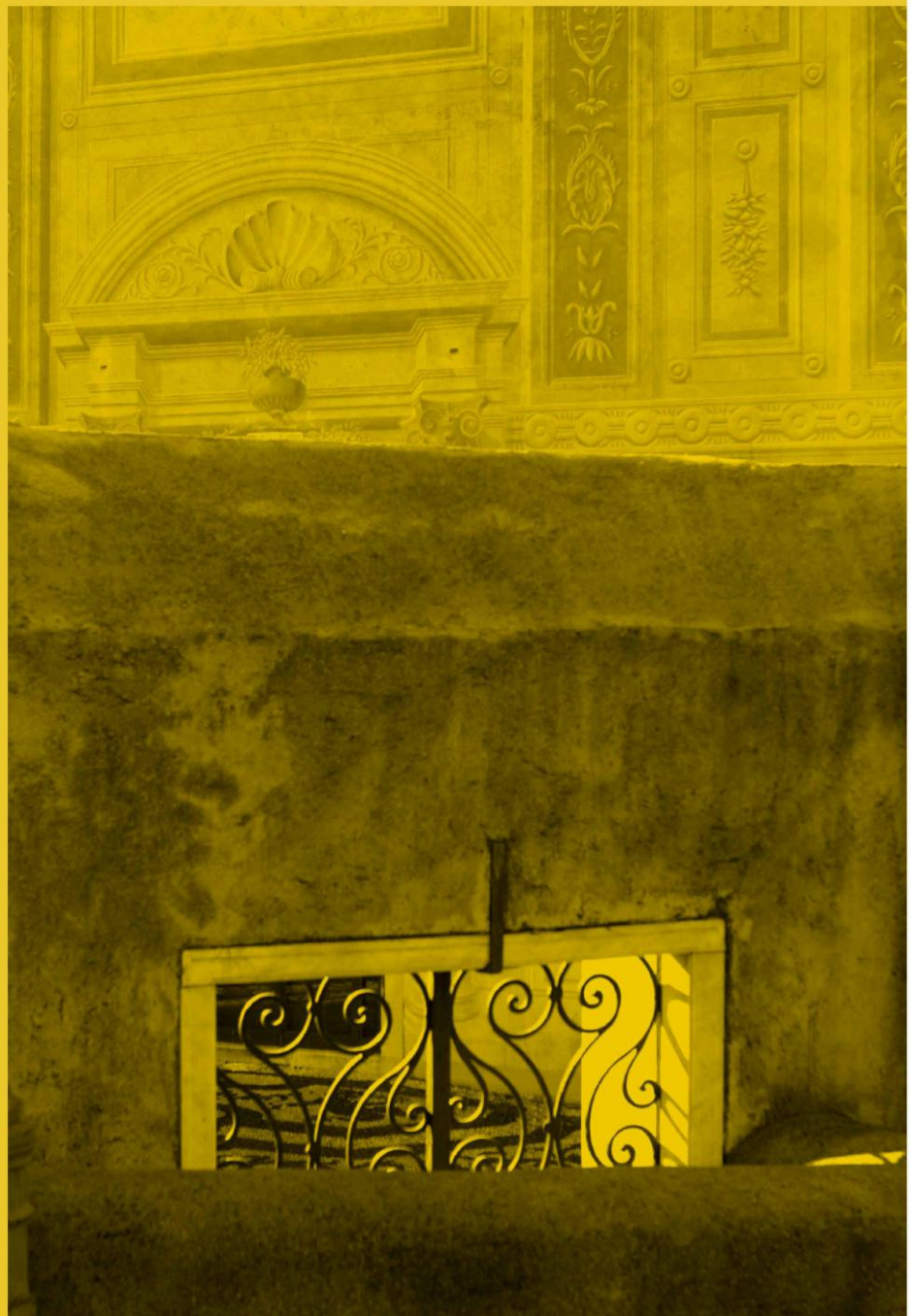




Comitato Scientifico / Scientific Advisory Board

Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II
Pepe Ballestreros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid
Guya Bertelli - Politecnico di Milano
Pilar Chías Navarro - Universidad de Alcalá
Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica
Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II
Agostino De Rosa, Università IUAV di Venezia
Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova
Newton D'souza - Florida International University
Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano
Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne
Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II
Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova
Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza
Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA
Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève
Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya
Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia
Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli
Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais
Carles Muro - Politecnico di Milano
Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier
Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles
Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover
Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas
Marco Trisciunoglio - Politecnico di Torino
Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

Direttore scientifico / Scientific Editor in chief

Niccolò Casiddu - Università degli Studi di Genova

Direttore responsabile / Editor in chief

Stefano Termanini

Vicedirettore / Associate Editor

Valter Scelsi - Università degli Studi di Genova

Comitato di indirizzo / Steering Board

Maria Linda Falcidieno
Manuel Gausa
Andrea Giachetta
Enrico Molteni
Maria Benedetta Spadolini
Alessandro Valenti

Comitato editoriale / Editorial Board

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)
Davide Servente
Beatrice Moretti
Luigi Mandraccio

Impaginazione / Layout

Davide Servente
Beatrice Moretti
con Alice Mariani

Editore / Publisher

Stefano Termanini Editore,
Via Domenico Fiasella, 3, 16121 Genova
Autorizzazione del tribunale di Firenze n. 5513 in data 31.08.2006



AR SITE-SPECIFIC DESIGN PERCEPIRE LA CITTÀ AUMENTATA

Annapaola Vacanti



Abstract

Our streets are filled with information. Advertising posters, bus shelters, screens that project news, artistic displays, temporary events. Cities, especially from this perspective, are constantly changing and accelerating, in line with the contemporary trend of input overload and consequent reduction in the amount of attention we pay to each of them.

In this scenario, the evolution of Augmented, Virtual or Mixed Reality technologies allows the opening of a range of new possibilities and interactions with spaces. We tend to refer to these technologies in their application to confined environments, such as private houses or museums. However, open and public spaces offer a possibility of interaction and experimentation that is increasingly being taken into consideration by designers and artists who make these technologies their expressive channel.

If we expected to find ourselves wearing articulated headsets and futuristic glasses 24 hours a day, we were disappointed. Smartphones, however, are the means, the window through which our reality merges with its digital counterpart, giving shape to new immersive experiences that have the power to radically transform our perception of what surrounds us. This type of site-specific installations is attracting the attention of many artists but also of companies such as Apple, which is preparing to launch a series of temporary virtual reality installations near its stores in major US cities. An equally interesting experience concerns a Google initiative, carried out in collaboration with the well-known Milanese data visualization studio Accurat: Building Hopes is a free application that allows each of us to create and leave around our cities permanently virtual "totems" that represent our expectations and hopes represented as colored "balancing rocks".

The paper aims to analyze these innovative forms of expression reflecting on their potential to change the perception of public places and to favor new and unexpected uses, with the support of an approach to design open to immersion and interaction with end users, that become an integral part of these experiences and their output on the territory.



Città e interazione

La città contemporanea è un organismo complesso dotato di peculiarità in evoluzione continua. Tutti coloro che vivono in un ambiente di tipo cittadino sono abituati a interagire con un *background* multiforme e caotico di immagini, informazioni e sollecitazioni sensoriali continue e spesso contrastanti.

Diversi autori (Solà-Morales, 2008 e Sennet, 1994) definiscono l'esperienza urbana come il contatto prodotto tra il corpo e l'ambiente fisico. Il cittadino, o il visitatore, percepisce il contesto in cui si muove attraverso interazione tattile, uditiva, olfattiva, ma soprattutto visiva. Per quanto possiamo considerare l'ambiente costruito tendenzialmente statico, l'evoluzione tecnologica dei nostri mezzi di comunicazione e rappresentazione ci pone di fronte a un paesaggio dinamico e sovraccarico di informazione. Schermi, manifesti, allestimenti temporanei e *happenings* ricalibrano di giorno in giorno la nostra percezione di uno stesso luogo. L'identità di una città è dunque definita non solo dalla sua struttura formale, ma da una complessa rete di elementi interconnessi.

Inoltre, mentre esperiamo fisicamente un luogo, generiamo continuamente un *footprint* digitale, un ammontare di dati che descrivono i modi in cui ci muoviamo, le nostre reazioni e i nostri bisogni.

Possiamo affermare che la città vive una doppia vita, quella giornaliera e quella notturna, illuminata non dal sole, ma dalle luci stradali, i manifesti, i fari delle auto. In questi due contesti riconosciamo *nuance* diverse del paesaggio costruito; i monumenti che definiscono l'identità di molte città contemporanee spariscono nell'oscurità durante la notte, e per contrasto i palazzi occupati da banche o centri commerciali illuminati da comunicazioni pubblicitarie e loghi al neon emergono come *landmarks* nel paesaggio notturno (Santamaria-Varas et al., 2015).

Ma forse oggi questa categorizzazione necessita di un ulteriore livello di senso: la città vive una tripla vita, sovrapposta e slegata dalle dinamiche delle due già trattate, una vita *aumentata*.

La città aumentata

Le nostre piazze non sono ormai da tempo luoghi di aggregazione solamente fisica, ma vivono nella rete con altrettanta vivacità e interazione tra coloro che vi transitano. La crescita ormai esponenziale di dispositivi connessi e dotati di *gps* ha dato il via alla generazione continua di informazioni geolocalizzate, un ammontare immenso di dati riguardanti le nostre abitudini, interessi e interazioni sociali (Zannoni, 2018). Un substrato assolutamente imprescindibile nello studio della

nostra socialità e del nostro rapporto col territorio, sebbene invisibile. Non a caso parliamo riferendoci alla contemporaneità di era della *datafication*, quantificazione e trasformazione della realtà in dati (Cukier et al., 2013), che dipingono un ritratto digitale assolutamente fedele della nostra quotidianità.

Parlare di distinzione tra il mondo fisico e quello virtuale è un tema già datato, e sappiamo che le ibridazioni e connessioni tra queste due realtà sono infine diventate la nuova normalità. Non siamo più in grado di esperire un luogo senza affidarci al nostro smartphone per verificarne la storia, trovare informazioni su dove mangiare o dove alloggiare, verificare il percorso più breve per raggiungere la nostra destinazione.

Proprio lo smartphone diventa il canale favorito, ma non l'unico, attraverso cui le due realtà che viviamo entrano in collisione e si ibridano a vicenda.

La terza vita della città, insieme a quella giornaliera e quella notturna, è la vita aumentata, non esperibile tramite i sensi, ma attraverso strumenti tecnologici in grado di farci percepire esperienze virtuali inserite nel nostro contesto fisico. Non è più possibile parlare di progetti digitali o progetti fisici, siamo entrati nel campo del *phygital*.

MR, AR, AV, VR

La complessità e quantità di esperienze e tecnologie nel campo del progetto *phygital* richiedono un'analisi della terminologia, in modo da definire una tassonomia condivisa in cui incasellare i casi studio. Prima di tutto, la crasi *phygital* (fisico + digitale) nasce nel mondo del marketing per indicare esperienze che integrano il mondo fisico con quello digitale, tramite l'uso di tecnologie avanzate (Nofal et al., 2017). Viene utilizzato in questo paper per raccogliere sotto un unico cappello le diverse terminologie che fanno riferimento al mondo della realtà mista e aumentata, in modo da non utilizzare erroneamente uno di questi termini per descrivere la macro-categoria.

La difficoltà nel definire e categorizzare le tecnologie in grado di fondere il mondo virtuale con quello fisico creando per l'utente un'esperienza aumentata rispetto alla percezione naturale della realtà è tema di dibattito tra ricercatori già dagli anni Novanta, periodo a cui risale la tassonomia

proposta da Milgram e Kishino (1994), anche definita come *Virtuality-Reality Continuum*; per quanto non sia considerata totalmente esaustiva, risulta tutt'oggi la più accreditata e conosciuta.

Il continuum ha due estremi: da un lato il mondo reale e dall'altro un ambiente completamente virtuale, in cui l'utente è immerso al 100% – la cosiddetta VR, *Virtual Reality*. Tutto ciò che risiede nel mezzo, è descritto come MR, *Mixed Reality*. Secondo questa definizione, dunque, MR comprende sia AR – *Augmented Reality* – definita come ambiente per lo più reale, aumentato da alcune parti virtuali, che AV – *Augmented Virtuality* – ovvero un ambiente virtuale parzialmente immersivo, che mantiene una certa quantità di realtà. Si evidenzia come questa tassonomia si basi solamente su esperienze di tipo visivo, per quanto sia possibile considerare di applicarla anche ad altre modalità di interazione tra ambiente fisico e virtuale.

Ulteriori approfondimenti e definizioni riguardano le caratteristiche specifiche di ciascuna situazione; è importante notare che esperienze in VR non sono in alcun modo connesse al luogo fisico in cui ci si trova, mentre quando ci troviamo in un contesto di MR (indipendentemente dal livello di immersività, ma in particolare per quello che riguarda AR) manteniamo sempre un contatto con lo spazio reale che ci circonda. Mentre quando ci troviamo in contesti di AR possiamo avere interazioni sociali con chi si trova fisicamente intorno a noi, quando ci troviamo in ambiente completamente virtuale (VR) siamo in una condizione di isolamento.

La tipologia di strumento che viene utilizzato per immergersi nell'esperienza *phygital* influenza fortemente il grado di immersività di quest'ultima, e dunque la posizione in cui si colloca nel continuum di Milgram: indossare un *headset* permette di avere esperienze VR a 360 gradi, mentre interagire con un'applicazione per smartphone rientra nel campo della MR non spinta – definibile come AR –, infine, utilizzare degli *smart glasses* permette di vivere esperienze MR di diversi livelli (Speicher et al., 2019).

Nonostante il dibattito accademico sia effettivamente vivace, le tecnologie *phygital* sono ormai da tempo tematica di pubblico interesse, essendosi diffuse sempre di più sul mercato negli ultimi anni; da qui la motivazione di continue confusioni e

incoerenze nell'uso delle diverse terminologie. Gli stessi esperti del settore non concordano quasi mai sui confini assegnati alle diverse categorie di esperienza.

Progettare esperienze phygital: case studies

Vengono qui riportati e analizzati tre differenti casi d'uso di tecnologie AR applicate alla città, le [AR]T Walk di Apple, il MAUA, Museo di Arte Urbana Aumentata, e l'applicazione per smartphone Building Hopes di Accurat per Google. A seguire una breve descrizione; ne verranno discusse potenzialità, analogie e differenze. [AR]T¹ è un progetto nato nel 2019 dalla collaborazione tra Apple e New Museum di New York, con l'obiettivo di far esperire agli utenti diverse opere d'arte in realtà aumentata tramite i propri iPhone, sia negli Apple Store di tutto il mondo, che per le strade di sei grandi metropoli.

[AR]T Walk, in particolare, è un format che offre passeggiate guidate interattive attraverso i luoghi iconici di New York, San Francisco, Londra, Parigi, Hong Kong e Tokyo; qui, i partecipanti possono visualizzare, attraversare, a volte addirittura inseguire le opere di artisti del calibro di Nathalie Djurberg e Hans Berg, Cao Fei, John Giorno, Carsten Höller e Pipilotti Rist.

Mentre queste opere si configurano come *site-specific* e sono visitabili unicamente nei luoghi dove sono state virtualmente allestite, l'installazione *Amass* di Nick Cave è esperibile allo stesso modo negli Apple Store di tutto il mondo.

MAUA², Museo di Arte Urbana Aumentata è un progetto italiano basato sulla volontà di rivalutare quartieri lontani dal centro città attraverso opere di *street art* aumentata. Attivo principalmente nelle città di Palermo, Torino e Milano, MAUA si configura come progetto partecipato, che coinvolge i cittadini nella mappatura delle opere presenti nei propri quartieri, e artisti digitali per la creazione di animazioni aumentate basate sulle opere fisiche.

Opera realizzata da John Giorno per [AR]T.
New York City.

Building Hopes³ è un'esperienza di data-art immersiva progettata dallo studio Accurat, sulla base dei dati ottenuti tramite piattaforma Google Trends. Si tratta di un'attività completamente aperta e collaborativa, in cui gli utenti possono selezionare fino a dieci speranze per il futuro, trasformandole in sculture permanenti in realtà aumentata. Le caratteristiche estetiche delle rocce che formano le sculture servono a rappresentare i dati relativi alla speranza selezionata. Queste *Sculture di Speranza* rimangono per sempre localizzate dove l'utente ha deciso di crearle, ovunque nel mondo, e tutti possono esperirle tramite app.

Progettare esperienze *phygital*: tendenze e riflessioni

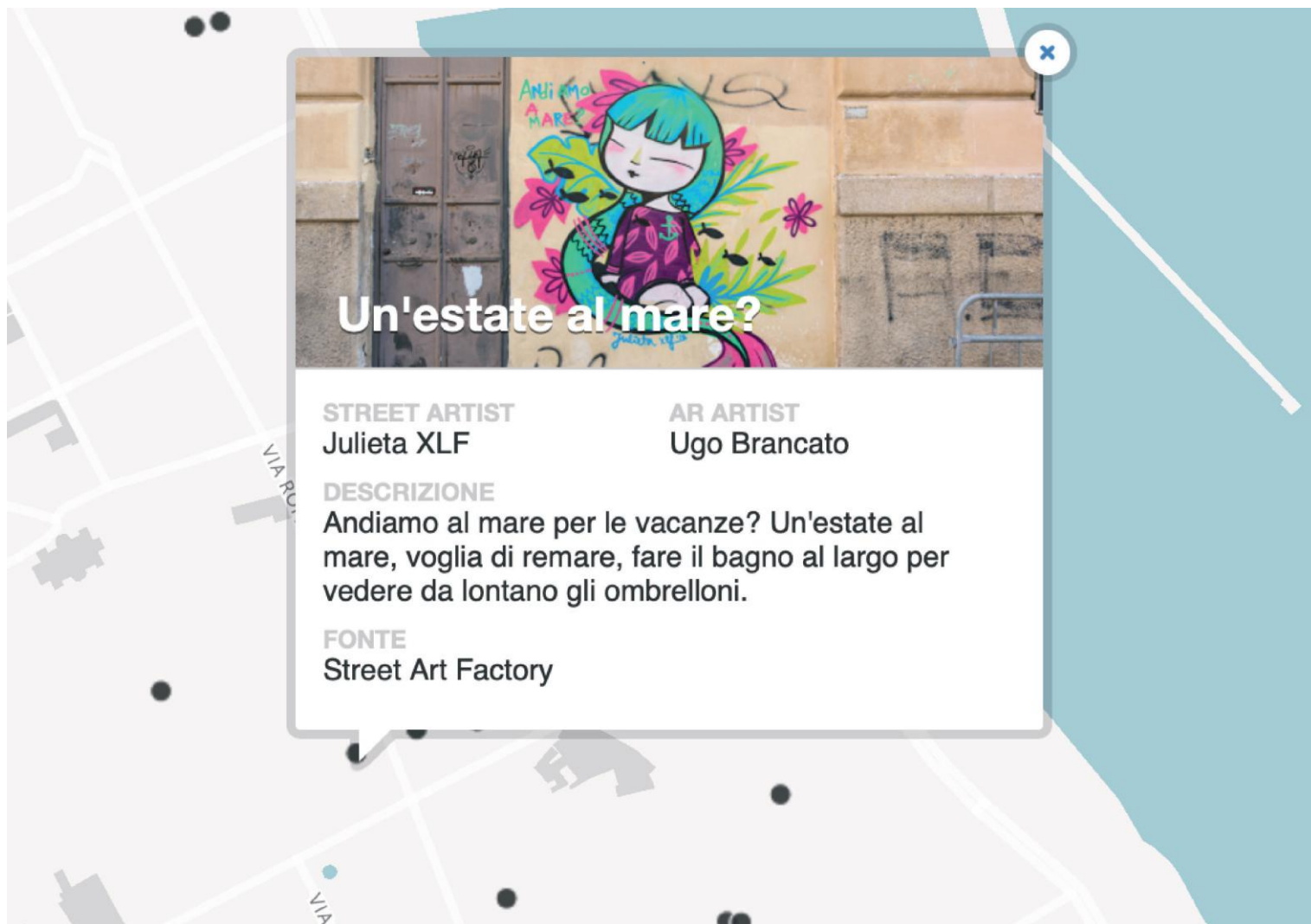
Nonostante la quantità di casi studio relativi al rapporto tra l'arte contemporanea e la realtà aumentata sia notevole, i tre selezionati in questa sede presentano in particolare un rapporto dialogico stretto con i luoghi in cui le opere virtuali vanno ad inserirsi fisicamente. Inoltre, sono tutti posti in ambienti aperti e non all'interno di musei o gallerie, luoghi di forte sperimentazione di queste tecnologie.

Proprio il fatto che le opere vadano esperite all'aperto, mentre si visita una città o si passeggia, implica la necessità di utilizzare un medium accessibile a tutti, ovvero lo smartphone: stiamo dunque parlando di esperienze AR non particolarmente spinte, seppure AR[T] permetta anche una sorta di interazione dinamica con le opere. Al contrario, MAUA e Building Hopes offrono esperienze passive; da notare però che alcuni murali nella galleria MAUA vengono aumentati anche da una componente sonora e non solo visiva.

Apple, in linea con il proprio brand, propone un'esperienza d'autore in cui il visitatore è immerso ma non proattivo; dal punto di vista del coinvolgimento degli utenti l'esperienza di MAUA è più interessante, in quanto adotta un processo progettuale collaborativo a diversi livelli: gli abitanti dei quartieri scelti (solitamente non centrali) producono una mappatura delle opere di street art esistenti, quelle selezionate vengono poi aumentate attraverso workshop che coinvolgono animation designer e artisti. Da notare come, mentre le opere di [AR]T sono realizzate per l'occasione e *site-specific*,

quelle di MAUA vanno a intervenire e creare un ulteriore livello di senso ed esperienza su una base preesistente. Le installazioni [AR]T sono state un evento temporaneo, che ha aggiunto un substrato affascinante a luoghi già turistici di grandi città; in questo senso possiamo sostenere che non siano andate a creare una sostanziale modifica nel modo di fruire tali luoghi, al massimo possiamo parlare di un'aggiunta, un aumento, appunto. Il connubio tra arte di strada e realtà aumentata progettato da MAUA riesce invece a rivitalizzare e dare valore ad aree urbane altrimenti ignorate da coloro che non le abitano, creando dunque una modifica sostanziale nella fruizione della città; una modifica che non è esperibile in alcun modo tramite i sensi, a meno di non esserne a conoscenza ed essere in possesso dell'applicazione mobile in grado di svelare la vita aumentata dei murali. Un discorso simile vale per Building Hopes, il cui obiettivo è disseminare i luoghi più disparati di sculture realizzate direttamente dagli utenti, in un processo di progettazione guidata basata sui dati Google Trends: chi non è in possesso dell'app non può vedere sul suo cammino le opere lasciate a monito dai partecipanti. D'altro canto, queste sculture non sono in alcun modo legate al luogo in cui si trovano, non ne raccontano la storia, né interagiscono con il costruito; mirano semmai a creare un paesaggio globale di speranze, diffondere un segno sempre uguale, ma personalizzato.

I casi studio qui descritti mettono in luce una tendenza a riappropriarsi dei luoghi e intervenire su di essi tramite tecnologie *phygital* di diversa tipologia e complessità. Le azioni possono avere molteplici obiettivi (sponsorizzare un brand, riqualificare un quartiere, diffondere la cultura dei dati), diverso periodo di esposizione e diversi livelli di interazione con l'utente. Al contrario di esperienze fisiche come allestimenti temporanei o installazioni, che vanno ad affiancarsi una all'altra sul piano del reale creando il paesaggio multiforme e caotico tipico della realtà cittadina, i progetti MR sono esperibili solo in modo indipendente uno dall'altro, non vanno a sovrapporsi in quanto ciascuno di loro richiede un'applicazione, un filtro specifico per essere esperito; consideriamo questo limite tecnico una grande potenzialità



progettuale per lo sviluppo futuro di una moltitudine di esperienze in cui potremo immergerci completamente senza le distrazioni e il sovraccarico informativo tipico della nostra epoca, unite da uno stato di immaterialità che le rende sostenibili ed effimere, permettendo di dipingere e ridipingere continuamente il volto della città futura.

1.
Si veda: <https://www.newmuseum.org/pages/view/ar-t>
2.
Si veda: <https://mauamuseum.com>
3.
Si veda: <http://giorgialupi.com/building-hopes>

Annapaola Vacanti

Università degli Studi di Genova
annapaola.vacanti@edu.unige.it

Looking for other hopes

Bruno

6.77ft





Riferimenti bibliografici

Cukier, K., Mayer-Schoenberger, V. (2013). «The rise of big data: How it's changing the way we think about the world». *Foreign Affairs*, V. 92 N. 3, 28-40.

Iaconesi, S., Persico, O. (2017). *Digital Urban Acupuncture*. Berlino Springer.

Milgram, P., & Kishino, F. (1994). «A taxonomy of mixed reality visual displays». *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, V. 77 N. 12, 1321-1329.

Nofal, E., Reffat, M., Vande Moere, A. (2017). *Phygital heritage: An approach for heritage communication*. In Beck, D. et al., *Immersive Learning Research Network Conference*. Berlino Springer, 220-229.

Ricci, A., Piunti, M., Tummolini, L., Castelfranchi, C. (2015). «The mirror world: Preparing for mixed-reality living». *IEEE Pervasive Computing*, V. 14 N. 2, 60-63.

Santamaria-Varas, M., Martínez-Díez, P. (2015). *atNight: nocturnal landscapes and invisible networks*. In Bihanic, D., *New Challenges for Data Design*. Berlino Springer.

Speicher, M., Hall, B. D., Nebeling, M. (2019). *What is mixed reality?* In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: Association for Computing Machinery, 1-15.

Tamura, H., Yamamoto, H., Katayama, A. (2001). «Mixed reality: Future dreams seen at the border between real and virtual worlds». *IEEE Computer Graphics and Applications*, V. 21 N. 6, 64-70.

Zannoni, M. (2018). *Progetto e interazione: il design degli ecosistemi interattivi*. Macerata: Quodlibet.

GUD 02.2020
CONCLUSUS

Stefano Termanini Editore, novembre 2020
www.stefanotermaninieditore.it

Immagine di copertina

Maurizio Maggiani, *Sanuario della Madonnetta*,
Genova, 2007.

Referees

Carlo Battini - Università di Genova
Nicola Canessa - Università di Genova
Mara Capone - Università degli Studi di Napoli Federico II
Enrico Cicalò - Università degli Studi di Sassari
Edoardo Dotto - Università di Catania
Luca Emanuelli - Università di Ferrara
Raffaella Fagnoni - Università IUAV di Venezia
Sara Favargiotti - Università di Trento
Davide Tommaso Ferrando - Università di Bolzano
Massimo Ferrari - Politecnico di Torino
Maddalena Ferretti - Università di Ancona
Guido Fiorato - Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova
Claudio Gambardella - Università della Campania Luigi Vanvitelli
Gaetano Ginex - Università Mediterranea di Reggio Calabria
Andrea Gritti - Politecnico di Milano
Gianni Lobosco - Università di Ferrara
Anna Orlando - Storica dell'arte, Genova
Romolo Ottaviani - Università di Roma La Sapienza
Giacomo Pala - University of Innsbruck
Anna Maria Parodi - Università di Genova
Davide Rapp - Università di Genova
Ludovico Romagnì - Università di Ascoli Piceno
Ruggero Torti - Università di Genova
Ornella Zerlenga - Università della Campania Luigi Vanvitelli

indice

- 03 *Editoriale*
- 05 *Conclusus*
- 10 **TEATRO INDIA, ROMA: HORTUS CONCLUSUS IN TERRAIN VAGUE**
Marco Spesso
- 20 **LA FORMA ARCHITETTONICA DELL'IDENTITÀ**
Daniele Giovanni Papi
- 28 **ABITARE OLTRE LA PANDEMIA: VERSO UN NUOVO HABITAT DOMESTICO**
False Mirror Office
- 36 **L'ARCHITETTURA BELLA. DUE LEZIONI DI ANTONIO JIMÉNEZ TORRECILLAS**
Elisabetta Canepa
- 48 **IL DESIGN DISONESTO DI SPAZI E MODELLI VIRTUALI**
Andrea Vian
- 54 **«LA MIA CITTÀ IDEALE, MI SIA CONSENTITO, È UN'ENTITÀ DEFINITA, CIRCONDATA DA MURA». ALDO ROSSI E IL QUARTIERE RESIDENZIALE BARIALTO TRA LIMITE, HORTUS CONCLUSUS E PARTI DI CITTÀ**
Antonio Labalestra
- 64 **HORTUS CONCLUSUS, LOCUS AMOENUS**
Davide Servente
- 76 **RINASCENZE**
Carmelo Baglivo
- 88 **CORRIDOI: DEMIURGICI SGUARDI E FRAMMENTI DI ESISTENZA**
Alessandro Canevari
- 98 **ISOLE DI TERRAFERMA**
Marinella Arena
- 108 **POST (COVID-19) DESIGN: INCERTE E BELLE VISIONI FUTURE**
Luisa Chimenz
- 114 **CONCLUSUS: IL LIMES DELLO SPAZIO TRA IL SÉ E LA MOLTEPLICITÀ**
Francesco Stilo
- 122 **MIES: SPATIUM CONCLUSUS**
Vincenzo Ariu
- 130 **IATI URBANI: RESIDUI CULTURALI E SOCIALI**
Ayla Schiappacasse
- 138 **L'ABITARE PERCEPITO. LA DIMENSIONE PERCETTIVA DELLO SPAZIO URBANO**
Stefano Follesa
- 146 **LA MISURA**
Francesco Bacci
- 154 **LA DEFINIZIONE SPAZIALE ATTRAVERSO L'ORNAMENTO. LA QUALITÀ SUPERFICIALE NELLA CULTURA PROGETTUALE DELL'ARCHITETTURA CINESE D'AVANGUARDIA**
Alberto Bologna
- 166 **PERSONALIZZARE I LUOGHI ATTRAVERSO L'EXPERIENCE DESIGN**
Francesco Burlando
- 174 **AR SITE-SPECIFIC DESIGN. PERCEPIRE LA CITTÀ AUMENTATA**
Annapaola Vacanti
- 182 **VIVERE L'INTIMITÀ: PER UNA PROGETTAZIONE DELLE DIFFERENZE SENSORIALI**
Alessandro Bertinotti, Angela Denise Peri
- 194 **LA PRIMA STANZA**
Francesco Librizzi
- 202 **SABOTARE IL LIMITE: OVVERO QUANDO HERMES VIOLA IL FOCOLARE DOMESTICO DI HESTIA IL RECINTO NEL RECINTO COME FONDAZIONE DELLO SPAZIO INTERNO, LUOGO IBRIDO CHE COMBINA STANZIALITÀ A MOBILITÀ**
Alessandro Valenti



€ 15,00

GUD

A magazine about Architecture, Design and Cities