

Direttore editoriale Emilio Antoniol

Direttore artistico Margherita Ferrari

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

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

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

Web Emilio Antoniol

Progetto grafico Margherita Ferrari

Proprietario Associazione Culturale OFFICINA*

e-mail info@officina-artec.com

Editore anteferma edizioni S.r.l.

Sede legale via Asolo 12, Conegliano, Treviso

e-mail edizioni@anteferma.it

Stampa AZEROprint, Marostica (VI)

Tiratura 200 copie

Chiuso in redazione il 29 luglio 2022 in attesa della pioggia

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



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

Direttore responsabile Emilio Antoniol

Registrazione Tribunale di Treviso

n. 245 del 16 marzo 2017

Pubblicazione a stampa ISSN 2532-1218

Pubblicazione online ISSN 2384-9029

Accessibilità dei contenuti

online www.officina-artec.com

Prezzo di copertina 10,00 €

Prezzo abbonamento 2022 32,00 € | 4 numeri

Per informazioni e curiosità

www.anteferma.it

edizioni@anteferma.it



OFFICINA*

“Officina mi piace molto, consideratemi pure dei vostri”

Italo Calvino, lettera a Francesco Leonetti, 1953

Trimestrale di architettura, tecnologia e ambiente

N.38 luglio-agosto-settembre 2022

Interazioni

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

Hanno collaborato a OFFICINA* 38:

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

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



Interazioni

Interactions

n°38•lug•ago•set•2022

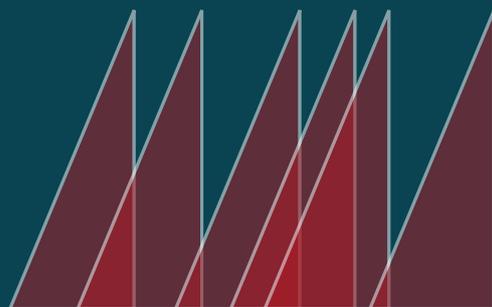
Lucida distorsione Shiny Distortion

Ilaria Pittana e Ilaria Pitteri

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

-
- 6** INTRODUZIONE
Interazioni. Processi di valorizzazione
Interactions. Enhancement Processes
Alessandra Bosco e Silvia Gasparotto
- 10** **I paradigmi dei musei digitali** Digital Museum Paradigms
Ilenia Balella, Pietro Baruzzi, Angelica Zanibellato
- 16** **Mappe Re-attive**
Re-active Maps
Benedetta Di Leo
- 22** **Patrimoni tipografici, digitalizzazione, community di utenti**
Typographical Heritage, Digitization, User Community
Emanuela Bonini Lessing
- 28** **Musei e tecnologie per l'inclusione** Museums and Technologies for Inclusion
Luca Casarotto, Pietro Costa, Erika Cunico
- 34** **La realtà aumentata per la valorizzazione del patrimonio** Augmented Reality for the Enhancement of the Heritage
Antonio de Feo
- 42** **Il metaverso come pratica museale** The Metaverse as a Museum Practice
Margo Lengua, Diana Lengua
- 48** INFONDO
Il Metaverso è già intorno a noi a cura di *Stefania Mangini*
-
- 4** ESPLORARE
Margherita Ferrari, Fabio Merotto, Rosaria Revellini
- 50** PORTFOLIO
La terra non ti abbandona mai The Earth never leaves you
Nicole Marchi, Renza Grossi
- 56** IL LIBRO
Interazione naturale
Natural Interaction
Irene Trotta
- 58** I CORTI
Digitalizzazione e conservazione nelle aree interne Digitalization and Preservation in Inner Areas
Caterina Valiante
- 60** **Refreshing Museum**
Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli
- 62** L'IMMERSIONE
Suggerire nuove storie dai documenti: l'Archivio Vico Magistretti
Suggesting New Stories from Documents: the Vico Magistretti Archive
Rosa Chiesa, Ali Filippini
- 66** **Patrimonio interconnesso**
Interconnected Heritage
Maddalena Ferretti, Caterina Rigo, Maura Mengoni, Andrea Generosi
- 70** **Fer-menti audiovisivi**
Audiovisual ferments
Benedetta Borghi, Eleonora Di Francesco, Riccardo Varini
- 74** **E se i muri potessero ascoltare?** What if the Walls could hear?
Davide Crippa, Barbara Di Prete
- 78** SOUVENIR
Visioni aumentate
Augmented Visions
Letizia Goretti
- 80** IN PRODUZIONE
Il settore turismo tra innovazione e sostenibilità
The Tourism Sector between Innovation and Sustainability
Roshan Borsato, Enrico Polloni
- 82** CELLULOSA
Che cos'erano esattamente?
a cura dei Librai della Marco Polo
- 83** (S)COMPOSIZIONE
Nella rete
Emilio Antoniol

INTERAZIONI



A cura di **Alessandra Bosco** e **Silvia Gasparotto**.
Contributi di **Ilenia Balella**, **Pietro Baruzzi**,
Emanuela Bonini Lessing, **Luca Casarotto**,
Pietro Costa, **Erika Cunico**, **Antonio de Feo**,
Benedetta Di Leo, **Diana Lengua**, **Margo**
Lengua, **Angelica Zanibellato**.

Alessandra Bosco

Ricercatrice, Università Iuav di Venezia.
amlbosco@iuav.it

Silvia Gasparotto

Ricercatrice, Università degli Studi
della Repubblica di San Marino.
silvia.gasparotto@unirsm.sm

Interazioni. Processi di valorizzazione

Con l'adozione del digitale gli spazi predisposti a conservare, valorizzare e produrre cultura hanno acquisito una nuova componente divenuta nel tempo strutturale. La dimensione digitale, "elemento costruttivo" di progetto, contribuisce alla definizione di contesti di mediazione che, utilizzando strumenti e processi collaborativi e *open source*, rappresentano e integrano reale e virtuale, locale e globale.

Istituzioni culturali e progettisti trovano in queste condizioni nuove modalità per valorizzare spazi e patrimoni, oltre che nuove pratiche di espressione del progetto.

Nelle differenti forme di *storytelling*, così come nella proposta di sistemi di interazione digitale, gli scenari di progetto si ampliano attivando contestualmente le potenzialità sensoriali di oggetti e spazi e le nuove modalità di fruizione e partecipazione che mirano a creare *engagement* e a consolidare *communities* fisiche e virtuali attorno a patrimoni materiali e immateriali. Rivolte verso un ampliamento di pubblico, le pratiche digitali lavorano così sulla valorizzazione delle relazioni tra istituzioni e cittadini che, nel processo, acquisiscono maggiore consapevolezza della propria identità. Allestimenti interattivi, archivi digitali, piattaforme online, strumenti di condivisione e di inclusione sono solo alcuni dei contesti di progetto indagati in *Interazioni* attraverso contributi teorici originali e riflessioni su esperienze reali.

Il primo testo di Balella, Baruzzi, Zanibellato propone una *overview* sulla trasformazione dell'esperienza veicolata dal digitale all'interno di musei che ruotano attorno al concetto di comunità. Si riferisce invece al tema della comunità attiva il contributo di Di Leo che approfondisce il ruolo della mappatura del territorio all'interno di un progetto collaborativo di rigenerazione. Bonini Lessing propone una riflessione sulla relazione tra comunità interessate a patrimoni tipografici

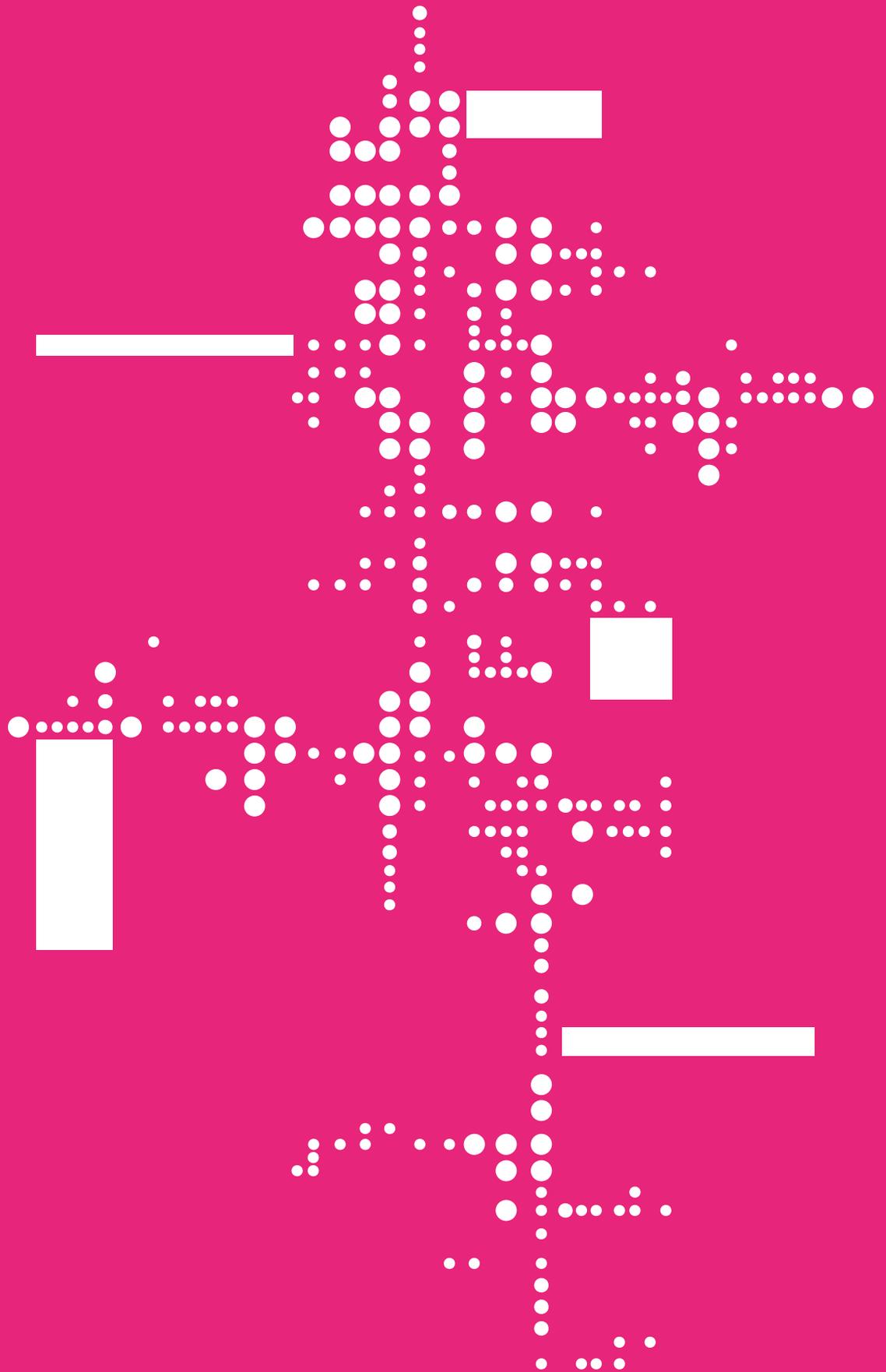
Interactions. Enhancement Processes

With the evolution of the digital, the spaces designated to preserve, enhance and produce culture have acquired a new component which has become structural over time. The digital dimension, a "structural element" of design, is instrumental in defining contexts of mediation that rely on collaborative and open source tools and processes to represent and integrate both the real and the virtual, the local and the global.

These conditions have offered to cultural institutions and designers new ways to enhance spaces and legacies, and new practices for the expression of the design project.

*In various forms of storytelling, as well as in the projects for digital interaction systems, design scenarios are expanding, as they simultaneously activate the sensory potential of objects and spaces and new methods of utilisation and participation that aim to create engagement and to consolidate physical and virtual communities around the tangible and intangible heritage. Aimed at expanding audiences, digital practices therefore focus on cultivating the relations between institutions and citizens, who in the process become more aware of their own identity. Interactive installations, digital archives, online platforms, tools for sharing and inclusion are just some of the design contexts explored in *Interactions* in original theoretical papers and reflections upon actual experiences.*

The first essay by Balella, Baruzzi, Zanibellato offers an overview of the transformation of the experience conveyed by the digital within museums that revolve around the concept of community. The theme of active community is the subject of the contribution by Di Leo, who explores the role of territorial mapping within a collaborative regeneration project. Bonini Lessing reflects upon the relation between the communities interested in historical typographical



storici e *communities* dedite alla produzione contemporanea supportate dal digitale. Casarotto, Costa e Cunico ragionano sull'utilizzo della *talking pen* digitale all'interno di contesti museali promuovendo, oltre a un migliore accesso alla cultura da parte di utenti con disabilità visive, la sua adozione in un'ottica di *Design for All*. Proseguendo sulla riflessione relativa agli strumenti per il progetto, De Feo propone un contributo teorico sulla realtà aumentata nella comunicazione, promuovendo un modello che trae le basi dall'analisi storico-critica delle pratiche tipiche della fotografia per il design. Si rivolge verso il futuro il testo di Diana e Margo Lengua che, attraverso un'analisi critica di casi studio interpretano limiti e potenzialità dell'attività dei musei all'interno del metaverso con un focus specifico sulla riconfigurazione delle esperienze di visita tra fisico e digitale.

La sezione rubrica è dedicata alla presentazione di progetti realizzati o in corso di realizzazione nei quali il contributo del design emerge come elemento chiave per la valorizzazione del patrimonio culturale.

Chiesa e Filippini riflettono sulla pluralità delle narrazioni della storia del design supportata dalla peculiare struttura dell'archivio digitale. Crippa e Di Prete ragionano sulla tecnologia come medium per attivare narrazioni e rendere gli spazi espositivi sensibili, aumentando la percezione dei fruitori. Ferretti, Rigo, Mengoni, Generosi indagano le potenzialità di una piattaforma collaborativa online orientata alla promozione e attivazione delle aree interne e dei loro patrimoni utilizzando anche la tecnologia del *machine learning*. Con Varini, Borghi, Di Francesco la scala di intervento si estende alla narrazione di un borgo in un progetto audiovisivo partecipativo che racconta elementi storici e peculiarità attraverso le testimonianze dei suoi abitanti.

Senza pretesa di esaustività, il numero approfondisce modalità e pratiche di trasformazione degli spazi culturali individuando tracce per futuri scenari di progetto.*

heritages and those dedicated to contemporary production supported by the digital. Casarotto, Costa and Cunico consider the use of the digital talking pen within museum contexts, promoting not only a better access to culture for visually-impaired users, but its use in a perspective of Design for All. Moving forward on the reflection around design tools, De Feo offers a theoretical contribution about Augmented Reality in communication, promoting a model based on an historical and critical analysis of the typical practices of photography for design. Looking to the future, the text by Diana and Margo Lengua presents a critical analysis of case studies to interpret the limits and potential of museum activities within the metaverse, with a specific focus on the reconfiguration of visitor experiences between the physical and the digital.

The columns section is dedicated to the presentation of projects that are completed or in progress, in which the contribution of design emerges as a key element in the enhancement of the cultural heritage.

Chiesa and Filippini reflect upon the plurality of narratives in design history supported by the particular structure of the digital archive. Crippa and Di Prete consider technology as a medium to activate narratives and make exhibition spaces sensible, expanding the perception of the users. Ferretti, Rigo, Mengoni, Generosi explore the potential of a collaborative online platform the purpose of which is to promote and activate internal areas and their heritage, also using machine learning technology. With Varini, Borghi, Di Francesco, the scale of intervention extends to the narration of a small town in a participative audio-visual project that highlights historical and peculiar elements in testimony by its own inhabitants.

*Without presuming to be exhaustive, this issue explores methods and practices for transforming cultural spaces and identifying directions for future design scenarios.**

