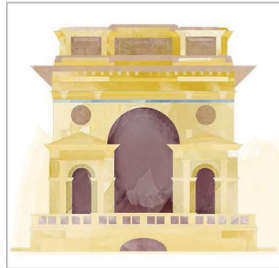
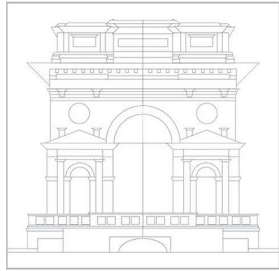



Fig. 5. The four backgrounds corresponding to the four narrative perspectives, each characterized by a prevalent chromatic tones: violet/blue for *Magia*, grey for *Memoria*, green/teal for *Passaggio*, orange/ochre for *Contaminazione* (created by Simone Amarante).


To favour the experience of visiting the cultural heritage housed in cities, the rules of the game require players 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 by interacting with the cultural good. The rules of the game require players to personalize each game, establishing some variations in the deck to complete, modifying the default composition by replacing individual cards while keeping the number and families fixed.



**E**  
ESQUILINO

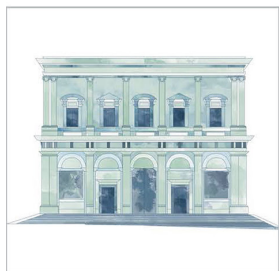
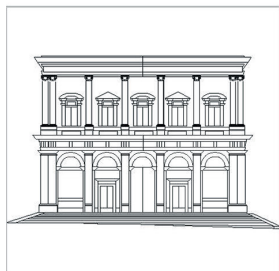


**4**  
CONTAMINAZIONE




**Acquario romano**

La sfortunata disavventura di un edificio che voleva essere parigino



**E**  
ESQUILINO



**9**  
PASSAGGIO



**Scala Santa del Laterano**

Meta di pellegrinaggio per i cattolici

Fig. 6. The procedure to build the cards: construction of the 'figure' starting from the photographic documentation through retracing and some particular 'brushstrokes', followed by insertion in the background of the visual. 'Acquario romano and the Scala Santa del Laterano' Roman Aquarium and the Lateran Holy Stairs (created by James Douch).

## The Esquilino Tales: The System of Representation

While the fulcrum of the project lies in the individual card (analogous in its digital version with the role of interface to access the cultural content (fig. 1), 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 perspectives of reading proposed in each deck. Each perspective creates a connection between the individual points of interest (places and histories that they summarize) described by each card to compose a specific itinerary.

Therefore, after careful analysis of the tangible and intangible heritage of the Esquilino district, the four perspectives according to which the points of interest are grouped are: *Magia* [Magic], *Memoria* [Memory], *Passaggio* [Transition], and *Contaminazione* [Fusion] (figs. 2, 3). As can be easily understood, these perspectives 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 past events, the fascination of a show or concert, aesthetic enjoyment of a work of art, the memory of an old history, the evocation of a recent history, the transition between one era and another made physically by crossing a city, a connection between apparently different places, the evidence of modern multiculturalism, the stratification that condenses an urban space, the perennial coexistence between sacred and secular, etc.

Once the structure of the game and the principal rules were defined, the graphical elements –figures, colours, backgrounds, symbols, characters, layout– were designed such that they worked together to orient players beginning a trip through *The Esquilino Tales*. Therefore, each place and its associated history is represented by a figure, while the visual narrative (*Magia*, *Memoria*, *Passaggio*, *Contaminazione*) is entrusted both to the colour palette and a symbol (suit).

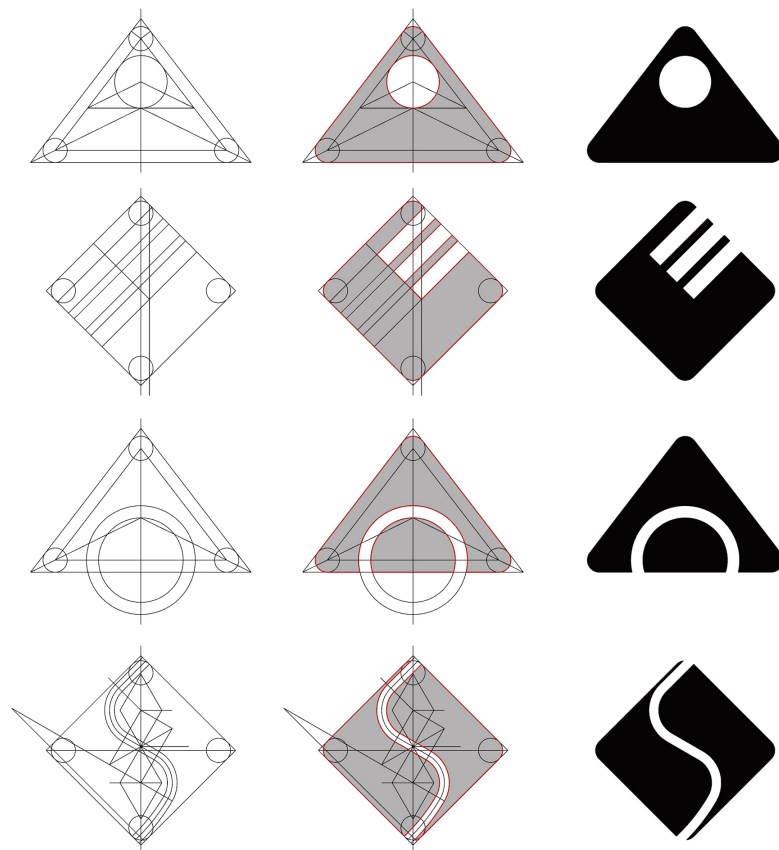


Fig. 7. The 'suits': construction of the ideograms representing the four families, that is, the four narrative perspectives.

For the figures, the goal was to define a recognizable style. After some experimentation [5] (fig. 4), 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 prevalent chromatic tone with each of the narrative perspectives (violet/blue for *Magia*, grey for *Memoria*, green/teal for *Passaggio*, orange/ochre for *Contaminazione*), followed by development of the four corresponding backgrounds (fig. 5). These were characterized by soft, sinuous forms that, except for minor modifications, were adopted for all cards pertaining to the same family (fig. 6).

The next step was to design the graphics of the different suits (fig. 7). An ideogrammatic stylization was chosen to express the four perspectives, each of which was characterized by iconographic uniformity with respect to shape (triangle, square, circle, and rounded corners) and colour (black).

Following this, for the purposes of orienting 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. 8). 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 perspective. The space is divided vertically into two parts: above, the figure is situated on the background, while below there is a white band that contains the name of the place, centred (bold serif 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).

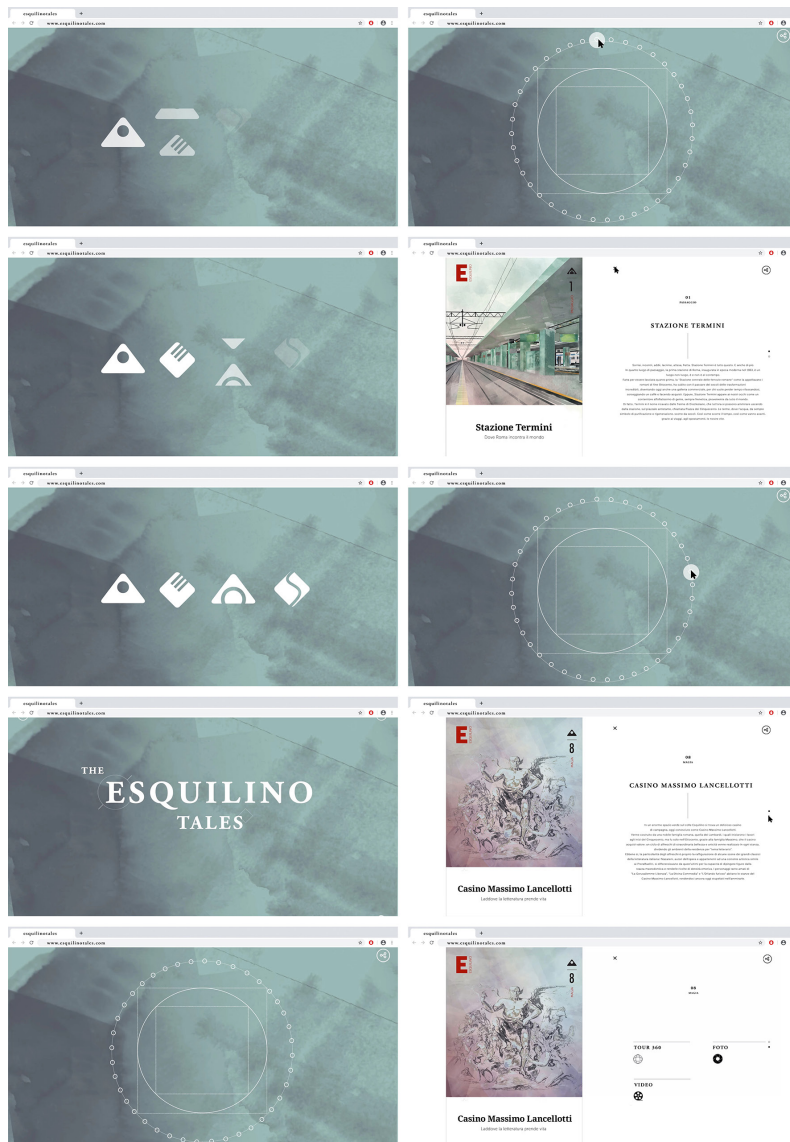


Fig. 8. Tests to define the layout, particularly the front of the card (experimentation by James Douch and Simone Amarante).

Fig. 9. Composition of the back of the card (created by Simone Amarante).



Fig. 10. Summary representation of *The Esquilino Tales*: the home page of the website. From top to bottom and from left to right: after animation similar to a slot machine in which the four suits of the families/visuals appear and which ends with the title *The Esquilino Tales* in the centre, one can access a dedicated page in the footer; in which the data and information are summarized, or begin the experience. By clicking on one of the small circles of the wheel, the player randomly accesses a card and, after the textual presentation of the experience, the player can move to different content (360° tour, photographic slide show, video) by selecting the corresponding icon.



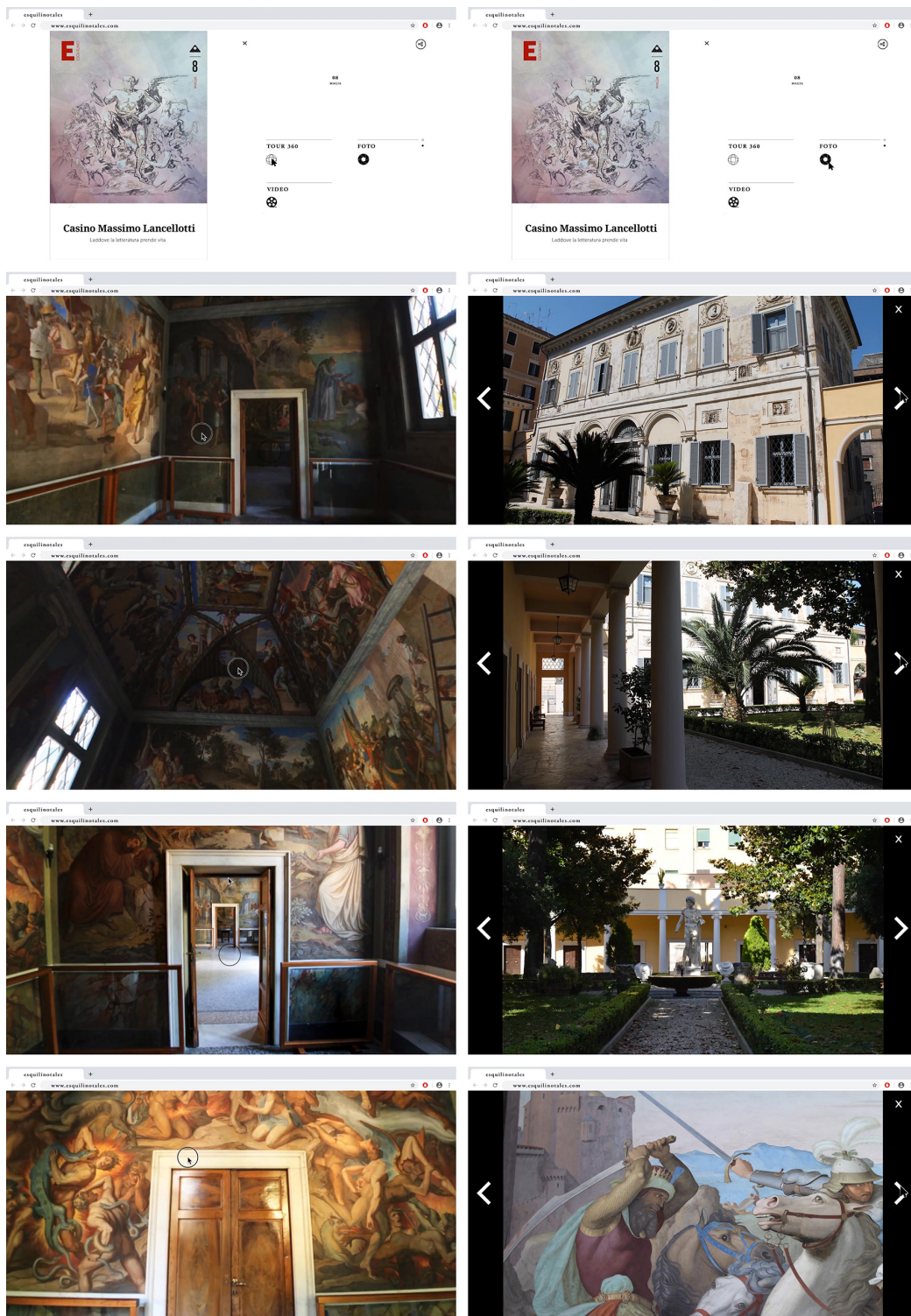


Fig. 11. The experience *The Esquilino Tales* offered by the website: exploration of the Casino Massimo Lancellotti (card created by Simone Amarante). Left, some screenshots from the virtual tour (created by James Douch). Right, some screenshots from the photographic slide show (created by Simone Amarante, James Douch, and Federica Giannoni).

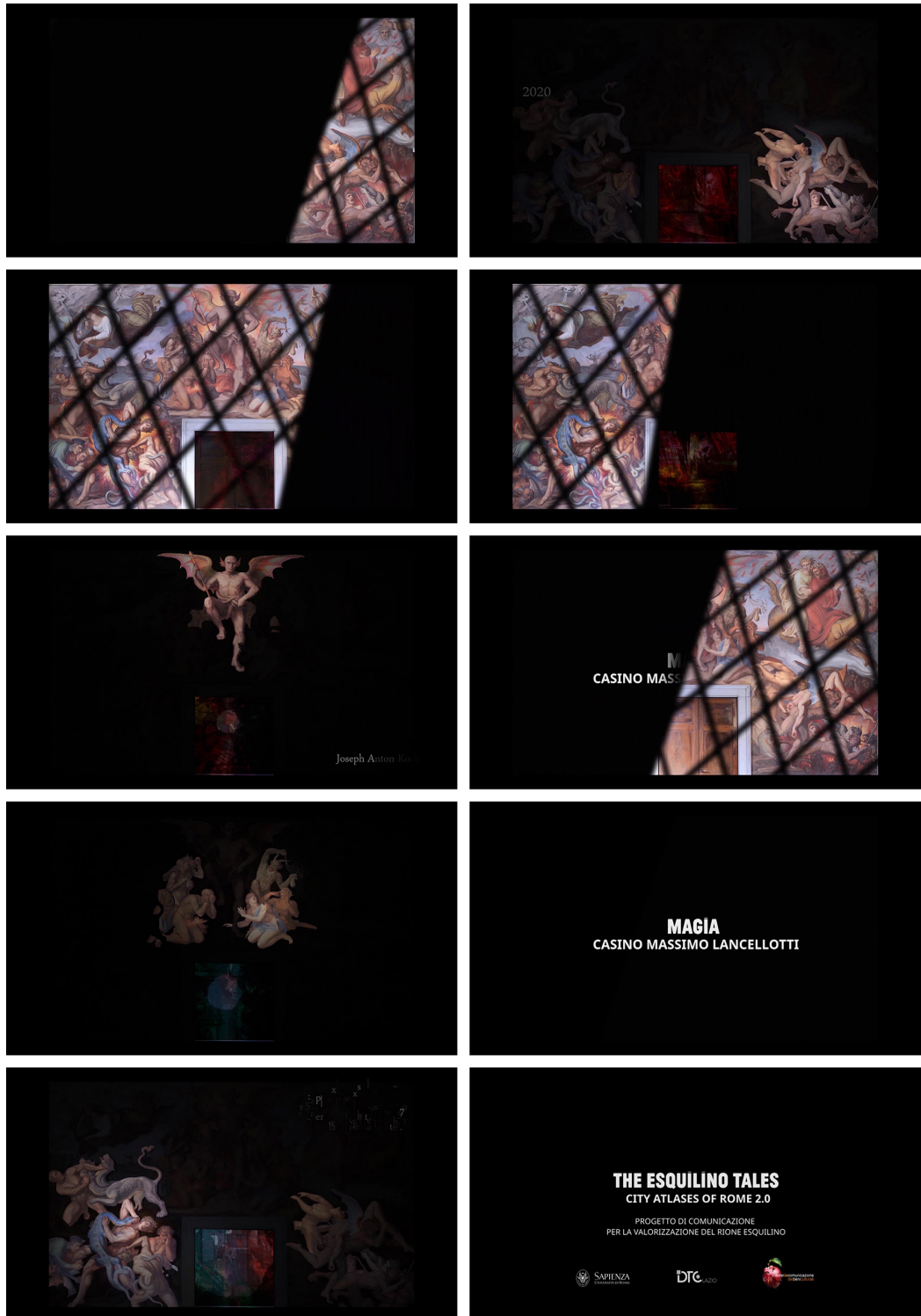


Fig. 12. The experience *The Esquilino Tales* offered by the website: exploration of the Casino Massimo Lancellotti (card created by Simone Amarante). Some screenshots of the video (created by Simone Amarante).

For the back of the cards, the graphical choices were consistent with those described above (fig. 9). The four suits appear in grey at the corners of the card on a background similar to the one on the front, but with a complementary colour tone. Finally, a combination of circles and squares circumscribes the space containing the QR code, which is used to access multimedia content available in the form of text or images – iconography, photographs, panoramas to be navigated, brief videos.

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 present a summary of the main characteristics 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. Their interface lies in the representation of summaries on the home page of the website, where an animated graphic, built in analogy with the back of the cards, presents the player 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 move on to different content by selecting the corresponding icon (figs. 10-12).

With *The Esquilino Tales*, the challenge was to hold physical and virtual places together through the interfaces/representations imagined as new agorae where connections could be made between visitors, experts, and cultural goods. Such a 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. 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 when recognizing an undefinable proximity and affinity, giving it a certain 'air of family' "aria di famiglia" [Settis 2017, p. 97]. When it seems impossible to reconcile single and multiple, identity and community in certain years, this 'machine for thinking' aims to re-

## Notes

[1] The experience was carried out with students in the Master in Communication of Cultural Goods at the Sapienza University of Rome, begun 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 experience was presented at one of the laboratory encounters organized within the project/show *Riscatti di Città. La rigenerazione urbana a Roma* [Redeeming the City: Urban Regeneration in Rome], Palazzo Merulana, held between 18 January and 17 February 2020.

[3] The various reasons include the economic resources necessary to create a video game with a setting that would produce emotional involvement and could compete with what is currently on the market, as demonstrated, for example, by the editions of *Rome Video Game Lab* that have been held annually since 2018. More in general, we are convinced by what Alessandro Baricco says, "Game is a most difficult habit; it offers intensity in exchange for insecurity, generates inequalities, and is not suitable for a lot of people" [Baricco 2018, p. 196, translated by authors].

[4] The different types of board games analysed include: 'path' games – snakes and ladders, Taboo, etc. – luck and statistics games – Risk, Monopoly etc. – abstract games – chess, checkers, backgammon, etc.

[5] Different references range from Neapolitan and French playing cards to collectible 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).



## References

- Baricco Alessandro (2018). *The Game*. Torino: Einaudi.
- Bray Massimo (2013). Il turismo e l'incontro tra beni culturali e territorio. <<http://www.massimobray.it/il-turismo-e-lincontro-tra-beni-culturali-e-territorio/>>.
- Bruno Giuliana (2006). *Atlante delle emozioni: in viaggio tra arte architettura e cinema*. Milano: Bruno Mondadori. (Edizione italiana a cura di Maria Nadotti, 2006).
- Desvallées André, Mairesse François (2010) (a cura di). *Concetti chiave di museologia*. Parigi: A. Colin. International Council of Museums. (Edizione italiana, 2016).
- Huizinga Johan (1939). *Homo Ludens*. Amsterdam, 1939. Dalla traduzione telematica a cura di Rosaria Biondi, Nadia Ponti, Giulio Cacciotti, Vincenzo Guagliardo (casa di reclusione - Opera). <Ustatic1.l.sqspcdn.com > static > Johan\_Huizinga\_-\_Homo\_ludens>.
- Ippoliti Elena, Casale Andrea (2018). Rappresentare, comunicare, narrare. Spazi e musei virtuali tra riflessioni e ricerche. In Luigini Alessandro, Panciroli Chiara (a cura di). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: Franco Angeli, pp. 128-150.
- Ippoliti Elena, Albinini Piero (2016). Virtual Museums. Communication and/ls Representation. *DisegnareCon*, 9(17), pp. E1-E15.
- Mangani Giorgio (2007). Introduzione alla riedizione del Teatro del mondo di Abramo Ortelio (Venezia 1724). In *L'Universo*, a. LXXXVII, n. 6, 2007, supplemento. Firenze: Istituto Geografico Militare. <<http://nuke.giorgiomangani.it/Studiesaggi/tabid/472/Default.aspx>>.
- MiBACT (2014). *Organizzazione e funzionamento dei musei statali*. Decreto 23 dicembre 2014 (Decreto Musei).
- Mottola Molfino Alessandra (2007). Museo (voce). In Treccani, Enciclopedia Italiana - VII Appendice. <[https://ich.unesco.org/en/convention](http://www.treccani.it/enciclopedia/museo_res-81d75601-9bc2-11e2-9d1b-00271042e8d9_(Enciclopedia-Italiana)/></a>>.</p><p>Ragonese Ruggero (2010). Guide turistiche: un'introduzione. In <i>E|C Serie Speciale. Journal online of AISS - Associazione Italiana di Studi Semiotici</i>, anno IV, n. 6, pp. 5-18. Giannitrapani Alice, Ragonese Ruggero (a cura di). Guide Turistiche spazi, percorsi, sguardi.</p><p>Rogers Fred, Sharapan Hedda B. (1994). How children use play. In <i>Education Digest</i>, 59(8), pp. 13-16.</p><p>Settis Salvatore (2002). <i>Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale</i>. Torino: Einaudi, 2002.</p><p>Settis Salvatore (2017). Un confronto tra Geburtstagsatlas e Mnemosyne Atlas: Tavola 7*. In <i>La Rivista di Engramma</i>, 151, pp. 96-100. Centanni Monica, Fressola Anna (a cura di). Mnemosyne contesa. ISSN 1826-901X.</p><p>UNESCO (2003). <i>Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage</i>. <<a href=)>.
- 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>>.

## Authors

Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma, elena.ippoliti@uniroma1.it  
Andrea Casale, Sapienza Università di Roma, andrea.casale@uniroma1.it

To cite this chapter: Ippoliti Elena, Casale Andrea (2020). *The Esquilino Tales*. Comunicare, valorizzare, rigenerare/*The Esquilino Tales*. Communicating, promoting, regenerating. In Arena A., Arena M., Brandolino R.G., Colistra D., Ginex G., Mediat D., Nucifora S., Raffa P. (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Connecting. Drawing for weaving relationships. Proceedings of the 42th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 3383-3410.