QuAD
QUADERNI di ARCHITETTURA e DESIGN

7|2024

Knowledge and design for heritage

a cura di Francesco Defilippis e Darío Álvarez Álvarez

Paola Abbiati · Maria Cristina Addis · Vincenzo Paolo Bagnato · Alberto Attilio Bassi · Francesco Bergamo · Francisco Cotallo Blanco · Alessandra Bosco · Alessandro Brunelli · Fiorella Bulegato · Lucilla Calogero · Annapaola Carrano · Cristina Casadei · Luca Cei · Santi Centineo · Miguel Angel Chaves · Mario Ciaramitaro · Giulia Ciliberto · Sandra Coppola · Pietro Costa · Elena Dellapiana · Serena Del Puglia · Adriano Dessì · Stefania D'Eri · Loredana Ficarelli · Luigi Franciosini · Claudio Gambardella · Giacomo Girocchi · Lara Redondo Gonzàles · Laura María Làzaro San Joé ·Antonio Labalestra · Andrea Lancia · Angeles Layuno · Monica Livadiotti · Valeria Longo · Ana Muñoz López · Marco Mannino · Nicola Marzot · Jesú de los Ojos Moral · Antonio Nitti · Marina Parente · Daniele Ragno · Daniele Romagnoli · Mirco Romano · Valentina Santoro · Andrea Scalas · Marco Scotti · Giulia Anna Squeo · Mariangela Turchiarulo · Valentina Vacca · Valeria Valeriano

Edizioni Quasar

7|2024 Sommario

v Editoriale
Francesco Defilippis

Knowledge and design for heritage
Curatori: Francesco Defilippis, Darío Álvarez Álvarez
con Nicola Scardigno, Giuseppe Tupputi

Architettura

5 Restauro e valorizzazione del Complesso delle Sette Sale a Colle Oppio
Luigi Franciosini

27 Anche gli antichi erano moderni. Progetto per la *Neapolis* di Siracusa
Marco Mannino

43 Per un'idea di 'forma composita': prolegomeni ad un progetto di conservazione e valorizzazione per l'area del Pretorio a Gortyna di Creta
Monica Livadiotti, Antonio Nitti, Valentina Santoro

79 Dell'assemblare. Trasposizioni della tettonica nuragica nel progetto contemporaneo
Andrea Scalas

97 Paesaggi archeologici rinnovati.
Approcci e tecniche per una riconfigurazione critica
Giulia Anna Squeo

115 La propaganda culturale. Dal luogo reale al luogo strumento della memoria nostalgica
Cristina Casadei

127 Progetto e materialità nel paesaggio archeologico. Esperienze di intervento nelle ville romane di Castilla y León
Laura María Làzaro San Joé, Lara Redondo Gonzàles, Ana Muñoz López

145 Un patrimonio fertile. Abitare e produrre. L'architettura della produzione nei monasteri e nelle masserie
Francisco Cotallo Blanco, Jesú de los Ojos Moral

163 Post-industrial cities and landscape: three model of interventions in Segovia (Spain)
Angeles Layuno, Miguel Angel Chaves

185 Risignificare una rovina contemporanea.
La trasformazione del mercato di Braga di E.S.M.
Alessandro Brunelli

199 La bellezza di scrivere sopra. Il recupero del *moinho do papel* a Leiria di Álvaro Siza
Adriano Dessì

215 Il patrimonio militare oltre la dismissione. Il progetto per la ex Caserma Magrone di Bari
Loredana Ficarelli, Mariangela Turchiarulo, Valentina Vacca

231 Il patrimonio transitorio della "città che si rinnova". Lo spazio espositivo per il commercio tra le due guerre come indice di modernità
Antonio Labalestra, Valeria Valeriano

261 FIAT: Programma Cultura e Industria
Elena Dellapiana, Giacomo Girocchi

279 Da involucro edilizio a ordine architettonico come espressione del rapporto tra spazio e struttura. Un restauro di Peter Märkli su un edificio modernista zurighese
Daniele Ragno

299 Reinterpretare il patrimonio rurale. L'opera di Danilo Guerri tra integrazione e ricostruzione
Valeria Longo

315 L'abbandono del patrimonio edilizio. La mappatura del fenomeno come critica del concetto e premessa alla sua rigenerazione
Nicola Marzot

333 "Com'era, dov'era"... cos'era (e cos'è)? I progetti di concorso per la ricostruzione de La Fenice di Venezia
Santi Centineo

353 Ricomposizioni: dal digitale al reale. Modelli reality-based per il progetto di Restauro
Luca Cei, Daniele Romagnoli

Design

369 Memoria e identità: l'esperienza al centro dei processi di valorizzazione
Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Mario Ciaramitaro

389 I patrimoni della moda. Le strategie di valorizzazione de Le 19M
Sandra Coppola

399 Patrimoni culturali invisibili. Il design per l'archivio musicale digitale di Fondazione Levi
Paola Abbiati, Francesco Bergamo, Fiorella Bulegato, Pietro Costa, Stefania D'Eri, Andrea Lancia

417 Territori minori e comunità progettanti. Il design per la rigenerazione di patrimoni e valori laocali
Marina Parente

437 Il progetto di design per i paesaggi dell'estrazione. Riflessione sui criteri e le strategie di intervento di fruizione per i comprensori di cave attive
Vincenzo Paolo Bagnato

457 *Italian atmorpheres*. Punti di vista digitali per la conoscenza dei paesaggi italiani
Annapaola Carrano, Claudio Gambardella, Mirco Romano

475 Musei contemporanei e comunità. Design per la narrazione dei patrimoni. Esporre oggetti del quotidiano
Serena Del Puglia

491 Il capitale intangibile d'impresa. Patrimonio e Made in Italy, archivi-musei, ruolo del design
Alberto Attilio Bassi, Maria Cristina Addis, Giulia Ciliberto, Marco Scotti

QuAD

Quaderni di Architettura e Design

Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design – Politecnico di Bari

www.quad-ad.eu

Direttore

Gian Paolo Consoli

Responsabile scientifico della Sezione Design

Rossana Carullo

Caporedattore

Valentina Castagnolo

Comitato scientifico

Giorgio Rocco (Presidente), Antonio Armesto, Salvatore Barba, Michele Beccu, Vincenzo Cristallo, Daniela Esposito, Riccardo Florio, Angela Garcia Codoner, Maria Pilar Garcia Cuetos, Roberto Gargiani, Imma Jansana, Loredana Ficarelli, Fabio Mangone, Nicola Martinelli, Giovanna Massari, Dieter Mertens, Carlo Moccia, Elisabetta Pallottino, Mario Piccioni, Christian Rapp, Raimonda Riccini, Augusto Roca De Amicis, Michelangelo Russo, Uwe Schröder, Cesare Sposito, Fani Mallochou-Tufano, Claudio Varagnoli

Comitato Editoriale

Roberta Belli Pasqua, Francesco Benelli, Guglielmo Bilancioni, Fiorella Bulegato, Luigi Maria Caliò, Rossella de Cadilhac, Luisa Chimenz, Fabrizio Di Marco, Elena Della Piana, Fernando Errico, Federica Gotta, Francesco Guida, Gianluca Grigatti, Luciana Gunetti, Matteo Ieva, Antonio Labalestra, Massimo Leserri, Monica Livadiotti, Marco Maretto, Anna Bruna Menghini, Giulia Annalinda Neglia, Valeria Pagnini, Marco Pietrosante, Vittorio Pizzigoni, Beniamino Polimeni, Gabriele Rossi, Dario Russo, Rita Sassu, Francesca Scalisi, Lucia Serafini

Redazione

Mariella Annese, Marco Chiricallo, Roberta Di Bari, Nicoletta Faccitondo, Antonello Fino, Giuseppe Fraddosio, Tania Leone, Marco Muafò, Domenico Pastore, Vito Quadrato, Valentina Santoro, Nicola Scardigno, Giuseppe Tupputi, Valeria Valeriano

Anno di fondazione 2017

Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Mario Ciaramitaro

Memoria e identità: l'esperienza al centro dei processi di valorizzazione

Il contenuto risponde alle norme della legislazione italiana in materia di proprietà intellettuale ed è di proprietà esclusiva dell'Editore ed è soggetta a copyright. Le opere che figurano nel sito possono essere consultate e riprodotte su supporto cartaceo o elettronico con la riserva che l'uso sia strettamente personale, sia scientifico che didattico, escludendo qualsiasi uso di tipo commerciale. La riproduzione e la citazione dovranno obbligatoriamente menzionare l'editore, il nome della rivista, l'autore e il riferimento al documento. Qualsiasi altro tipo di riproduzione è vietato, salvo accordi preliminari con l'Editore.

Edizioni Quasar di Severino Tognon s.r.l., via Ajaccio 41-43, 00198 Roma (Italia)
http://www.edizioniquasar.it/

ISSN 2611-4437 - eISBN 978-88-5491-444-5

Tutti i diritti riservati

Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Mario Ciaramitaro,
Memoria e identità: l'esperienza al centro dei processi di valorizzazione,
QuAD, 7, 2024, pp. 369-387.

Gli articoli pubblicati nella Rivista sono sottoposti a referee nel sistema a doppio cieco.

Memoria e identità: l'esperienza al centro dei processi di valorizzazione

Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Mario Ciaramitaro*

Università Iuav di Venezia | Dipartimento di Culture del progetto
amlbosco@iuav.it, lcalogero@iuav.it, mciaramitaro@iuav.it

The contribution reflects on the development of value systems related to the heritage of marginal territories in the Veneto region. The literature review is supported by two projects focused on design strategies for the enhancement of cultural heritage and, more broadly, of the territory. These academic research initiatives were developed in collaboration with local institutions and associations, involving the community and promoting the territory through strategic interventions. The experiential dimension, understood as a process of activating knowledge, raising awareness, and fostering appropriation, plays a key role in both projects, across the phases of analysis, mapping, and development, as well as in the delivery, dissemination, and use of the outputs, and is articulated in both physical and digital contexts. In Val di Seren, an experiential exhibition aimed at residents and tourists reinterprets the sense of place and the voice of the community through readings, testimonies, and documentary collections. In Quero Vas, the Civic Digital Collection aggregates, builds, and displays the heritage of the community by generating a shared historical-critical memory. Exhibiting becomes a space of learning and interaction, restoring the complexity of a place and activating dynamics for experiencing its culture.

Il contributo riflette sullo sviluppo di sistemi di restituzione dei valori e dei patrimoni riferiti a territori marginali in Veneto. L'analisi della letteratura trova riscontro in due progetti afferenti all'area di design per la valorizzazione dei beni culturali e, più in generale, del territorio. Si tratta di ricerche accademiche sviluppate in collaborazione con istituzioni e associazioni locali che coinvolgono la comunità e promuovono il territorio attraverso interventi strategici. La dimensione esperienziale è declinata in contesti fisici e digitali, intesa come processo di attivazione di conoscenza, presa di coscienza e appropriazione di saperi e caratterizza in modo significativo entrambi i progetti sia nelle fasi di analisi, mappatura e sviluppo sia in quelle di restituzione, divulgazione e fruizione degli output. In Val di Seren una mostra esperienziale rivolta a residenti e turisti restituisce l'ascolto del luogo e la voce della comunità indagata attraverso letture, testimonianze e raccolta documentaria. A Quero Vas la Civica Collezione Digitale aggrega, costruisce ed espone il patrimonio di una comunità generando l'esperienza della memoria storico-critica condivisa. L'esporre come luogo di apprendimento e di interazione restituisce la complessità di un luogo e attiva dinamiche di esperienza della sua cultura.

Keywords: *community memory; enhancement strategies; marginal areas; design for the territory; experience*
Parole chiave: *lmemoria di comunità; strategie di valorizzazione; aree marginali; design per il territorio; esperienza*

▪ *Introduzione e metodologia*

Il contributo propone di analizzare il ruolo dell'esperienza nel processo progettuale per la valorizzazione del territorio mediante interventi strategici di restituzione dei valori e dei patrimoni riferiti in particolare ad aree marginali. L'obiettivo è mettere in luce il significato e la natura plurale dell'esperienza – intesa come medium di relazione – e le sue funzioni all'interno delle fasi progettuali, evidenziando i processi virtuosi che essa è in grado di innescare.

L'analisi del processo progettuale adottato in questo contesto ha condotto all'individuazione di tre passaggi chiave (prima, durante, dopo) in cui la dimensione esperienziale è capace di apportare valore alla riuscita del progetto: esperienza come "fonte", come "*output*" e infine come "strumento". Queste tre analogie vengono esaminate in relazione alle attività proposte dal progetto e guidate dal *designer* insieme agli interlocutori attivi nel perseguire obiettivi ben definiti.

La presentazione di due casi studio riferiti alla medesima area geografica dà riscontro del radicamento nel luogo e della centralità che contraddistingue la dimensione esperienziale nell'elaborazione di progetti con un *focus* su territorio e comunità, condivisi con interlocutori locali. Accomunati da finalità culturali, sociali e politiche i due progetti mirano alla identificazione e alla riscoperta di patrimoni a rischio. I progetti sono analizzati nei passaggi processuali in cui è possibile rintracciare le diverse funzioni associate all'esperienza: "esperienza come fonte", "esperienza come *output*" ed "esperienza come strumento".

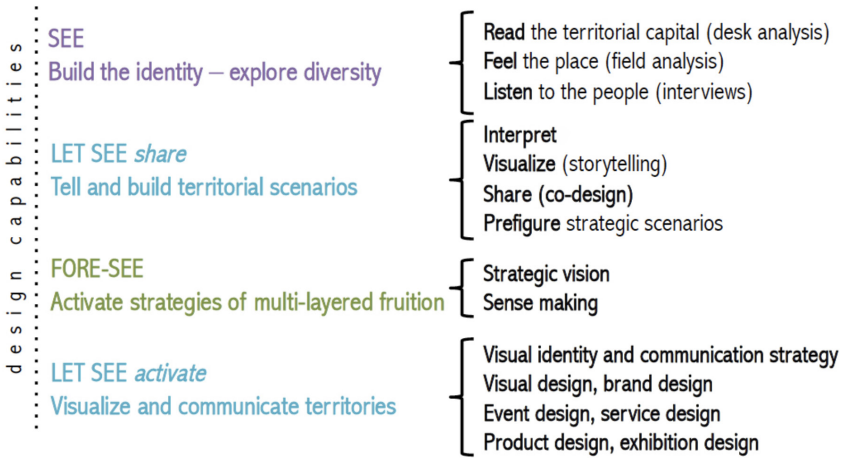
▪ *L'esperienza nel campo del design per il territorio*

«I progettisti di esperienze si confrontano con l'imprevedibilità e l'ignoto, interagendo con il pubblico per generare possibilità e relazionalità» [1].

Il *design* per il territorio si concentra sullo sviluppo di sistemi fisici e/o digitali, individuali e/o collettivi, che connettono persone e luoghi all'interno di contesti culturali e socio-economici strutturati e caratterizzati. Questi progetti mirano a attivare processi identitari valorizzando beni culturali tangibili e intangibili, marginali e/o marginalizzati, attraverso la condivisione delle memorie locali.

In questo contesto, l'esperienza costituisce il *medium* di relazione che contribuisce a qualificare i risultati delle diverse fasi del processo progettuale. L'esperienza del territorio è infatti uno strumento che contribuisce alla individuazione dei campi di indagine, alla metodologia di raccolta, analisi ed elaborazione critica delle fonti e dei contesti, alla strategia di costruzione e trasferimento della conoscenza, all'innesco e all'attivazione di visioni e prospettive a lungo termine, nonché alla verifica e la rivelazione degli impatti.

L'esperienza, intesa nella sua accezione di *medium* in grado di conferire qualità, trova riferimento nello schema di processo del *design* per il territorio *(fig. 1)* che evidenzia fasi, obiettivi e opportunità pubblicato da Marina Parente[2].



Phases, purposes and capabilities of Design for Territories

Fig. 1. Schema di processo del design *per il territorio: fasi, obiettivi e opportunità (*Parente 2016, *p. 24).*

Parente, riprendendo Francesco Zurlo[3] individua nel verbo "*to see*", utilizzato nell'accezione di saper vedere, e in alcuni suoi composti (*let see* /lasciar vedere, *fore-see* /prevedere), i metodi e le finalità delle azioni progettuali per il territorio. Le fasi di svolgimento del progetto identificate da Parente corrispondono a specifiche competenze e campi di applicazione del design. Le principali attività che caratterizzano un approccio al territorio guidato dal design sono: leggere il territorio, interpretarlo, visualizzarlo; costruire aree significative e visioni condivise; promuovere forme di progettazione partecipata e di *empowerment* delle comunità; trasformare le visioni in azioni e iniziative concrete; progettare sistemi-prodotti e interfacce di servizio da essi derivati; promuovere e realizzare una comunicazione efficace dell'intero processo[4]. Laddove il processo sopra descritto viene rappresentato mediante un framework lineare, porre il focus sulla dimensione dell'esperienza come medium di relazione trasversale alle diverse fasi progettuali favorisce una rilettura dello schema processuale riconfigurandolo in senso circolare e ciclico *(fig. 2)*. L'esplorazione della diversità volta alla costruzione dell'identità del territorio[5], diventa così allo stesso tempo premessa e trampolino[6] su cui fondare l'iteratività del processo verso soluzioni che, valorizzato il territorio mediante azioni *design driven*, abilitano gli interlocutori a nuove azioni.

▪ *Le dimensioni dell'esperienza nel design per il territorio*

L'esperienza, spesso considerata come elemento di verifica e validazione del progetto nelle sue dimensioni di accessibilità, fruizione, consumo è presente trasversalmente in tutte le fasi del processo progettuale e ha una natura ibrida e multiforme. Le sue molteplici dimensioni si relazionano con le differenti fasi del progetto, a partire dalla ricerca delle fonti dirette e indirette.

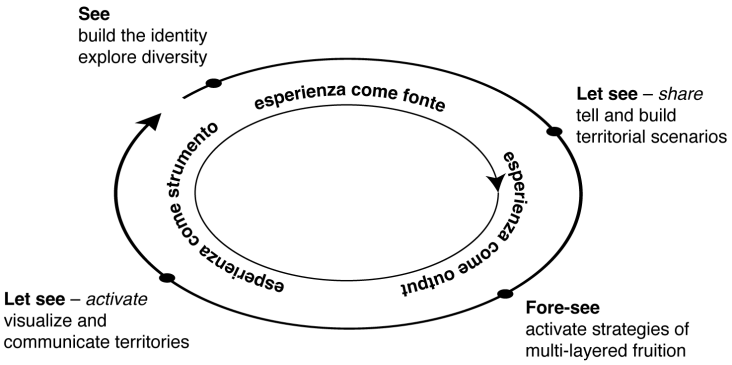


Fig. 2. Rilettura dello schema di processo del design per i territori di M. Parente che evidenzia i passaggi chiave in cui interviene l'esperienza (dis. di M. Ciaramitaro).

▪ *L'esperienza come fonte*

L'esperienza è fonte primaria, testimonianza personale di eventi, storie, luoghi e ritualità che contribuiscono con la letteratura e la raccolta di dati quali-quantitativi alla costruzione della memoria e dell'identità di un luogo. L'azione coinvolge gruppi di ricerca e interlocutori locali in qualità di testimoni che, anche attraverso dinamiche informali di scambio e racconto della propria esperienza si rendono consapevoli del patrimonio custodito e contribuiscono a far emergere risorse e valori di un territorio rivelando anche quelli sopiti e potenziali. Il racconto, spesso aneddotico, restituisce un'esperienza personale in grado di suscitare emozioni o meccanismi di mutuo riconoscimento dove ciò che conta non è la corrispondenza a un'effettiva verità storica quanto il grado di empatia di chi è coinvolto[7].

L'esperienza diretta del luogo, brano di spazio geografico caratterizzato da un'identità socio-culturale più o meno marcata, può essere ritenuta campo d'azione per la raccolta di fonti primarie aggregate e aggregabili per la costruzione del progetto: «per trasformare le risorse di un territorio da "potenziali" a "effettive", è necessario un livello di attenzione particolare per riconoscerle, attraverso una lettura del territorio che permetta di interpretare l'intimo senso del luogo»[8].

Il *designer*, ricercatore e progettista, ponendosi in ascolto del luogo ne coglie e legge le tracce come aggregazione di saperi.

L'esperienza diretta del luogo, individuale, collettiva e/o condivisa, trova nella raccolta di documenti, testimonianze e interviste – esperienze indirette – contributi per la definizione di un quadro di riferimento ricco e articolato da interpretare con responsabilità configurando domande capaci di anticipare e ampliare le esplicite richieste della committenza e soluzioni in grado di proporre strategie di sviluppo e visioni per il futuro. Il progetto per il territorio trae parte dei suoi fondamenti dall'esperienza diretta e indiretta del luogo, capace di qualificare la fase esplorativa di osservazione, analisi e restituzione critica del quadro contestuale.

▪ *L'esperienza come output*

«Un'esperienza è una storia, che emerge dal dialogo di una persona con il suo mondo attraverso l'azione»[9].

Il progetto per il territorio genera *output* di diverse tipologie che derivano dalle specificità del contesto rilevate durante la fase esplorativa attraverso la raccolta e il confronto con le fonti dirette e indirette e dalla relazione con la committenza, spesso costituita da una rete di partner e istituzioni pubbliche e private.

L'elaborazione e la messa a sistema delle caratteristiche relative al contesto e al pubblico interessato, unite all'insieme dei contenuti raccolti nella fase esplorativa (come oggetti, testi, documenti, fotografie, registrazioni audio e/o video), orientano la scelta progettuale verso modelli di narrazione e fruizione del patrimonio differenti. Questi modelli si traducono in prodotti, sistemi e/o servizi progettati per offrire un'esperienza capace di garantire accessibilità, fruizione e usabilità, con l'obiettivo di trasferire conoscenze relative al patrimonio. L'esperienza, sia nell'ambito del prodotto, del visual e della comunicazione, dell'*exhibit* e/o dei servizi, è quindi parte integrante dell'output. L'*output* valorizza le fonti e genera nuova attrattività mediante lo sviluppo di sistemi di narrazione e fruizione più o meno accessibili e aperti che trovano fondamento e validazione nell'esperienza proposta al fruitore. Tali sistemi si distinguono in permanenti e integrati nel territorio come musei, reti di itinerari culturali o temporanei e riferiti al territorio. Questi ultimi possono comprendere sistemi di narrazione e fruizione fisici come mostre, eventi e visite guidate; digitali e virtuali come installazioni AR o VR; interattivi e/o immersivi come installazioni o applicazioni mobili che propongono interazioni più dirette con i contenuti; partecipativi come laboratori e workshop; collaborativi come progetti di *crowdsourcing* dei contenuti, progetti di co-creazione e *call to action*. Prevalentemente orientati all'educazione e alla formazione, possono essere dedicati all'intrattenimento proponendo pratiche e dispositivi "gamificati" e/o ludici o possono promuovere la riflessione e la condivisione di conoscenze. Il trasferimento di conoscenza coinvolge gruppi di ricerca e designer nell'individuazione del sistema che meglio si adatta alle specificità del contesto e nello sviluppo dello stesso.

Il design del sistema caratterizza gli *output* per grado di apertura e di accessibilità e, attivando forme di partecipazione, contribuisce a radicare i risultati nel luogo promuovendone una proficua evoluzione. Le azioni coinvolgono anche interlocutori locali che, grazie a queste esperienze, acquisiscono consapevolezza delle risorse e dei valori dei patrimoni del territorio nonché pubblici esterni al contesto che, partecipando, soddisfano la loro curiosità e i loro interessi.

▪ *L'esperienza come strumento*

L'esperienza, fondamento del processo progettuale e criterio di validazione del risultato finale per la valorizzazione del territorio attraverso la riscoperta e

l'attivazione dei patrimoni culturali, favorisce il trasferimento e la costruzione di conoscenze incidendo allo stesso tempo sulle dimensioni ambientale, culturale e sociale del territorio, nei loro aspetti sia materiali che immateriali.

Un progetto radicato nel territorio che persegue obiettivi culturali è infatti direttamente correlato anche con la sua dimensione sociale.

Le persone vengono coinvolte in percorsi atti a valorizzare il sapere e il saper fare delle comunità, mettendole in condizione di contribuire e partecipare alle trasformazioni. Se coinvolte nella prima fase esplorativa le esperienze di *engagement* ed *empowerment* degli interlocutori possono costituire il fondamento dei progetti. Se coinvolte nelle azioni di sviluppo, volte alla generazione dell'output, possono contribuire alla caratterizzazione dell'esperienza dei fruitori. Se coinvolte in esperienze collaborative come workshop di co-design e di co-creazione possono supportare la generazione di scenari di innovazione sociale dove l'output del progetto diviene strumento che abilita gli interlocutori alla gestione e all'ulteriore sviluppo del progetto garantendone continuità e implementabilità[10].

In pratiche di innovazione sociale rivolte alla valorizzazione del patrimonio di un territorio azioni come *call to action* e workshop e piattaforme collaborative costituiscono i principali media con cui si sviluppa un approccio progettuale aperto grazie ai quali l'esperienza diviene strumento chiave per l'attivazione di dinamiche relazionali in grado di produrre valore condiviso. La trasformazione delle relazioni sociali introdotta dall'innovazione sociale può essere qualificata come "capacitante", ossia in grado di attribuire, direttamente o indirettamente, delle capacità di azione[11]. Le esperienze cosiddette "istituenti"[12]orientate al trasferimento di competenze oltre che alla condivisione di conoscenze, considerano le persone come portatrici di bisogni, conoscenze e capacità e quindi non solo come parte del contesto da leggere e valorizzare, ma anche come possibili attori della loro soluzione[13].

In azioni promosse da interventi così strutturati «il design è primo agente, anticipatore e attivatore di processi di innovazione sociale; in questi casi esso aggrega, ex novo, portatori di interesse attorno ad una visione di cambiamento, e ne abilita l'agire in una prospettiva di responsabilità e partecipazione»[14]. Tali progetti trovano spazio sempre più spesso in ambienti ibridi, offline e online, definiti anche "ecosistemi abilitanti"[15] che relazionano il contesto locale con la rete, connettendo situazioni affini e allargando il numero degli interlocutori in grado di contribuire significativamente alla sopravvivenza o alla valorizzazione del patrimonio.

▪ *Progetto, esperienza e design per le aree marginali*

La dimensione esperienziale che qualifica il processo progettuale orientato alla valorizzazione del territorio mediante il coinvolgimento di interlocutori locali trova nelle aree marginali un contesto particolarmente significativo per l'urgenza dettata dalla presenza di patrimoni a rischio di scomparsa e l'impatto

generabile anche con progetti a piccola scala che possono costituire la validazione di modelli poi scalabili su contesti più ampi.

Le aree marginali presentano identità che è possibile descrivere attraverso due opposti: possono essere parti di un territorio caratterizzato da un attivo tessuto economico ed imprenditoriale, posto sui principali assi infrastrutturali di collegamento e dover lavorare alla costruzione di una identità per essere attrattive; o invece essere aree isolate per morfologia, scarsamente collegate ma caratterizzate da una identità consolidata e fortemente legata a un passato più o meno recente e necessitare di strumenti per mantenere viva la memoria contrastando lo spopolamento causato dalla mancanza di un attivo tessuto economico ed imprenditoriale. La variabilità di queste aree caratterizza l'approccio sistematico alla valorizzazione che si distingue a seconda del tipo di strumenti e di processi utilizzati dal progettista. Partendo da queste considerazioni, il design può agire come "attivatore di processi" o come connettore[16] tra diversi stakeholder – residenti, organizzazioni civiche, amministrazioni locali, imprenditori, professionisti, ricercatori, partner finanziari – e diverse discipline progettuali. Il design, motore del cambiamento e dello sviluppo, agisce osservando, studiando e interpretando contesti specifici.

Le diverse condizioni di partenza, gli obiettivi, gli amministratori, i volontari o i professionisti coinvolti, e le diverse scelte operate durante il processo di progettazione, sono elementi che possono essere tessuti insieme dal progettista in un processo più o meno aperto. L'apertura è una parola chiave strategica[17] che aiuta a centrare l'attenzione sui processi, e non solo sulle soluzioni. Infatti, il territorio contestuale alle aree marginali, mancando della capacità di auto-organizzarsi per valorizzare i propri patrimoni, ha spesso bisogno di ampliare e diversificare interlocutori e pubblici, coinvolgendo gli abitanti in modi diversi[18]. In questo intreccio relazionale i processi di co-progettazione sono occasioni per aggregare interlocutori in reti finalizzate alle pratiche di valorizzazione dei patrimoni tangibili e intangibili che potrebbero sfuggire a una lettura da parte di chi risiede nel territorio e allo stesso tempo potrebbero non essere valutati con attenzione da un progettista dedito a un singolo intervento sul territorio[19]. La complessità che emerge durante le co-progettazioni avviene a diversi livelli e contempla «oltre ai livelli oggettivi, livelli emozionali ed esperienziali in grado di riempire i "vuoti semantici" trascurati dalle mappe ufficiali»[20] non rintracciabili se non mettendo al centro del processo di progettazione l'esperienza del territorio.

▪ *Val di Seren: Esporre come narrazione di un territorio*

"Val di Seren: Esporre come narrazione di un territorio" è un progetto di ricerca che ha trovato validazione in una esperienza didattica. Svolto nel 2023 e coordinato da un gruppo di ricerca universitario in Design per i beni culturali e in Interaction design dell'Università Iuav di Venezia, è stato parzialmente finanziato da Fondazione Stiftung Foundation Val di Seren ONLUS[21] che ne ha

prodotto gli esiti e ha visto la collaborazione istituzionale della Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per l'Area Metropolitana di Venezia e le Province di Belluno Padova e Treviso.

Incentrato sulla valorizzazione del patrimonio culturale tangibile e intangibile specifico della Val di Seren il progetto si è suddiviso in due fasi; ad una ricerca accademica orientata a comprendere quali patrimoni indagare e a prefigurare la tipologia e le caratteristiche dell'output finale, è seguita una seconda fase in cui un'esperienza didattica svolta con studenti frequentanti il Corso di laurea magistrale in Design degli interni ha portato all'approfondimento degli specifici temi, allo sviluppo e alla produzione dell'output. L'esito di questo percorso condiviso tra ricerca e didattica restituisce in un progetto allestitivo unitario la complessità di un luogo e della sua cultura, facendo emergere l'esporre come spazio polivalente, luogo di comunità e di interazione tra le persone che lo vivono, lo frequentano o ancora non lo conoscono[22].

La mostra è stata inaugurata a settembre 2023 presso la sede degli Alpini di Seren del Grappa (*fig. 3*) e attualmente si stanno valutando i tempi della sua prossima ricollocazione a Feltre presso lo spazio culturale Dolomiti Hub.

▪ *Esperienza come fonte*

La prima fase di ricerca, basata sulla letteratura scientifica e l'approfondimento del progetto per la valorizzazione di aree marginali, ha condotto il gruppo di ricerca a identificare nei patrimoni percepiti di particolare valore per la comunità le tipologie di patrimoni da indagare. I focus su patrimonio storico, ambientale, artigianale, enogastronomico, di comunità, di famiglia hanno garantito il coinvolgimento dei cittadini nella valorizzazione del patrimonio locale, orientando la riflessione verso l'obiettivo di una mostra volta all'inclusione di un pubblico più ampio e collocata al di fuori dei tradizionali contesti museali. La volontà di contribuire alla ricerca scientifica e l'obiettivo di un impatto reale sul territorio hanno così trovato convergenza nell'esposizione.

Dopo una serie di lezioni ed esercitazioni relative all'introduzione di valori e pratiche di design per la valorizzazione del patrimonio e di interaction agli studenti del laboratorio di Exhibit sono state affidate le tipologie dei patrimoni da indagare. I progetti si sono fondati su esperienza diretta e indiretta del luogo. La fase esplorativa volta alla restituzione critica del quadro contestuale ha combinato l'esperienza di osservazione sul campo, l'ascolto di testimonianze di cittadini ed esperti e la ricerca di documenti privati con l'analisi della letteratura specifica.

L'esperienza del luogo, vissuta in modo individuale e collettivo, ha raggiunto una cinquantina di interlocutori che, animati dalla volontà di collaborare, hanno agevolato la creazione di una rete di persone che hanno così contribuito all'aggregazione dei contenuti in seguito strutturati per la finalizzazione della produzione della mostra itinerante.

Fig. 3. "Esporre come narrazione di un territorio. Val di Seren", a cura di Alessandra Bosco e Lucilla Calogero. Sede degli Alpini di Seren del Grappa, 14 settembre 2023 (foto di F. Ambrogio).

▪ *Esperienza come* output

La scelta dello sviluppo di una mostra interattiva consente di creare un'esperienza di visita coinvolgente, destinata anche a un pubblico non specialistico, una mostra esperienziale che, rivolta a residenti e turisti, restituisce l'ascolto del luogo e la voce della comunità indagata attraverso letture, testimonianze e raccolta documentaria. La mostra offre un'esperienza in forma di *serio ludere* che invita al riconoscimento del patrimonio e all'identificazione delle persone

nello stesso. In questo modo facilita il processo di scoperta e riscoperta della memoria locale contribuendo a salvaguardarla dalla scomparsa e dall'oblio nonché alla emersione delle specificità e all'attivazione di processi per la costruzione e il consolidamento dell'identità. La mostra propone un *format* di progettazione collaborativo che mette in relazione i diversi campi disciplinari legati alla progettualità come *storytelling*, museologia, museografia, *exhibit design*, interaction design e principi di educazione con i campi disciplinari dettati dalla selezione dei contenuti come: studi storici e culturali, etnoantropologici, agraria, geologia.

I *focus* sui diversi patrimoni hanno portato alla individuazione di 12 narrazioni tematiche, che tradotte in esperienze di fruizione ludiche attivano processi mnesici e identitari individuali e collettivi che incoraggiano l'apprendimento della ricchezza dei patrimoni locali.

In mostra il fruitore si confronta attivamente con: il patrimonio enogastronomico "*Reminessenza. Legami tra cibo e contesto*; *Se-Mì Vago. Semi come fonte di vita;* il patrimonio artigianale *I passi del socio. Latte come risorsa della comunità*; *Intrecciando. Fissare una memoria*; il patrimonio ambientale *La voce del bosco. Esperienze da percorsi comuni*; *Flora illustrata. Le radici della Valle;* il patrimonio storico *Volti abbronzati e fucili arrugginiti. La Resistenza nella Valle*; *Emozioni in valigia. In viaggio verso il Brasile* il patrimonio di famiglia *Zariesier. Racconti di vita familiare*; *Ritratti. Storie di quotidianità familiare* il patrimonio di comunità *Tra barch e méde. Cumuli di memoria*; *I diséa. Segni di comunità* (*figg. 4-6*).

Le "isole" di approfondimento, strutture espositive autoportanti, sono progettate secondo criteri che contemplano: la sostenibilità dei materiali (economica e ambientale); la flessibilità e riconfigurabilità degli elementi; la leggerezza funzionale ad una agevole trasportabilità.

▪ *Esperienza come strumento*

Pensata per essere itinerante, la mostra è progettata per essere ricollocata, aggiornata, riprodotta o scalata, coinvolgendo diversi attori, ampliando o modificando i contenuti, utilizzando gli stessi espositori o concependone di nuovi a partire dal progetto del modello costruttivo.

La mostra, grazie al modello di interazione ideato e al sistema di esposizione impiegato, costituisce uno strumento di apprendimento volto a formare un pubblico allargato e in cui la comunità locale si può riconoscere. Il modello di interazione propone una dinamica di gioco che rende il processo di apprendimento chiaro e coinvolgente secondo lo schema iterativo: "gioco-memoria-patrimonio-apprendimento-gioco-memoria-patrimonio".

Il modello di *exhibit* nomade si muove sul territorio estendendo ulteriormente il pubblico con l'obiettivo di aggregare e moltiplicare nel tempo le occasioni di incontro con identità e memorie da salvaguardare.

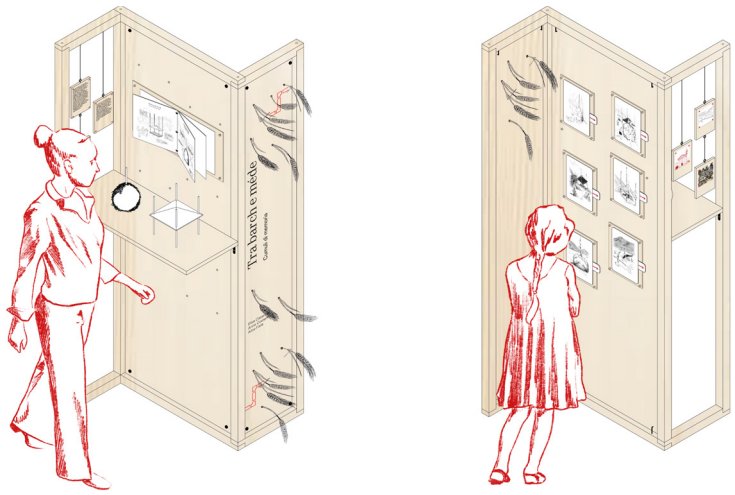


Fig. 4. Espositore "Tra barch e méde. Cumuli di memoria" dedicato al patrimonio di comunità, progetto di Elisa Casarotto, Anna Costantini, Alice Fialà (dis. di E. Casarotto).

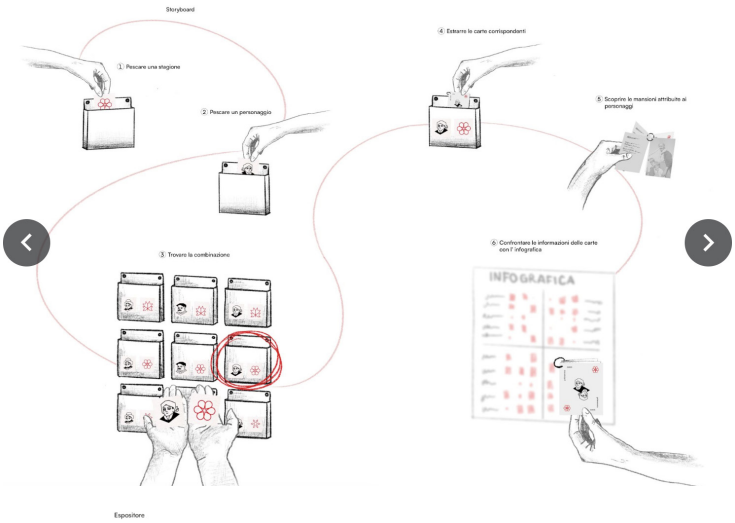


Fig. 5. Storyboard *dell'esperienza proposta da Marta Castelli, Matilde Partenzi, Alessia Pasqualetti, Gabriella Zaza. Espositore "Zariesier. Racconti di vita familiare" dedicato al patrimonio di famiglia (dis. di M. Castelli).*

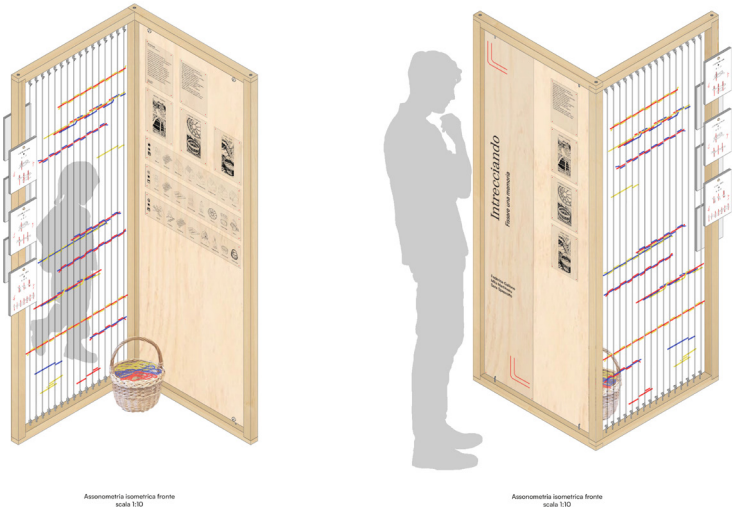


Fig. 6. Espositore "Intrecciando. Fissare una memoria" dedicato al patrimonio artigianale. Progetto di Federica Gallone, Mila Martineau, Sara Spessotto (dis. di M. Martineau).

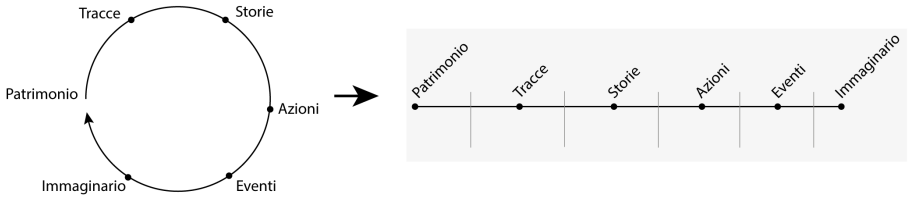
Fig. 7. Documentazione della fase di lettura del territorio di Quero Vas (foto di M. Ciaramitaro).

▪ *Quero Vas: Civica Collezione Digitale. Un progetto per la costruzione condivisa della memoria di una comunità*

Il progetto di ricerca *Quero-Vas: Itinerari attivi tra tracce di memorie* svolto in collaborazione con Comune di Quero Vas tra il 2022-2023 si poneva come obiettivo una ricognizione sul patrimonio tangibile e intangibile e la valorizzazione del patrimonio attraverso un processo di co-progettazione e una prospettiva a medio-lungo termine. Il processo di ricerca, durato 12 mesi, è evoluto nel tempo in funzione degli obiettivi definiti insieme alla governance orientando l'azione di valorizzazione a riposizionare l'identità di Quero Vas e a riconnettere popolazione e governance. Una delle direzioni di ricerca più sviluppate è stata la progettazione di una *Civica Collezione Digitale* per Quero Vas. Si tratta di un luogo e di un processo virtuale/fisico che a partire dalla mappatura del patrimonio della memoria collettiva è in grado di innescare esperienze sia come output che come strumento.

▪ *Esperienza come fonte*

La fase esplorativa del territorio si è svolta in un processo informale e a più livelli. Inizialmente i ricercatori hanno frequentato l'area servendosi di vari mezzi di trasporto per comprenderne le diverse sfide determinate dall'orografia e dalla disposizione dei nuclei urbani (*fig. 7*). Questi attraversamenti hanno generato connessioni spontanee con residenti, esercenti e gestori di attività rivolte al pubblico. La ricerca-azione era suggerita dalla presentazione del progetto in corso agli interlocutori al fine di ottenere informazioni ma anche pareri su possibili interventi da attivare sul territorio. Successivamente si è proceduto a interviste mirate a residenti e ai custodi della memoria storica del paese. La terza esperienza condotta è stata quella dell'osservazione delle diverse comunità online legate al territorio, costituite sia da siti web dedicati ad attività sportive sia da social network di gruppi locali. La fase esplorativa si è conclusa con una ricognizione nelle aree dei patrimoni identificati per verificare descrizioni e appunti raccolti ed apportare note di opportunità progettuali.



ZONA	Tipologia	Patrimonio	Tracce	Storie	Eventi	Azioni	Immaginario	Attori	stagionalità	beneficiari
Quero	Ambientale	Palestra di roccia	Comunità Online con mappatura digitale delle vie e recensioni del luogo, cartelli e alcune vie messe in sicurezza e attrezzate in loco	Assieme a Santa Felicita è una delle palestre storiche più conosciute. Particolarmente cara agli arrampicatori veneziani e trevigiani che qui tengono i 'corsi roccia' delle numerose scuole di alpinismo del Cai. Nei pressi una chiesa particolarissima all'interno di una grande grotta naturale: Santa Barbara. Il luogo è indubbiamente molto suggestivo, specie proprio vicino alla chiesetta, alla confluenza della Val dell'Inferno e dell'angusto solco della valle di Sassumà.	raduni spontanei di scalatori, corsi di roccia stagionali	MANUTENZIONE (?) Libri e guide alle vie	Sport, sfida, contatto diretto con la natura	Comunità Online di arrampicata Bar H, Comune,	primavera estate	scalatori, BAR H

Fig. 8. Schema per la mappatura del territorio (Fagnoni 2018, p. 18); rielaborazione a cura del gruppo di ricerca; in basso: applicazione dello schema sul patrimonio ambientale di Quero Vas (dis. di R.Fagnoni).

Fig. 9. Restituzione pubblica del progetto di ricerca e Workshop "Te ricorditu ti? Memorie da custodire" dedicato alla raccolta dei primi contributi per la Civica Collezione Digitale. Quero Vas, 11 aprile 2024 (foto di A. Bosco).

Le tracce e le note raccolte sono state uniformate e rese comparabili attraverso il *framework* proposto da Raffaella Fagnoni trasposto in una tabella di lettura per il patrimonio territoriale[23] (*fig. 8*).

▪ *Esperienza come* output

Dalla mappatura dei patrimoni è emerso che gran parte delle testimonianze e delle attività dei residenti era dedicata alla preservazione della memoria storica ma anche di quella più recente sia attraverso libri di racconti sul luogo sia attraverso flussi di ricordi pubblicati sui social network. Si è identificata l'opportunità di riscoprire e di riportare le persone all'incontro con la memoria fotografica per attivare un immaginario condiviso nuovo. L'inquadramento di questo patrimonio ha permesso il trasferimento alla governance di un progetto culturale che mettesse al centro l'esperienza collettiva della memoria in un luogo virtuale e che creasse uno specchio continuo tra il presente e il passato per un territorio in evoluzione (*fig. 9*). L'esperienza progettata come *output* è offerta a tutta la comunità che potrà contribuire alla vita di una futura istituzione: la *Civica Collezione Di-*

gitale di Quero Vas. Il progetto è incentrato sulla raccolta di immagini del quotidiano, di eventi e del patrimonio culturale e naturalistico del paese per creare occasioni in cui i cittadini possano rispecchiarsi nella vita e nella storia recente del paese ed acquisire senso di appartenenza alla comunità. Il territorio interessato dal progetto presenta già numerose istituzioni culturali, alcune dedicate alla trasmissione della memoria dei conflitti mondiali che hanno segnato il luogo nel secolo scorso, altre dedicate alla cultura contemporanea locale. Dal 2010, con la diffusione di Facebook e Telegram, la memoria collettiva ha potuto contare su una differenziazione e un'estensione delle fonti. Questi strumenti hanno offerto alle nuove comunità online modalità per ancorare le proprie esperienze, nonché per creare agorà virtuali dove svolgere discussioni più o meno informali. Le comunità, non più definite a priori in base ai luoghi di provenienza, possono contare su nuovi strumenti e modalità per organizzare occasioni di confronto online o di incontri in presenza secondo forme di organizzazione orizzontali dove i concetti di governance e di istituzione hanno lasciato il posto a quello di rete e di occasionalità.

Un progetto come la *Civica Collezione Digitale* di Quero Vas si prospetta come sistema di mediazione, una istituzione di facile gestione, dedicata alla raccolta di materiale sulla memoria storica e recente del paese. Si tratta di una esperienza collettiva che cambia la qualità delle memorie trasponendo le stesse da piattaforme private a una piattaforma civica e pubblica. Ciò comporta una nuova relazione con la memoria perché da atto spontaneo ed individuale essa diventa un patrimonio che aggiunge valore nel dare un contributo alla costruzione dell'identità del paese.

Il rispecchiamento di una comunità nella costruzione della più recente memoria collettiva condivisa, l'affetto dimostrato nei confronti del territorio dai gruppi spontanei sui social network e la conseguente creazione di bolle sociali di chi si dedica alla preservazione degli eventi, trovano nella *Civica Collezione Digitale* di Quero Vas un aggregatore progettato sulla base di tre pilastri concettuali: memoria, condivisione, partecipazione.

▪ *Esperienza come strumento*

Il progetto della *Civica Collezione Digitale* di Quero Vas prevede una continua traduzione e transizione da digitale ad analogico e identifica nei centri culturali del paese i luoghi in cui è possibile concretizzare un rapporto quotidiano con la memoria. Ad esempio, una linea proposta alla governance è quella di istituire un festival dove le immagini digitalizzate possano trovare luogo in proiezioni pubbliche. Questa prospettiva permette di introdurre l'ultima lettura di come l'esperienza possa essere abilitante per l'implementazione di un sistema di valorizzazione del patrimonio. Infatti, il processo di valorizzazione della memoria collettiva non può prescindere dalla collezione, sistematizzazione e conserva-

zione dei documenti all'interno di uno spazio contenitore aperto, accessibile e implementabile, di canali collaborativi ufficiali per la raccolta e successivamente di soluzioni per il racconto del territorio da parte della comunità.

L'attivazione di una memoria viva e rinnovata si fonda sull'adozione di un processo di traduzione continua di materiali documentali tra apparati analogici e digitali i quali, aggregati e sistematizzati in una piattaforma, sono successivamente riprodotti per mostre, proiezioni, indagati in installazioni temporanee ad uso della comunità e declinati per divulgazione in *ephemera* come cartoline, collezioni, manifesti. La Civica Collezione di Quero Vas prevede così l'implementazione di uno strumento per la governance che costituisce un canale di relazione con il territorio gestito da un'associazione culturale in grado di conservare i documenti orali, le fotografie e i testi e di trasformare il materiale in occasioni di condivisione territoriale. Questa stratificazione ha portato inoltre i ricercatori e la governance a interrogarsi su quali strutture organizzative possano garantire prospettive culturali a lungo termine.

▪ *Conclusioni*

Il *Design per i territori* è un'area disciplinare molto recente la cui pratica si innesta in processi politici, sociali e di comunicazione attraverso artefatti ibridi e complessi. Proprio tale complessità pone spesso delle domande su quali processualità perseguire e su come attivare delle relazioni significative sui territori. Questo contributo cerca di proiettare il termine esperienza oltre la sua accezione comune focalizzandosi sull'importanza di osservarne la sua declinazione nelle diverse fasi di ricerca e progettazione.

È stata analizzata l'importanza dell'esperienza nel processo *design per i territori*, evidenziando il suo ruolo in tre fasi chiave: come "fonte", come "*output*" e come "strumento". "Esperienza come fonte": l'esperienza contribuisce significativamente a mappare e comprendere la geografia, la storia e la cultura del luogo. In questa fase vengono raccolte informazioni essenziali che formano la base della conoscenza del territorio. L'interazione diretta con il contesto locale permette di identificare i patrimoni tangibili e intangibili, arricchendo la comprensione e il riconoscimento del luogo. "Esperienza come *output*": in questa fase l'esperienza ha un impatto culturale rilevante, facilitando il trasferimento e la costruzione di conoscenza. Le informazioni raccolte vengono elaborate e condivise, creando una rete di conoscenze che valorizza il patrimonio locale. Questo processo non solo preserva la memoria storica, ma promuove anche una nuova consapevolezza culturale, integrando le comunità locali in un dialogo continuo e arricchente. "Esperienza come strumento": l'esperienza funge da strumento abilitante con un impatto sociale significativo sia a livello di cittadini che di governance. Questa fase mira a rendere le comunità locali protagoniste nell'implementazione dei sistemi di valorizzazione del patrimonio. Attraverso processi partecipativi e colla-

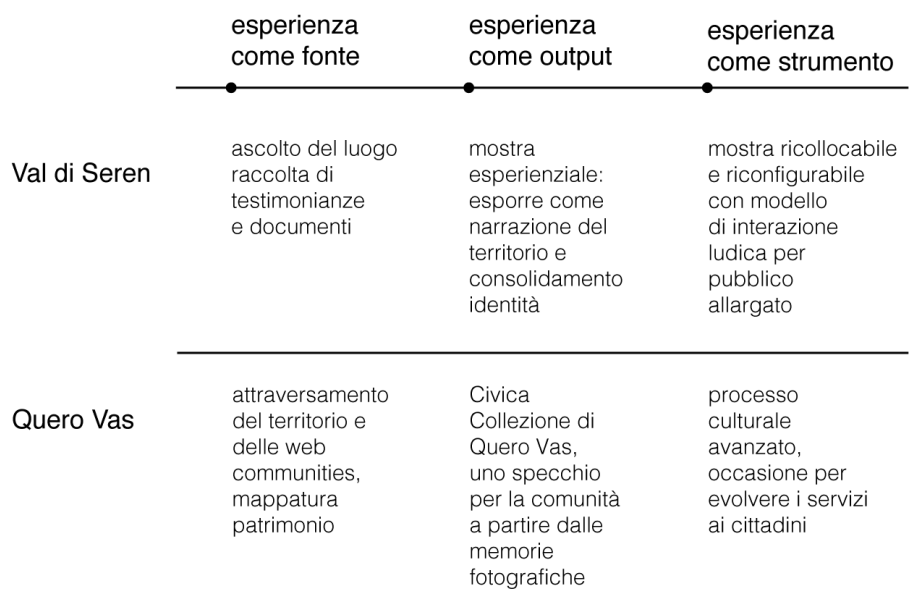


Fig. 10. Lettura comparativa dei casi studio (elab. di A. Bosco, L. Calogero, M. Ciaramitaro).

borativi, le comunità vengono dotate delle competenze e delle risorse necessarie per gestire e promuovere i loro beni culturali. Questo *empowerment* comunitario è fondamentale per garantire la sostenibilità a lungo termine dei progetti di valorizzazione del territorio.

In conclusione, analizzare le due ricerche presentate attraverso queste tre sfumature di come l'esperienza svolga un ruolo cruciale in ogni fase del processo progettuale (*fig. 10*), permette di spostare l'attenzione su come il ricercatore in *design* per i territori abbia l'occasione di lavorare per contribuire alla comprensione, alla diffusione della conoscenza e all'abilitazione delle comunità. L'apporto che la disciplina può avere sulla geografia, la cultura e la società sottolinea l'importanza di un approccio esperienziale nella valorizzazione dei patrimoni locali, non solo in fase di *output*, ma come valore primario di relazione con il territorio.

▪ Note

[*] Il contributo è stato concepito, scritto e revisionato congiuntamente da Alessandra Bosco e Lucilla Calogero che hanno strutturato la riflessione nei paragrafi "Introduzione e metodologia", "Progetto, esperienza e design per le aree marginali" e che firmano le "Conclusioni". I paragrafi "Le dimensioni dell'esperienza nel design per il territorio", "L'esperienza come fonte", "L'esperienza come strumento" sono stati scritti da Alessandra Bosco; i paragrafi "L'esperienza come *output*", "Val di Seren: Esporre come narrazione di un territorio" sono stati scritti da Lucilla Calogero. Il testo "Quero Vas: Civica Collezione Digitale. Un progetto per la costruzione condivisa della memoria di una comunità" è attribuito ad Alessandra Bosco e Mario Ciaramitaro.

[1] Burickson *et alii* 2023, p. 1.

[2] Parente 2016, p. 24.

[3] Zurlo 2012.

[4] Parente 2016, pp. 23-24.

[5] *Ibidem.*

[6] Bonacini 2020.

[7] Norman 2004.

[8] Parente 2016, p. 23.

[9] Hassenzahl 2010, p. 8.

[10] Villari 2013.

[11] Nussbaum 2011.

[12] Magatti 2017, p. 128.

[13] Manzini 2018, pp.74-75, Nussbaum, Sen 1993.

[14] Campagnaro 2024, p. 18.

[15] Manzini, Till 2015, p. 18.

[16] Bassi 2017.

[17] Gasparotto 2019, <https://doi.org/10.1162/desi_a_00532>

[18] Trocchianesi 2014, Irace *et alii* 2014; King *et alii* 2016.

[19] Bosco *et alii* 2024, <https://doi.org/10.21606/drs.2024.1021>

[20] Cristallo *et alii* 2024.

[21] Protocollo d'intesa con Fondazione Stiftung Foundation Val di Seren ONLUS al fine di sviluppare e promuovere la ricerca sul tema della tutela e della valorizzazione dei beni culturali e paesaggistici, nonché delle specificità dell'identità territoriale.

[22] Il progetto complessivo della mostra è pubblicato al link: <https://sites.google.com/iuav.it/design/design-open-lab/202223-secondo-semestre/223-ii-lm-interior?authuser=0> [23/03/2025].

[23] Fagnoni 2018, p. 18, <https://mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/article/view/113/109>.

▪ Bibliografia

Bassi 2017
Bassi A., *Design contemporaneo: Istruzioni per l'uso*, Bologna 2017

Bonacini 2020
Bonacini E., *I musei e le forme dello storytelling digitale*, Milano 2020

Bosco *et alii* 2024
Bosco A., Bonini Lessing E., Ciaramitaro M., *Qualitative mapping and design strategies for taking care of marginal areas*, in Gray C., Ciliotta Chehade E., Hekkert P., Forlano L., Ciuccarelli P., Lloyd P. (a cura di), *DRS2024: Boston, 23–28 June*, Boston 2024, <https://doi.org/10.21606/drs.2024.1021>

Burickson *et alii* 2023
Burickson A., Lupton E., Holeman E., *Experience design: A participatory manifesto*, New Haven 2023

Campagnaro 2024
Campagnaro C., *Design per l'innovazione sociale*, in Borrione P., Puletti F. (a cura di), *WONDER. Sperimentazioni nel design per l'innovazione sociale*, Torino 2024, pp. 18-19

Cristallo *et alii* 2024
Cristallo V., Morone A., Parente M., *Position paper del gruppo bottom-up SID: Design Territorio Patrimonio D:T:P*, 2024

Fagnoni 2018
Fagnoni R., *Da ex a next. Design e territorio: una relazione circolare basata sulle tracce*, in «MD Journal», 5, 1, 2018, pp. 16-27,
<https://mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/article/view/113/109>

Gasparotto 2019
Gasparotto S., *Open source, collaboration and access. A critical analysis of "openness" in the design field*, in «Design Issues», 35, 2, 2019, pp. 17-27,
<https://doi.org/10.1162/desi_a_00532>

Hassenzahl 2010
Hassenzahl M., *Experience Design*, San Rafael 2010

Irace *et alii* 2014
Irace F., Ciagà L., Lupo E., Trocchianesi R. (a cura di), *Design and cultural heritage, v. I, Interactive Virtual Intangible*, Milano 2014

King *et alii* 2016
King L., Stark J.F., Cooke P., *Experiencing the digital world: The cultural value of digital engagement with heritage*, in «Heritage & Society», 9, 1, 2016, pp. 76-101: <https://doi.org/10.1080/2159032X.2016.1246156>

Magatti 2017
Magatti M., *Cambio di paradigma: Uscire dalla crisi pensando il futuro*, Milano 2017

Manzini 2015
Manzini E., Till J. (a cura di), *Cultures of Resilience: Ideas*, Londra 2015

Manzini 2018
Manzini E., *Politiche del quotidiano: progetti di vita che cambiano il mondo*, Milano 2018

Norman 2004
Norman D.A., *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*, New York 2004

Nussbaum 2011
Nussbaum M.C., *Creating Capabilities. The Human Development Approach*, Cambridge (MA) 201, <http://dx.doi.org/10.4159/harvard.9780674061200>

Nussbaum, Sen 1993
Nussbaum M., Sen A., *The Quality of Life*, Oxford 1993, <https://doi.org/10.1093/0198287976.001.0001>

Parente 2016
Parente M., *Design for Territories as reflective practice*, in «PAD Pages on Arts and Design», 13, *Design for Territories*, 2016, pp. 10-27

Trocchianesi 2014
Trocchianesi R., *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*, Santarcangelo di Romagna 2014

Villari 2013
Villari B., *Design, comunità, territori. Un approccio community-centred per progettare relazioni, strategie e servizi*, Milano 2013

Zurlo 2012
Zurlo F., *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*, Milano 2012