

Racconti di paesaggi ordinari. Gioco e narrazione per l'interpretazione di un sistema culturale

Camilla Casonato
Erica Cantaluppi
Maddalena Ughi

Abstract

Il gioco e la narrazione possono essere strumenti efficaci per affrontare le sfide dell'accessibilità al patrimonio culturale in percorsi di educazione al paesaggio, inteso come sistema culturale complesso da interpretare. Le considerazioni proposte originano dal lavoro sul campo condotto da un gruppo di ricerca interdipartimentale e interdisciplinare (rappresentazione, tutela del paesaggio, pedagogia, ICTs per il patrimonio culturale, pianificazione) del Politecnico di Milano, nel contesto di una ricerca su scala nazionale in collaborazione con scuole, istituzioni culturali e associazioni. Il progetto mira alla costruzione collaborativa di nuove rappresentazioni, visuali e non, di un paesaggio urbano apparentemente poco coerente, costituito di beni materiali e immateriali, poco visibili e difficili da valorizzare, se non ricorrendo a processi partecipativi che integrino espressioni culturali e sociali eterogenee. La metodologia proposta utilizza strumenti digitali accessibili e produce modelli replicabili; il gioco, esito del processo di conoscenza del patrimonio di prossimità, facilita l'accessibilità culturale attraverso l'esperienza ludica. La creazione di narrazioni diventa un mezzo per interpretare il patrimonio e sviluppare una maggiore consapevolezza del bene comune. Il contributo esplora così una forma di *èkphrasis*, intesa come descrizione verbale generatrice di rappresentazioni, sviluppata attraverso percorsi di educazione al patrimonio culturale e al paesaggio.

Parole chiave

Narrazione, patrimonio culturale, gioco, partecipazione, comunità educante.

Alunne della Casa del Sole che lavorano nell'orto scolastico (anni Cinquanta/Sessanta); sullo sfondo sono visibili il *solarium* e altri padiglioni. A partire dal 1928 la fattoria didattica era diventata una vera e propria azienda agricola la cui gestione era affidata agli studenti (fonte: Archivio Storico Casa del Sole).



"Meaning is not straightforward or transparent and does not survive intact the passage through representation. It is a slippery customer changing and shifting with context, usage and historical circumstances."

Stuart Hall 2013.

Introduzione

La riflessione sviluppatasi negli ultimi decenni, in ambito scientifico e istituzionale, intorno al concetto di eredità culturale ha mostrato come la sfida dell'accessibilità al patrimonio quale diritto delle comunità richieda una pluralità di approcci disciplinari e di azioni [COE 2005; Carlini, Farroni, Mancini 2023]. La valorizzazione dei patrimoni di prossimità, in particolare, necessita dell'attivazione di percorsi di educazione al paesaggio basati su metodi attivi [Branchesi 2007; Borgia et al. 2019; MiBACT 2015; MiC 2021], capaci di stimolare dinamiche partecipative per la costruzione delle conoscenze e la condivisione delle interpretazioni, coinvolgendo le comunità in veri e propri processi di *heritage making* [Brunelli 2014; Smith 2006; Waterton, Watson 2016].

Il presente contributo si innesta nell'ambito di un progetto PRIN (Progetti di Rilevante Interesse Nazionale, finanziati dal Ministero italiano dell'Università e della Ricerca, MUR) dal titolo *Through the city. Co-design of immersive serious games for urban and periurban landscape education and interpretation in formal and informal contexts* [1]. La ricerca intende dotare le scuole di competenze progettuali e strumenti operativi per rispondere alle richieste delle istituzioni nazionali ed europee in materia di educazione al patrimonio e al paesaggio. Propone quindi percorsi interdisciplinari di conoscenza dei valori culturali di paesaggi urbani, con l'obiettivo di promuovere la cittadinanza attiva, gli scambi intergenerazionali e interculturali e un uso consapevole delle tecnologie digitali. Si esamina qui una parte del processo, in corso di svolgimento, che impegna il gruppo di lavoro del Politecnico di Milano nella co-progettazione con insegnanti, studenti e interlocutori locali di un percorso educativo incentrato sull'interazione tra gioco e narrazione applicato al contesto sfidante di un quartiere semi-periferico di una grande città.

Educare al patrimonio nei paesaggi di prossimità

La ricerca si inserisce in un *framework* teorico basato su un concetto di educazione al patrimonio culturale e al paesaggio sviluppatosi nelle istituzioni europee negli ultimi decenni, con una crescente attenzione verso le relazioni tra beni, territori e popolazioni [Bortolotti et al. 2008; Casonato, Bonfantini 2022]. A partire dalla *Recommendation concerning Heritage Education* [COE 1998], che specifica la natura interdisciplinare del tema (art. II), si estende la definizione di patrimonio culturale includendo "qualsiasi traccia delle attività umane nell'ambiente naturale" [COE 1988, art. I], superando così un concetto tradizionalmente legato alla nozione di monumento. La ricerca di una relazione tra beni e contesto trova conferma nella *European Landscape Convention* [COE 2000], che propone un'evoluzione del concetto di paesaggio e dei suoi valori culturali come espressione delle popolazioni, da ricercare attraverso azioni partecipative di identificazione [COE 2000, artt. 5, 6], dimostrando una significativa apertura verso la dimensione sociale del paesaggio [Castiglioni, De Marchi 2009].

La *Convenzione di Faro* [COE 2005] dichiara tra i diritti umani quelli relativi al patrimonio culturale [COE 2005, artt. 1, 7] promuovendone l'accessibilità percettiva, economica, sensoriale, cognitiva e culturale [art. 12]. Questo documento espande la nozione di patrimonio e ne incoraggia una responsabilità civile individuale e collettiva, richiamando la necessità di un approccio educativo specifico. A più di un decennio di distanza, la *European Cultural Heritage Strategy for the 21st century* [COE 2018b] propone il tema dell'accessibilità al patrimonio – inteso come bene comune – in relazione a metodologie inclusive di coinvolgimento della popolazione, anche digitali; tra gli altri, il gioco risulta essere uno strumento per lo sviluppo di consapevolezza. Anche lo *European framework for action on Cultural Heritage* [EC 2019] conferma l'importanza di un approccio interpretativo e partecipativo al patrimonio culturale, tramite una narrazione non univoca degli elementi identitari europei. La consapevolezza

delle diverse espressioni culturali rientra infatti nelle competenze civiche proposte dalla *Recommendation on key competences for lifelong learning* [COE 2018a].

Nel contesto italiano, i *Piani Nazionali per l'Educazione al Patrimonio Culturale* pubblicati a partire dal 2015 [MiBACT 2015; MiC 2021] recepiscono le politiche europee fornendo un approccio alla disciplina volto alla valorizzazione di beni condivisi e alla partecipazione responsabile degli individui alla vita civica; questi documenti programmatici promuovono l'educazione al patrimonio come strumento per lo sviluppo del senso di appartenenza a un territorio.

Un'area in trasformazione e una rete di interlocutori

L'area di progetto, un quartiere di Milano vivace e dinamico recentemente ribattezzato NoLo (*North of Loreto*) (fig. 1), presenta le contraddizioni che solitamente accompagnano i fenomeni di gentrificazione in termini di trasformazione del tessuto urbano, sociale e dei servizi. Trascurato dai principali flussi turistici, il quartiere non è un polo culturalmente

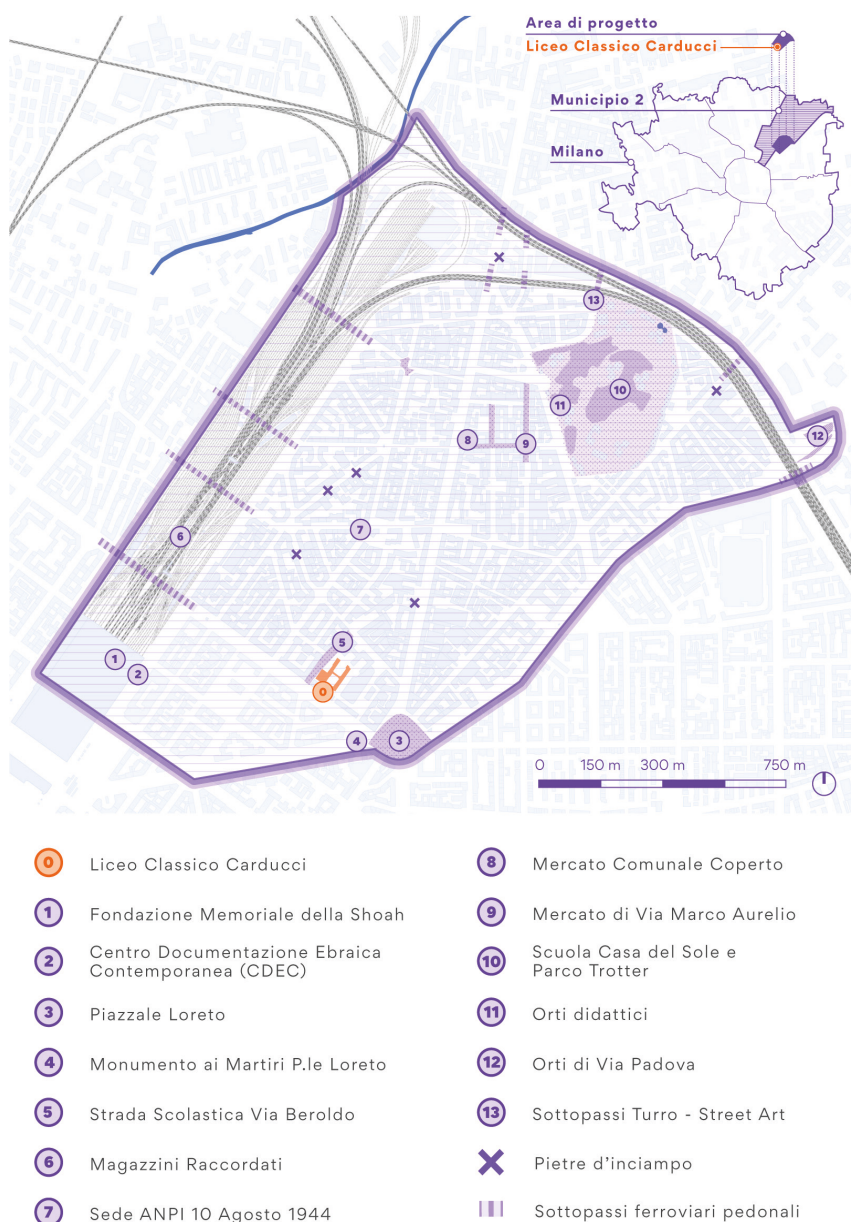


Fig. 1. Mappa raffigurante i punti di interesse identificati e l'inquadramento dell'area di progetto nella città di Milano. In evidenza la sede della scuola partner (elaborazione grafica di M. Ughi).

attrattivo; tuttavia, presenta luoghi ed elementi di interesse che, seppur difficili da valorizzare singolarmente, rivelano il loro valore se messi a sistema, assumendo il paesaggio come espressione culturale complessa [Pettenati 2023].

Una prima fase del progetto è stata dedicata all'individuazione di una scuola *partner*, il Liceo Classico Carducci, e alla costruzione di una rete di interlocutori capace di veicolare conoscenze specifiche e di coinvolgere gli studenti nella scoperta del paesaggio di prossimità dell'istituto (fig. 2). Si è andata così delineando una 'comunità educante' [MiC 2022] con la quale tessere interazioni significative e stimolanti. Tra gli enti coinvolti si citano la Fondazione Memoriale della Shoah, nata per la musealizzazione del Binario 21 della Stazione Centrale, e il Centro di Documentazione Ebraica Contemporanea (CDEC), collocato nella stessa sede. A questi si aggiunge la Casa del Sole del parco Trotter; istituzione nata all'inizio del secolo scorso come scuola all'aperto per bambini gracili; caso esemplare di innovazione pedagogica e sociale, la scuola ha un archivio storico che custodisce un notevole ed eterogeneo *corpus* di documenti rappresentativi della vita quotidiana degli alunni dalla fondazione a oggi (fig. 3).

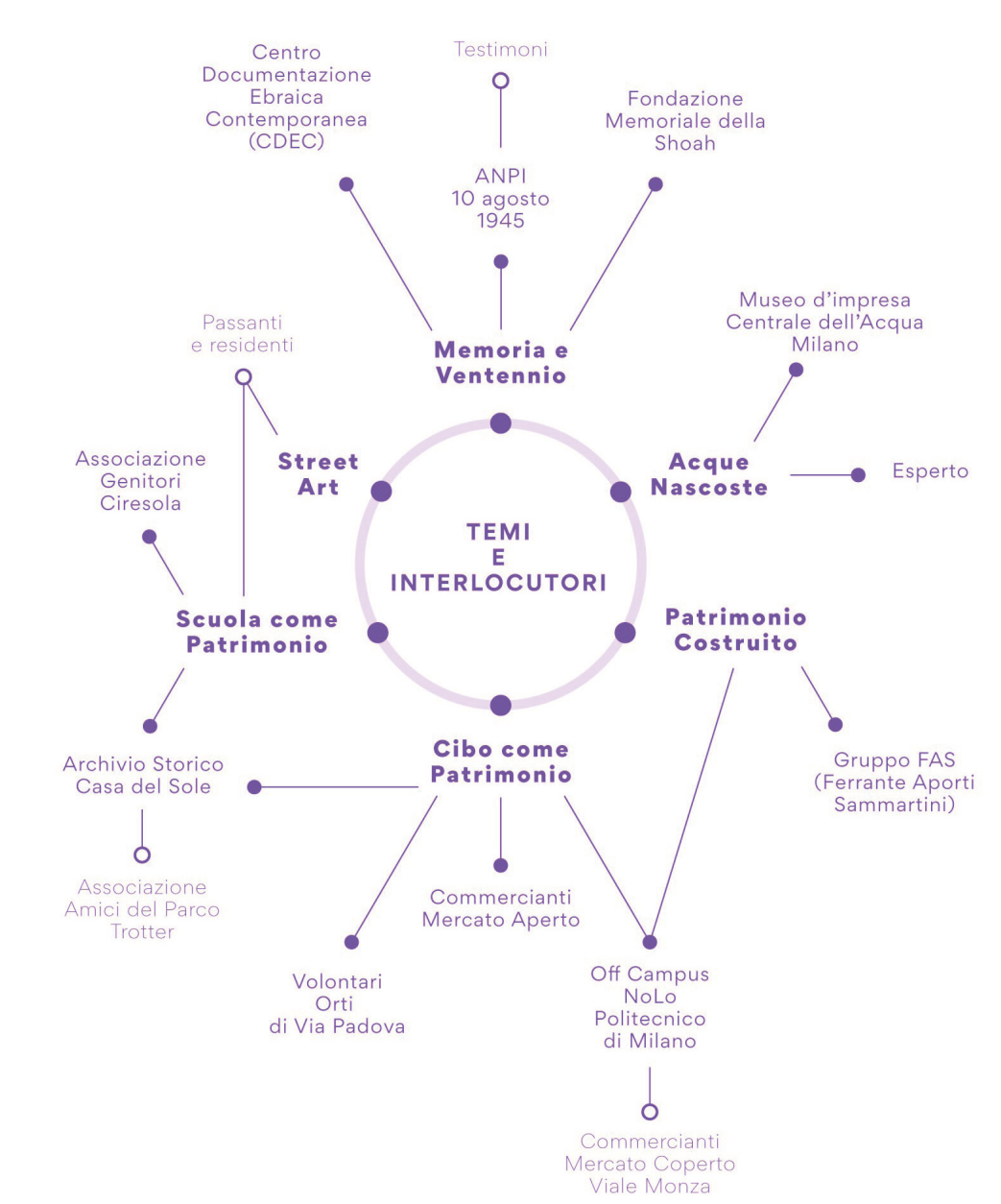


Fig. 2. Mappa concettuale che illustra le connessioni tra i sei temi di progetto dai titoli: *Memoria e Ventennio*, *Acque nascoste*, *Patrimonio costruito*, *Cibo come patrimonio*, *Scuola come patrimonio*, *Street Art*, e la fitta rete di interlocutori locali (elaborazione grafica di M. Ughi).

Fig. 3. Gli alunni della Casa del Sole durante una lezione di matematica (anni Trenta). Il parco (oggi Parco Trotter) era considerato un ambiente per l'apprendimento a tutti gli effetti e la scuola era attrezzata con arredi mobili per sfruttarne gli spazi (fonte: Archivio Storico Casa del Sole).



Altre realtà coinvolte sono legate al tema della partecipazione civica, come la giovane sede locale dell'Associazione Nazionale Partigiani d'Italia (ANPI), nata da un'iniziativa di quartiere in uno spazio confiscato alla mafia, o Off Campus Nolo, *hub* sociale creato dal Politecnico di Milano per portare la ricerca nelle aree periferiche della città, nello spirito della terza missione.

Un sistema culturale da disvelare

Tra le molteplici possibilità di esplorazione dell'area, il gruppo di ricerca ha individuato sei temi guida (fig. 4), selezionati per la continuità con progetti già attivi nella scuola *partner*, la presenza di *landmark* o istituzioni culturali di rilievo, la possibilità di lavorare in chiave interculturale e intergenerazionale, la vivacità delle iniziative già presenti. Oltre a *Memoria* e *Ventennio*, *Patrimonio costruito* e *Street art*, la rosa dei temi di ricerca include anche ambiti meno consueti, raccolti sotto le titolazioni *Acque nascoste*, *Scuola come patrimonio* e *Cibo come patrimonio*.

A partire da queste linee di indagine sono stati attivati percorsi di approfondimento su aspetti specifici e letture trasversali. Ad esempio, lo studio delle testimonianze materiali del Ventennio e delle vicende del Nazi-Fascismo (per prossimità a Piazzale Loreto) è stato supportato da incontri con esperti e testimoni; attraverso la ricerca d'archivio (fig. 5) i partecipanti hanno poi ricostruito biografie di studenti ebrei scomparsi dai registri scolastici del loro liceo in corrispondenza della promulgazione delle leggi razziali.

Un percorso diverso esplora, a partire dai segni ancora visibili, la storia di Milano come città d'acqua attraverso la cartografia storica e lo studio dei tracciati sotterranei (fig. 6). Sullo spazio urbano si concentra anche una riflessione sul rapporto tra scuola e città intesa come ambiente per l'apprendimento: si analizzano in questa chiave la scuola all'aperto di inizio secolo – ancora attiva nel parco Trotter – e la strada scolastica sulla quale affaccia il liceo, nata con la partecipazione dei comitati di quartiere.

Il paesaggio ortofrutticolo del mercato rionale e di uno storico mercato coperto (fig. 7), dove ai prodotti locali e della tradizione culinaria nazionale si accostano alimenti provenienti da tutto il mondo, è stato invece lo spunto per un'indagine di ispirazione etnoantropologica che ha coinvolto commercianti, passanti e ristoratori, ma anche volontari e fruitori di iniziative sociali.

Fig. 4. Diagramma che illustra l'organizzazione operativa all'interno dell'unità locale di progetto. Lo schema mostra la relazione tra le due classi coinvolte, i gruppi di lavoro e i sei temi d'indagine (elaborazione grafica di M. Ughi).

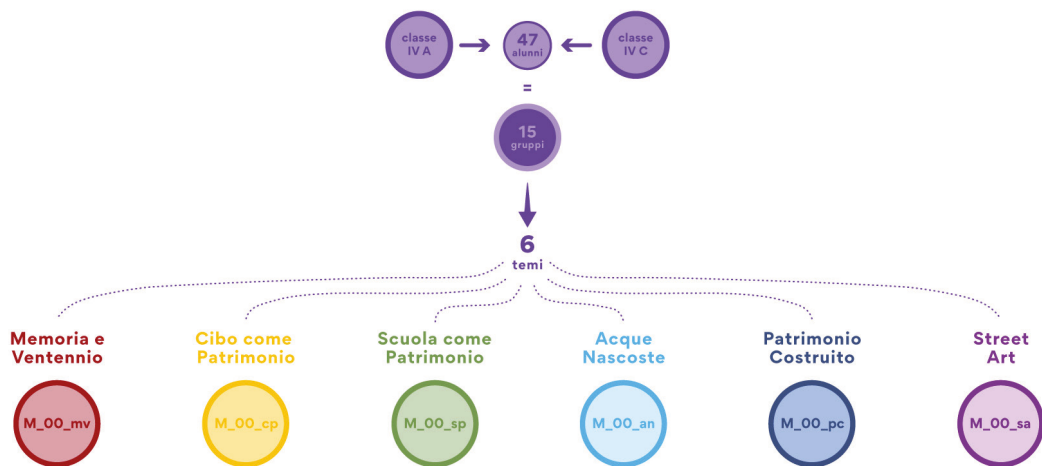


Fig. 5. L'interno della Biblioteca del Memoriale della Shoah di Milano che conserva i documenti appartenenti all'archivio storico del Centro di Documentazione Ebraica Contemporanea (CDEC). Progetto degli architetti Morpurgo e de Curtis (2004-2022) (fotografia di M. Ughi).

Fig. 6. Le studentesse del Liceo Classico Carducci in visita al Museo d'Impresa Centrale dell'Acqua di Milano osservano una delle carte storiche che mostra la distribuzione della densità specifica della popolazione del Comune di Milano nel 1888 (fotografia di M. Ughi).



Fig. 7. La fotografia storica del mercato coperto di viale Monza mostra la struttura in cemento armato progettata dagli ingegneri Massari e Secchi nel 1933. L'edificio è uno dei due mercati coperti milanesi di inizio secolo sopravvissuti al periodo bellico (fonte: Off Campus NoLo).



La stessa rete delle associazioni locali, sostenute anche dal citato polo di ricerca Off Campus, è stata letta come un'espressione culturale da studiare, coltivare e preservare.

Gioco, narrazione e costruzione di nuove rappresentazioni

Le attività – definite in tavoli di co-progettazione che hanno coinvolto, con varie articolazioni, ricercatori, docenti e *partner* – hanno preso avvio con la formazione di insegnanti e studenti sui concetti chiave del progetto (ad esempio 'paesaggio', 'patrimonio culturale',

‘comunità di patrimonio’, ‘accessibilità’) e sull’uso degli strumenti digitali per la conoscenza, la comunicazione e la valorizzazione del patrimonio culturale [Luigini 2019]. I ragazzi, organizzati in piccoli gruppi, hanno esplorato l’area effettuando una mappatura percettiva e sensoriale, preceduta da un’analisi delle trasformazioni sulla cartografia storica. Hanno poi approfondito i temi elencati nel paragrafo precedente confrontandosi direttamente con la rete degli interlocutori, facendosi guidare nella selezione e consultazione delle fonti, incontrando testimoni e intervistando le figure chiave di istituzioni e associazioni. Nel corso del processo gli studenti sono stati invitati a costruire archivi visuali (video, fotografie, immagini 360°), a realizzare modelli da fotogrammetria speditiva, a ideare prodotti multimediali di sintesi (fig. 8).

Particolare attenzione è stata data alla digitalizzazione come veicolo per l’accessibilità [COE 2018a], ad esempio per rendere visibili al pubblico luoghi inaccessibili, per indagare il patrimonio immateriale o ancora per valorizzare ‘beni muti’, oggetti apparentemente poco significativi resi però ‘parlanti’ dal lavoro di descrizione e comunicazione svolto dai ragazzi (costruzione di *object stories*) (figg. 9, 10).

I risultati delle indagini sul campo sono stati poi raccolti in schede di documentazione per essere condivisi in seminari di presentazione.

Nelle successive fasi di lavoro, sulla base degli stimoli derivanti dai materiali raccolti, gli studenti progetteranno delle carte da gioco (fig. 11) concepite come dispositivi per guidare l’elaborazione di narrazioni. Ciascun giocatore sarà infatti invitato a costruire una o più storie a partire dal set di carte che si troverà a disposizione, in un esercizio di scrittura creativa orientato, da un lato, a dare vita a nuove letture del patrimonio culturale portate in luce dal lavoro collaborativo, dall’altro a condividere le conoscenze acquisite (fig. 12). Al termine di



Fig. 8. Frame del modello digitale 3D del Monumento ai Martiri di Piazzale Loreto realizzato mediante l'applicazione Polycam come test nella fase di selezione degli strumenti da utilizzare con gli studenti (elaborazione di E. Cantaluppi e M. Ughi).

questa fase del processo, il mazzo di carte costituirà uno strumento utile a disseminare le conoscenze anche al di fuori del gruppo dei partecipanti e potrà essere usato per costruire infinite nuove descrizioni e interpretazioni del patrimonio, raggiungendo categorie diverse di pubblico (la comunità scolastica allargata, la cittadinanza di quartiere, i visitatori dei centri culturali *partner* e così via).



Fig. 9. Una studentessa costruisce il modello digitale 3D di un oggetto conservato presso l'Archivio Storico Casa del Sole. L'insegna indicava, negli anni Sessanta, le fermate dell'autobus per gli alunni che ogni mattina raggiungevano la scuola speciale per bambini gracili dai diversi quartieri della città (fotografia di C. Casonato).

Conclusioni

All'interno di processi di riconoscimento e costruzione dei valori culturali iscritti in una porzione di territorio anche fragile, degradato o semplicemente ordinario, raccogliere ed elaborare narrazioni plurali ed eterogenee consente di dare vita a nuove rappresentazioni, da contrapporre a quelle presenti, distratte, stereotipate o ancora stigmatizzanti [Casonato 2022; Interpret Europe 2017].

L'esperienza descritta origina dall'intersezione dei punti di vista di diverse tradizioni disciplinari, dalla tutela alla pedagogia, dalla pianificazione urbana alla cultura visuale e della rappresentazione, assunta nelle sue componenti tecnologiche e operative, ma anche intesa come operazione mentale. Si avvale di esperti, accademici e non, e si appoggia alla professionalità degli insegnanti, a loro volta specialisti nel veicolare saperi diversi e nell'educazione alla cittadinanza. Prende poi in prestito processi e approcci derivanti dalla tradizione di ambito sociologico e antropologico [Bodo, Pascheroni, Panigada 2024] e usa la narrazione e la comunicazione – anche visuale – per valorizzare, nel caso specifico, le abilità di studenti di discipline classiche e accompagnarli verso pratiche a loro meno familiari. Sia i

Fig.10. La fotografia ritrae uno dei primi sistemi utilizzati in aula per stampare documenti con i bambini, secondo la pratica didattica della tipografia scolastica proposta da Célestin Freinet. L'oggetto – che risale alla fine degli anni Sessanta – è custodito dall'Archivio Storico Casa del Sole (fotografia di M. Ughi).



Fig.11. Layout forniti agli studenti per la realizzazione delle carte da gioco in tre tipologie (personaggio, luogo, oggetto). I QR Code rimandano alla repository digitale di documentazione e approfondimento costruita e condivisa nel corso del progetto (elaborazione grafica di E. Cantaluppi).

UMBERTO FOGAGNOLO
1911 - 1944

Ingegnere elettrotecnico e dirigente all'Ercote Marelli, si batte per i diritti degli operai e organizza scioperi contro il fascismo. Dopo l'armistizio del 1943, partecipa ad azioni di sabotaggio e aiuta prigionieri e partigiani. Arrestato e torturato dalle SS, viene fucilato a piazzale Loreto il 10 agosto 1944, diventando simbolo della Resistenza.

FONTI: ANPI, Simon TheGraphics

UMBERTO FOGAGNOLO

TEMA
Memoria e Ventennio

Ferrara 1911 - Milano 1944

[Scopri il personaggio!](#)

Costruito durante l'espansione di Milano, il mercato si distingue per la sua struttura innovativa in cemento armato. Progettato dagli ingegneri Massari e Secchi, copre 1.300 mq con tre navate luminose. Nonostante le modifiche, come la controsoffittatura degli anni '60, l'edificio mantiene il suo fascino architettonico e oggi è al centro di un rinnovato interesse.

FONTI: OffCampos

MERCATO COPERTO

TEMA
Patrimonio costruito

Viale Monza 54

[Scopri il luogo!](#)

La palina di fermata della linea 9, attiva fino all'anno scolastico 1965/67, testimonia l'epoca del trasporto scolastico verso la "Casa del Sole" di Milano. Fondata nel 1922 per bambini fragili e a rischio di tubercolosi, offriva lezioni all'aperto, bagni di sole e didattica innovativa. Oggi, la scuola del Trotter resta un punto di riferimento per il quartiere.

FONTI: Archivio Storico Casa del Sole

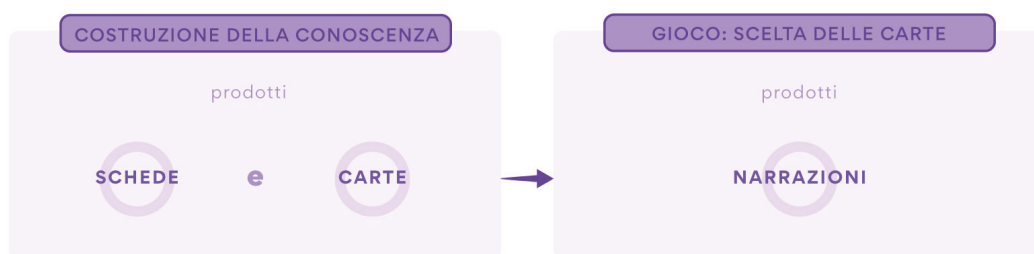
PALINA DELL'AUTOBUS

TEMA
Scuola come Patrimonio

Altezza 190 cm circa, metallo

[Scopri l'oggetto!](#)

Fig. 12. Diagramma che illustra la relazione tra le fasi di progetto e i prodotti realizzati dagli studenti: le schede di documentazione di beni e luoghi di interesse, le carte da gioco per la disseminazione dei contenuti e le narrazioni interpretative (elaborazione grafica di M. Ughi).



docenti che gli studenti coinvolti, infatti, sono soliti utilizzare la comunicazione verbale come forma interpretativa, ma non quella visuale.

Nella fase di costruzione delle narrazioni la dimensione visiva, quella esperienziale e quella immaginifica – legata alla costruzione di immagini mentali, di metafore, di racconti potenziati dall'immaginazione – vanno a intrecciarsi, facilitando, anche grazie alla componente ludico-creativa, la costruzione di descrizioni eloquenti, capaci (come vuole la pratica greca dell'*èkphrasis*) di rappresentare con particolare efficacia elementi del reale, di disvelarli. Tali descrizioni interpretative metteranno in circolazione nuova conoscenza, letture più approfondite di ciò che riconosciamo come eredità culturale. Esse non possono originare da un semplice compito di documentazione: necessitano al contrario di processi lenti e non sempre lineari, nei quali ci si lascia guidare anche da ciò che si incontra lungo il percorso. Nel contesto di una più ampia riflessione metodologica sull'educazione al paesaggio di prossimità, ai giochi di narrazione viene quindi qui affidato il compito di moltiplicare e di perfezionare rappresentazioni, allontanandosi dal dato informativo e seguendo le strade della rielaborazione creativa e critica, in un processo aperto e plurale di 'costruzione di patrimonio' che assegna alle giovani generazioni un ruolo centrale, avvicinandole alle istituzioni culturali e costruendo una permeabilità feconda tra scuola e territorio.

Riconoscimenti

Le autrici concordano sui contenuti, sull'approccio metodologico e sulle considerazioni presentate in questo contributo. Tuttavia, l'Introduzione è stata scritta da E. Cantaluppi e M. Ughi, Educare al patrimonio nei paesaggi di prossimità da C. Cantaluppi, Un'area in trasformazione e una rete di interlocutori da M. Ughi, Un sistema culturale da disvelare e Gioco, narrazione e costruzione di nuove rappresentazioni da C. Casonato, mentre le Conclusioni sono comuni.

Nota

[1] I partner accademici coinvolti sono: Libera Università di Bolzano (ente capofila, coordinatore Alessandro Luigini), Politecnico di Milano (coordinatrice Camilla Casonato) e Università di Genova (coordinatrice Maria Linda Falcidieno).

Riferimenti bibliografici

Bodo, S., Mascheroni, S., Panigada, M. G. (a cura di). (2024). *Fare nuove le cose. Patrimonio culturale e narrazione. Uno sguardo pluridisciplinare*. Milano: Mimesis.

Borgia, E., Di Berardo, M., Occorsio, S., Rainone, G. (a cura di). (2019). *Minilemmi della cultura. Una rubrica per l'educazione al patrimonio*. Roma: Gangemi Editore.

Bortolotti, A., Calidoni, M., Mascheroni, S., Mattozzi, I. (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale: 22 tesi*. Milano: FrancoAngeli.

Branchesi, L. (a cura di). (2007). *Heritage Education for Europe*. Roma: Armando Editore.

Brunelli, M. (2014). *Heritage interpretation. Un nuovo approccio per l'educazione al patrimonio*. Macerata: EUM - Edizioni Università di Macerata.

Carlini, A., Farroni, L., Mancini, M.F. (a cura di). (2023). *Orizzonti di accessibilità. Azioni e processi per percorsi inclusivi. Accessibilità e patrimonio culturale*. Roma: RomaTrE-Press. DOI: <https://doi.org/10.13134/979-12-5977-274-9>.

Casonato, C. (2022). Cultural Heritage Education: a matter of representation. In *Cultural heritage education in the everyday landscape: School, Citizenship, Space, and Representation*, pp. 259-285. Springer International Publishing. DOI: <https://dx.doi.org/10.1007/978-3-031-10395-7>.

Casonato, C., Vedoà, M., Cossa, G. (2022). *Discovering the Everyday Landscape. A cultural heritage education project in the urban*

periphery. Siracusa: LetteraVentidue Edizioni.

Castiglioni, B., De Marchi, M. (a cura di). (2009). *Di chi è il paesaggio? La partecipazione degli attori nella individuazione, valutazione e pianificazione*. Padova: CLEUP.

COE - Council of Europe. (1998). *Recommendation of the Committee of Ministers to Member States concerning Heritage Education*. <https://rm.coe.int/16804f1ca1>.

COE - Council of Europe. (2000). *Council of Europe Landscape Convention*. <https://rm.coe.int/16807b6bc7>.

COE - Council of Europe. (2005). *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <https://rm.coe.int/1680083746>.

COE - Council of Europe. (2018a). *Council Recommendation on key competences for lifelong learning*. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C._2018.189.01.0001.01.ENG.

COE - Council of Europe. (2018b). *European Cultural Heritage Strategy for the 21st century: facing Challenges by following Recommendations*. <https://rm.coe.int/european-heritage-strategy-for-the-21st-century-strategy-21-full-text/16808ae270>.

EC - European Commission. (2019). *European framework for action on Cultural Heritage: Commission staff working document*. Publications Office of the European Union. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5a9c3144-80f1-11e9-9f05-01aa75ed71a1>.

Hall, S., Evans, J., Nixon, S. (a cura di). (2013). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications Limited.

Interpret Europe. (2017). *Engaging citizens with Europe's cultural heritage: How to make best use of the interpretive approach*. https://www.interpret-europe.net/fileadmin/Documents/publications/ie_engaging_citizens_with_europes_cultural_heritage_co.pdf.

Luigini, A. (a cura di). (2019). *Proceedings of the 1st International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage*. Earth 2018. Cham: Springer. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-12240-9>.

MiBACT - Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. (2015). *Primo Piano Nazionale per l'educazione al patrimonio culturale*. https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2019/05/Primo-piano-nazionale-educazione_2015-2016.pdf.

MiC - Ministero della Cultura. (2021). *Quarto piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale*. <https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>.

MiC - Ministero della Cultura. (2022). *Infanzia e adolescenza: note per un'educazione diffusa: Verso un patrimonio di comunità*. <https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2022/04/4.-DGERIC-Infanzia-e-adolescenza-note-per-uneducazione-diffusa.pdf>.

Pettenati, G. (a cura di). (2023). *Landscape as Heritage. International Critical Perspectives*. New York, NY: Routledge.

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Abingdon, UK: Routledge.

Waterton, E., Watson, S. (a cura di). (2016). *Culture, heritage and representation. Perspectives on Visuality and the Past*. London: Routledge.

Autorici

Camilla Casonato, Politecnico di Milano, camilla.casonato@polimi.it

Erica Cantaluppi, Politecnico di Milano, erica.cantaluppi@polimi.it

Maddalena Ughi, Politecnico di Milano, maddalena.ughi@polimi.it

Per citare questo capitolo: Camilla Casonato, Erica Cantaluppi, Maddalena Ughi (2025). Racconti di paesaggi ordinari. Gioco e narrazione per l'interpretazione di un sistema culturale. In L. Carlevaris et al. (A cura di). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 2525-2548. DOI: 10.3280/oa-1430-c886.

Tales of ordinary landscapes. Games and storytelling for interpreting a cultural system

Camilla Casonato
Erica Cantaluppi
Maddalena Ughi

Abstract

Games and storytelling can be effective tools for addressing the challenges of accessibility to cultural heritage in educational programmes through landscape, intended as a complex cultural system to be interpreted. The reflections stem from recent fieldwork conducted by an interdepartmental and interdisciplinary research group (representation, landscape preservation, pedagogy, ICTs for cultural heritage, planning) at Politecnico di Milano, within a national-scale project in collaboration with schools, cultural institutions, and associations. The research project aims at collaboratively developing new, both visual and non-visual, representations of an apparently incoherent urban landscape, made up of material and immaterial assets, which are often invisible. These assets can be enhanced by participatory processes that integrate diverse cultural and social expressions. The proposed methodology employs accessible digital tools and produces replicable models; the game, result of the knowledge acquisition process about proximity heritage, enables cultural accessibility through playful experiences. Storytelling becomes a means to heritage interpretation and foster greater awareness of the common good. The contribution thus explores a form of *èkphrasis*, understood as a verbal description generating representations, developed through processes of cultural heritage and landscape education.

Keywords

Storytelling, Cultural Heritage, Game, Participation, Educating Community.

Students from the Casa del Sole working in the school garden (1950s/60s); in the background, the solarium and other pavilions are visible. Starting in 1928, the educational farm became a fully functioning agricultural enterprise managed by the students (source: Archivio Storico Casa del Sole).



“Meaning is not straightforward or transparent and does not survive intact the passage through representation. It is a slippery customer changing and shifting with context, usage and historical circumstances.”

Stuart Hall 2013

Introduction

In recent decades, scholarly and institutional discourse around the concept of cultural heritage has showed that the challenge of ensuring accessibility to heritage –as a community right– requires a plurality of disciplinary approaches and actions [COE 2005; Carlini, Mancini, Farroni 2023]. The enhancement of proximity heritage specifically calls for the enabling of landscape education approaches grounded in active methods [Branchesi 2007; Borgia et al. 2019; MiBACT 2015; MiC 2021]; these methods can foster participatory dynamics for knowledge building and the sharing of interpretations, involving communities in genuine heritage-making processes [Brunelli 2014; Smith 2006; Waterton, Watson 2016].

This contribution is part of a PRIN project (*Progetti di Rilevante Interesse Nazionale*, funded by the Italian Ministry of University and Research, MUR) entitled *Through the City: Co-design of Immersive Serious Games for Urban and Peri-urban Landscape Education and Interpretation in Formal and Informal Contexts* [1]. The research aims to provide schools with design skills and operational tools, according to national and European institutions demands concerning heritage and landscape education. It offers interdisciplinary processes of knowing urban landscapes’ cultural values, aiming to promote active citizenship, intergenerational and intercultural exchanges, and the conscious use of digital technologies. This paper examines a portion of the ongoing project that engages the Politecnico di Milano research team in the co-design, alongside teachers, students, and local stakeholders, of an educational program; the focus is on the interaction between game and storytelling, applied to the challenging context of a semi-peripheral neighbourhood in a large city.

Heritage Education in Proximity Landscapes

The research is framed within a theoretical context based on a concept of heritage and landscape education that has evolved within European institutions over recent decades, with increasing attention to the relationships between assets, territories, and populations [Bortolotti et al. 2008; Casonato, Bonfantini 2022]. Starting from the *Recommendation concerning Heritage Education* [COE 1998], which emphasizes the interdisciplinary nature of the subject (artt. II), the definition of cultural heritage is expanded to include “any trace of human activities in the natural environment” [COE 1998, artt. I], thus surpassing a concept traditionally tied to the notion of monuments. The pursuit of a relationship between assets and context is confirmed in the *European Landscape Convention* [COE 2000], which proposes an evolution of the concept of landscape and its cultural values as expressions of populations, to be sought through participatory actions of identification and assessment [COE 2000, art. 5 and 6], showing a significant openness toward the social dimension of landscapes [Castiglioni, De Marchi 2009].

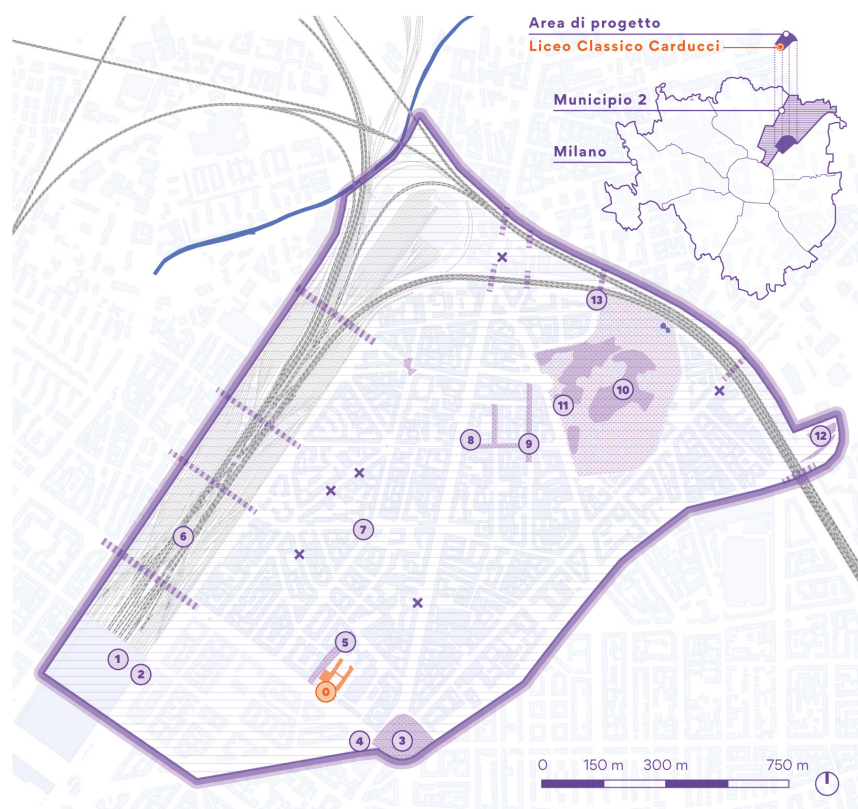
The *Faro Convention* [COE 2005] recognise that rights relating to cultural heritage are inherent in Human Rights [COE 2005, art. 1 and 7], promoting its perceptual, economic, sensory, cognitive, and cultural accessibility [art. 12]. This document expands the notion of heritage and encourages individual and collective civic responsibility, suggesting the need for a specific educational approach. More than a decade later, the *European Cultural Heritage Strategy for the 21st Century* [COE 2018b] addresses the issue of heritage –meant as a common good– accessibility in relation to inclusive engagement methodologies, also through digital means; among others, games emerge as a tool for raising awareness. The *European Framework for Action on Cultural Heritage* [EC 2019] also confirms the importance of an interpretive and participatory approach to cultural heritage through a plural narrative

of European common values. Awareness of diversity and cultural identities is, in fact, part of the citizenship competence proposed in the *Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning* [COE 2018a].

In the Italian context, the *Piani Nazionali per l'Educazione al Patrimonio Culturale* published since 2015 [MiBACT 2015; MiC 2021] incorporate European policies, providing an approach aimed at enhancing shared assets and fostering responsible participation in civic life. These policy documents promote heritage education as a tool for developing a sense of belonging to a territory, the so-called sense of place.

A Network of Stakeholders in a Dynamic Area

The project area, a vibrant and dynamic neighbourhood in Milan recently renamed NoLo (North of Loreto) (fig. 1), exhibits the contradictions often associated with gentrification processes in terms of transformations in the urban fabric, social dynamics, and services. Overlooked by major tourist flows, the neighbourhood is not a culturally attractive hub;



- | | |
|--|---|
| 0 Liceo Classico Carducci | 8 Mercato Comunale Coperto |
| 1 Fondazione Memoriale della Shoah | 9 Mercato di Via Marco Aurelio |
| 2 Centro Documentazione Ebraica Contemporanea (CDEC) | 10 Scuola Casa del Sole e Parco Trotter |
| 3 Piazzale Loreto | 11 Orti didattici |
| 4 Monumento ai Martiri P.le Loreto | 12 Orti di Via Padova |
| 5 Strada Scolastica Via Beroldo | 13 Sottopassi Turro - Street Art |
| 6 Magazzini Raccordati | X Pietre d'inciampo |
| 7 Sede ANPI 10 Agosto 1944 | III Sottopassi ferroviari pedonali |

Fig. 1. Map showing selected points of interest and the project's area within the city of Milan. The partner school's location is highlighted (graphic design by M. Ughi).

however, it features sites and elements of interest that, while difficult to be individually enhanced, reveal their value when considered as part of a system, assuming the landscape as a complex cultural expression [Pettenati 2023]. A preliminary step of the project focused on identifying a partner school, the Liceo Classico Carducci, and building a network of stakeholders; a requirement was the capability of conveying specific knowledge and involving students in the exploration of the landscape surrounding the institute (fig. 2). This process led to the creation of an 'educating community' [MiC 2022] to develop meaningful and stimulating interactions. Among the institutions involved are the *Fondazione Memoriale della Shoah* (Shoah Memorial Foundation), created to musealize the Binario 21 of Milan's Central Station, and the *Centro di Documentazione Ebraica Contemporanea* (Center for Contemporary Jewish Documentation, CDEC), housed in the same location. Another stakeholder is the *Casa del Sole* located in the Parco Trotter, established at the beginning of the last century as an open-air school for frail children; a notable case of pedagogical and social innovation, the school maintains a historical archive containing a significant and

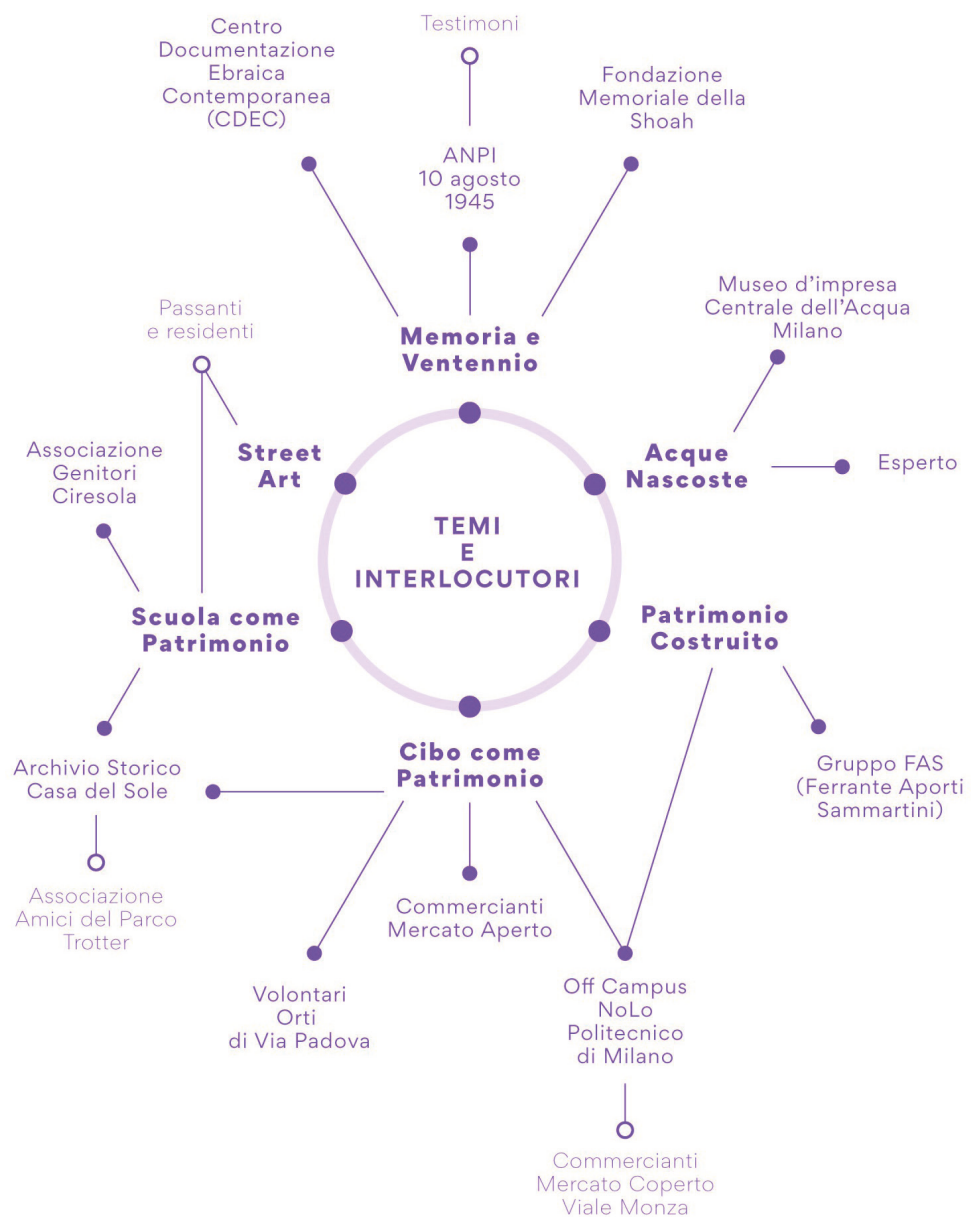


Fig. 2. Concept map showing connections between the six project themes titled: *Memory and the Ventennio*, *Hidden waters*, *Built heritage*, *Food as heritage*, *School as heritage*, *Street art*, and the extensive network of local stakeholders (graphic design by M. Ughi).

Fig. 3. Casa del Sole students during a math lesson (1930s). The park (now Parco Trotter) was considered a full-fledged learning environment, and the school was equipped with mobile furniture to utilize its spaces (source: Archivio Storico Casa del Sole).



diverse collection of documents representing the daily lives of students from its founding to the present day (fig. 3).

Other entities engaged in the project are tied to topic of civic participation, such as the local organization of the *Associazione Nazionale Partigiani d'Italia* (National Association of Italian Partisans, ANPI), founded through a neighbourhood's initiative in a site confiscated from the mafia, and Off Campus Nolo, a social hub created by Politecnico di Milano to bring research into the city's peripheral areas, in line with the university's third mission.

A Cultural System to Be Discovered

Among the many ways to explore the area, the research team identified six leading themes (fig. 4). They were selected based on continuity with existing projects in the partner school, the presence of cultural landmarks or significant institutions, the potential for intercultural and intergenerational work, and the vibrancy of ongoing local initiatives. In addition to Memory and Ventennio, Built heritage, and Street art, the research topics include less conventional themes, grouped under titles such as Hidden waters, School as heritage, and Food as heritage.

Building on these inquiry topics, in-depth explorations of specific aspects and cross-sectional readings were developed. For example, the study of material testimonies from the Fascist era and the history of Nazi-Fascism (due to the proximity to Piazzale Loreto) was supported by meetings with experts and witnesses. Archival research (fig. 5) allowed participants to reconstruct the biographies of Jewish students who disappeared from the school's records following the enactment of racial laws.

Another investigation theme, starting from visible signs, delves into Milan's history as a water city by examining historical cartography and underground water routes (fig. 6). Further reflections focus on the urban space, studying the relationship between the school and the city as a learning environment, analysing the early 20th-century open-air school –still active in Parco Trotter– and the strada scolastica (school street) adjacent to the high school, created with the participation of neighbourhood committees. The fruit and vegetable landscape of the district street market and of a historic covered market (fig. 7), where local products and national culinary traditions coexist with food from around the world, provided the foundation for an ethnographic investigation

Fig. 4. Diagram illustrating the operational organization within the local project unit. The scheme shows the relationship between the two involved classes, the working groups, and the six research themes (graphic design by M. Ughi).

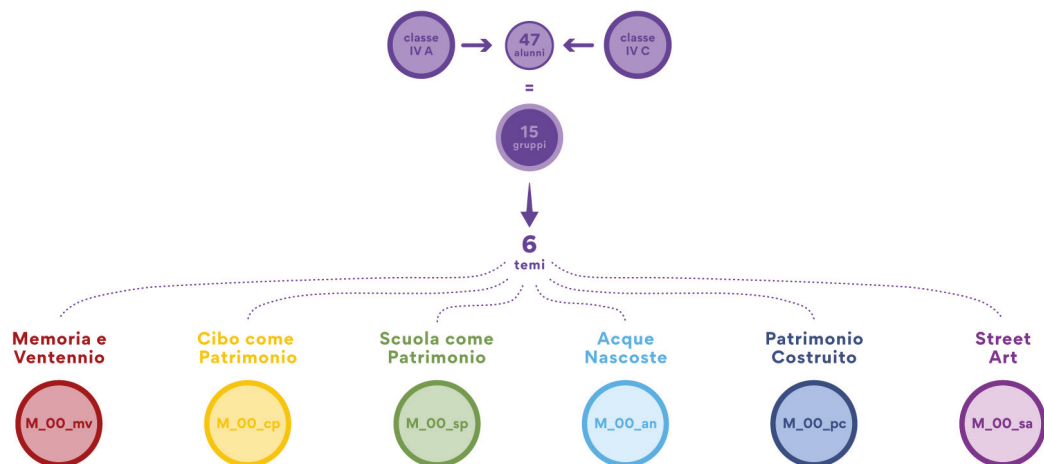


Fig. 5. The interior of the Biblioteca del Memoriale della Shoah (Library of the Shoah Memorial) in Milan, which preserves documents from the Centro Documentazione Ebraica Contemporanea (Historical Archive of the Contemporary Jewish Documentation Center, CDEC). Designed by architects Morpurgo and de Curtis (2004-2022). (photograph by M. Ughi).

Fig. 6. Students from Liceo Classico Carducci visiting the Museo d'Impresa Centrale dell'Acqua in Milan, observing one of the historical maps showing the population density distribution of the city in 1888 (photograph by M. Ughi).



Fig. 7. The historic photograph of the covered market in viale Monza shows the reinforced concrete structure designed by engineers Massari and Secchi in 1933. The building is one of two early 20th-century covered markets in Milan that survived the war (source: Off Campus).



involving merchants, passersby, and restaurateurs, as well as social initiatives volunteers and users. The local network of associations, also supported by the Off Campus research hub, was similarly examined as a cultural expression to study, nurture, and preserve.

Game, Storytelling and New Representations

The activities –defined through co-design workshops involving researchers, teachers, and partners– began with the training of teachers and students on the key concepts

of the project (such as 'landscape', 'cultural heritage', 'heritage communities', and 'accessibility') and on the use of digital tools for the knowledge, communication, and enhancement of cultural heritage [Luigini 2019]. Organized into small groups, the students explored the area through perceptual and sensory mapping, led by an analysis of urban transformations through historical cartography. They then deepened their understanding of the themes outlined in the previous section, engaging directly with the network of stakeholders, receiving guidance on the selection and consultation of sources, meeting witnesses, and interviewing key figures from institutions and associations. Throughout the process, students were encouraged to build visual archives (videos, photos, 360° images), create models through rapid photogrammetry, and design multimedia synthesis products (fig. 8).

Emphasis was placed on digitization as a vehicle for accessibility [COE 2018a], for example, to make inaccessible sites visible to the public, to investigate intangible heritage, or to enhance seemingly insignificant objects by making them 'speak' through a description and communication work (building of object stories) (figs. 9, 10).

The results of the field investigations were then compiled into documentation sheets and shared in presentation seminars.

In the next phases of the project, based on the insights derived from the collected materials, the students will design playing cards (fig. 11), conceived as tools for guiding the development of narratives. Each player will be invited to build one or more stories using the set of cards at their disposal, in a creative writing exercise; the exercise aims, on one hand, at generating new readings of cultural heritage brought to light by the collaborative work, and on the other hand at sharing the knowledge gained (fig. 12). At



Fig. 8. Frame of the 3D digital model of the Monument to the Martyrs of Piazzale Loreto, created using the Polycam app as a test during the tool selection phase for students (rendered by E. Cantaluppi and M. Ughi).

the end of this phase, the card deck will serve as a useful tool for disseminating knowledge beyond the participant group and could be used to create endless new descriptions and interpretations of heritage, reaching a variety of audiences (the broader school community, neighbourhood residents, visitors to partner cultural centres, and more).



Fig. 9. A student uses the Polycam app to build a 3D digital model of an object preserved at the Archivio Storico Casa del Sole (Casa del Sole historical Archive). The sign indicated, in the 1960s, the bus stops for frail children coming from different neighbourhoods (photograph by C. Casonato).

Conclusions

In the process of recognizing and assessing cultural values embedded in a territory – whether fragile, degraded, or simply ordinary– gathering and developing plural and heterogeneous narratives allows for the creation of new representations to contrast the distracted, stereotypical, or even stigmatizing ones [Casonato 2022; Interpret Europe 2017].

The described experience originates from the intersection of various disciplinary traditions and points of view, including heritage protection, pedagogy, urban planning, visual culture and representation intended both as a technological and operational tool as well as a mental exercise. The project involves experts, both academic and non-academic, and relies on the professionalism of teachers, who are specialists in conveying different forms of knowledge and citizenship education. It also draws on processes and approaches from sociological and anthropological traditions [Bod, Mascheroni, Panigada 2024], using storytelling and –also visual– communication to enhance the skills of classical disciplines students and guide them toward less familiar practices. Both teachers and students are, in

Fig. 10. The photograph shows one of the first systems used in classrooms to print documents with children, according to Célestin Freinet's teaching method of school typography. The object – dating back to the late 1960s – is preserved by the Archivio Storico Casa del Sole (Casa del Sole historical Archive) (photograph by M. Ughi).



Fig. 11. Layouts provided to students for creating game cards according to three typologies (character, place, object). QR Codes link to the digital repository of documentation and in-depth information built and shared during the project (graphic design by E. Cantaluppi).



UMBERTO FOGAGNOLO
1917 - 1944

Ingegnere elettrotecnico e dirigente all'Ercote Marelli, si batte per i diritti degli operai e organizza scioperi contro il fascismo. Dopo l'armistizio del 1943, partecipa ad azioni di sabotaggio e aiuta prigionieri e partigiani. Arrestato e torturato dalle SS, viene fucilato a piazzale Loreto il 10 agosto 1944, diventando simbolo della Resistenza.

FONTI: ANPI, Simon TheGraphics

UMBERTO FOGAGNOLO

TEMA
Memoria e Ventennio
Ferrara 1911 - Milano 1944
[Scopri il personaggio!](#)



Costruito durante l'espansione di Milano, il mercato si distingue per la sua struttura innovativa in cemento armato. Progettato dagli ingegneri Massari e Secchi, copre 1.300 mq con tre navate luminose. Nonostante le modifiche, come la controsoffittatura degli anni '60, l'edificio mantiene il suo fascino architettonico e oggi è al centro di un rinnovato interesse.

FONTI: OffCampus

MERCATO COPERTO

TEMA
Patrimonio costruito
Viale Monza 54
[Scopri il luogo!](#)



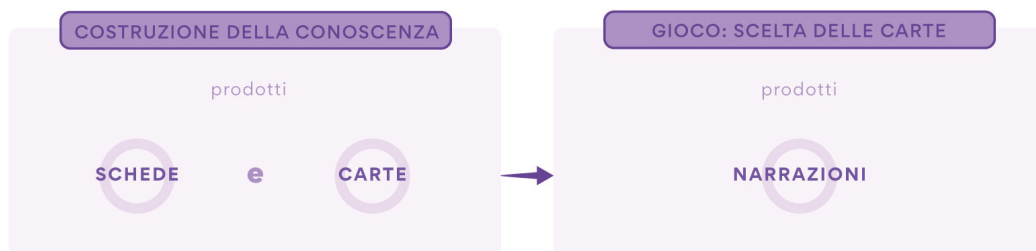
La palina di fermata della linea 9, attiva fino all'anno scolastico 1965/67, testimonia l'epoca del trasporto scolastico verso la "Casa del Sole" di Milano. Fondata nel 1922 per bambini fragili e a rischio di tubercolosi, offriva lezioni all'aperto, bagni di sole e didattica innovativa. Oggi, la scuola del Trotter resta un punto di riferimento per il quartiere.

FONTI: Archivio Storico Casa del Sole

PALINA DELL'AUTOBUS

TEMA
Scuola come Patrimonio
Altezza 190 cm circa, metallo
[Scopri l'oggetto!](#)

Fig. 12 Diagram illustrating the relationship between the project phases and the outputs produced by students: documentation cards of assets and places of interest, game cards for content dissemination, and interpretive narratives graphic design by M. Ughi).



fact, accustomed to use verbal communication as an interpretative mean, but less familiar to visual strategies.

During the narrative construction phase the visual, experiential, and imaginative dimensions—linked to the creation of mental images, metaphors, and stories enhanced by imagination—intertwine. This approach, supported by playful and creative components, facilitates the construction of eloquent descriptions that, like the Greek practice of *èkphrasis*, effectively represent and reveal elements of reality. These interpretative descriptions will share new knowledge and deeper readings of what we recognize as cultural heritage. They cannot simply emerge from a documentation task; instead, they require slow, often nonlinear processes, guided by what is encountered along the way. In the broader methodological reflection on proximity landscape education, narrative games are entrusted with the task of multiplying and refining representations, moving beyond informational data and following the paths of creative and critical storytelling. This open and plural process of 'heritage making' assigns a central role to younger generations, bringing them closer to cultural institutions and fostering a meaningful permeability between schools and their surrounding territories.

Acknowledgements

The authors agree on the content, methodological approach, and considerations presented in this contribution. However, the *Introduction* was written by E. Cantaluppi and M. Ughi, *Heritage Education in Proximity Landscapes* by E. Cantaluppi, *A Network of Stakeholders in a Dynamic Area* by M. Ughi, *A Cultural System to Be Discovered and Game, Storytelling and New Representations* by C. Casonato, while the *Conclusions* are shared.

Note

[1] The academic partners involved are: Libera Università di Bolzano (lead institution, coordinator Alessandro Luigini), Politecnico di Milano (coordinator Camilla Casonato), and Università di Genova (coordinator Maria Linda Falcidieno).

Reference List

- Bodo, S., Mascheroni, S., Panigada, M. G. (a cura di). (2024). *Fare nuove le cose. Patrimonio culturale e narrazione. Uno sguardo pluridisciplinare*. Milano: Mimesis.
- Borgia, E., Di Berardo, M., Occorsio, S., Rainone, G. (Eds.). (2019). *Minilemmi della cultura. Una rubrica per l'educazione al patrimonio*. Roma: Gangemi Editore.
- Bortolotti, A., Calidoni, M., Mascheroni, S., Mattozzi, I. (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale: 22 tesi*. Milano: FrancoAngeli.
- Branchesi, L. (ed.). (2007). *Heritage Education for Europe*. Roma: Armando Editore.
- Brunelli, M. (2014). *Heritage interpretation. Un nuovo approccio per l'educazione al patrimonio*. Macerata: EUM - Edizioni Università di Macerata.
- Carlini, A., Farroni, L., Mancini, M.F. (Eds.). (2023). *Orizzonti di accessibilità. Azioni e processi per percorsi inclusivi. Accessibilità e patrimonio culturale*. Roma: RomaTrE-Press. DOI: <https://doi.org/10.13134/979-12-5977-274-9>.
- Casonato, C. (2022). Cultural Heritage Education: a matter of representation. In *Cultural heritage education in the everyday landscape: School, Citizenship, Space, and Representation*, pp. 259-285. Springer International Publishing. DOI: <https://dx.doi.org/10.1007/978-3-031-10395-7>.
- Casonato, C., Vedoà, M., & Cossa, G. (2022). *Discovering the Everyday Landscape. A cultural heritage education project in the urban periphery*. Siracusa: LetteraVentidue Edizioni.
- Castiglioni, B., De Marchi, M. (Eds.). (2009). *Di chi è il paesaggio? La partecipazione degli attori nella individuazione, valutazione e*

pianificazione. Padova: CLEUP.

COE - Council of Europe. (1998). *Recommendation of the Committee of Ministers to Member States concerning Heritage Education*. <https://rm.coe.int/16804f1ca1>.

COE - Council of Europe. (2000). *Council of Europe Landscape Convention*. <https://rm.coe.int/16807b6bc7>.

COE - Council of Europe. (2005). *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <https://rm.coe.int/1680083746>.

COE - Council of Europe. (2018a). *Council Recommendation on key competences for lifelong learning*. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG.

COE - Council of Europe. (2018b). *European Cultural Heritage Strategy for the 21st century: facing Challenges by following Recommendations*. <https://rm.coe.int/european-heritage-strategy-for-the-21st-century-strategy-21-full-text/16808ae270>.

EC - European Commission. (2019). *European framework for action on Cultural Heritage: Commission staff working document*. Publications Office of the European Union. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5a9c3144-80f1-11e9-9f05-01aa75ed71a1>.

Hall, S., Evans, J., Nixon, S. (Eds.). (2013). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications Limited.

Interpret Europe. (2017). *Engaging citizens with Europe's cultural heritage: How to make best use of the interpretive approach*. https://www.interpret-europe.net/fileadmin/Documents/publications/ie_engaging_citizens_with_europes_cultural_heritage_co.pdf.

Luigini, A. (Ed.). (2019). *Proceedings of the 1st International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage*. Earth 2018. Cham: Springer. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-12240-9>.

MiBACT - Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. (2015). *Primo Piano Nazionale per l'educazione al patrimonio culturale*. https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2019/05/Primo-piano-nazionale-educazione_2015-2016.pdf.

MiC - Ministero della Cultura. (2021). *Quarto piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale*. <https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>.

MiC - Ministero della Cultura. (2022). *Infanzia e adolescenza: note per un'educazione diffusa: Verso un patrimonio di comunità*. <https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2022/04/4.-DGERIC-Infanzia-e-adolescenza-note-per-uneducazione-diffusa.pdf>.

Pettenati, G. (Ed.). (2023). *Landscape as Heritage. International Critical Perspectives*. New York, NY: Routledge.

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Abingdon, UK: Routledge.

Waterton, E., Watson, S. (Eds.). (2016). *Culture, heritage and representation. Perspectives on Visuality and the Past*. London: Routledge.

Authors

Camilla Casonato, Politecnico di Milano, camilla.casonato@polimi.it

Erica Cantaluppi, Politecnico di Milano, erica.cantaluppi@polimi.it

Maddalena Ughi, Politecnico di Milano, maddalena.ughi@polimi.it

To cite this chapter: Camilla Casonato, Erica Cantaluppi, Maddalena Ughi (2025). Tales of ordinary landscapes. Games and storytelling for interpreting a cultural system. In L. Carlevaris et al. (Eds.), *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2525-2548. DOI: 10.3280/oa-1430-c886.