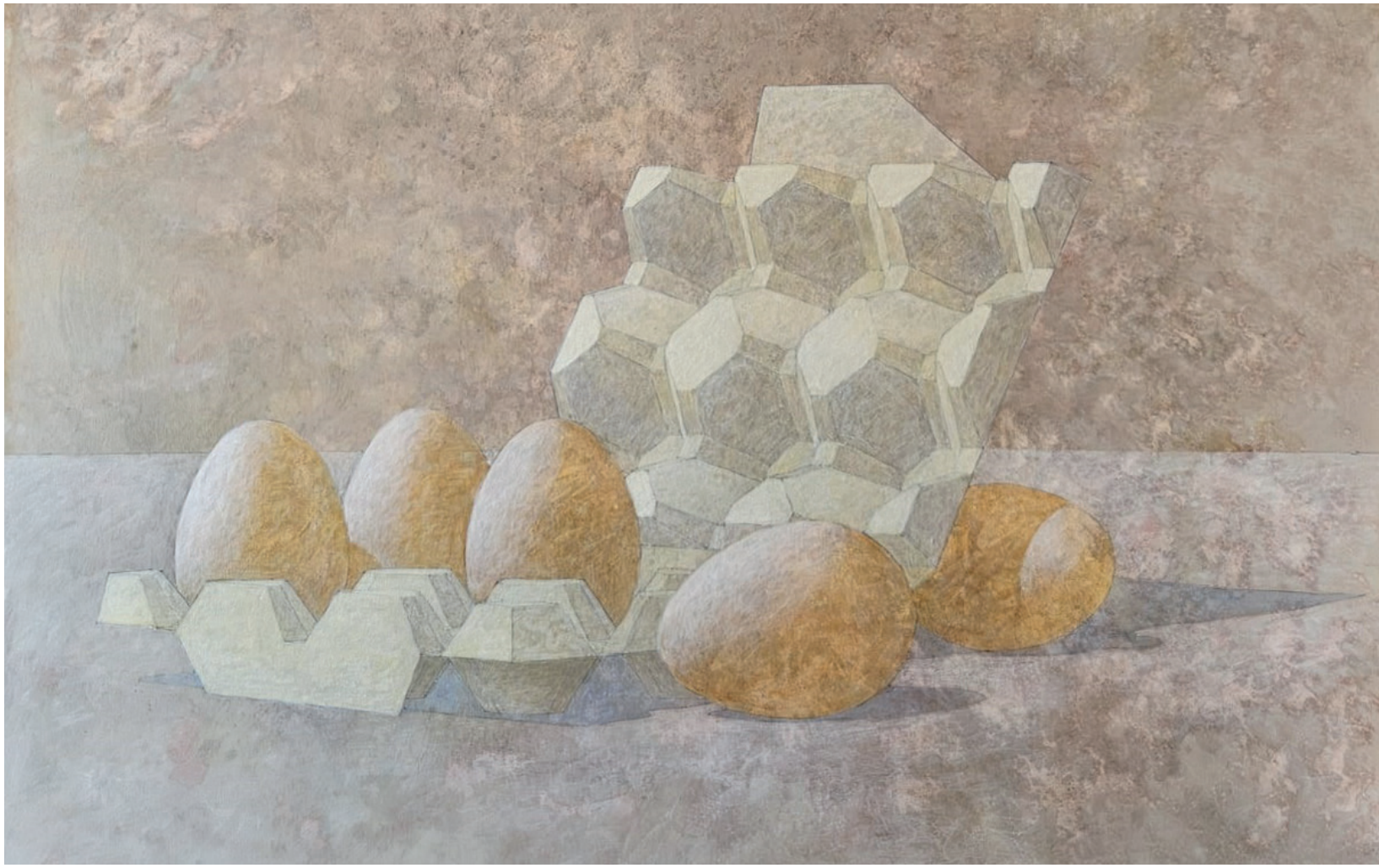


a cura di
Elena Ippoliti, Andrea Casale

Costruire lo sguardo

Saperi, metodi, esperienze

FORME DEL DISEGNO
FrancoAngeli

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

FORME DEL DISEGNO
Collana diretta da Elena Ippoliti, Michela Rossi, Edoardo Dotto

La collana FORME DEL DISEGNO si propone come occasione per la condivisione di riflessioni sul disegno quale linguaggio antropologicamente naturale, al tempo stesso culturale e universale, e che indica contemporaneamente la concezione e l'esecuzione dei suoi oggetti.
In particolare raccoglie opere e saggi sul disegno e sulla rappresentazione nell'ambito dell'architettura, dell'ingegneria e del design in un'ottica sia di approfondimento sia di divulgazione scientifica.
La collana si articola in tre sezioni: PUNTO, che raccoglie contributi più prettamente teorici su tematiche puntuali, LINEA, che ospita contributi tesi alla sistematizzazione delle conoscenze intorno ad argomenti specifici, SUPERFICIE, che presenta pratiche ed attività sperimentali su casi studio o argomenti peculiari.

Comitato editoriale - indirizzo scientifico
Carlo Bianchini, Pedro Manuel Cabezos Bernal, Andrea Casale, Alessandra Cirafici, Paolo Clini, Edoardo Dotto, Pablo Lorenzo Eiroa, Fabrizio Gay, Elena Ippoliti, Leonardo Paris, Sandro Parrinello, Fabio Quici, Michela Rossi, Andrew Saunders, Graziano Mario Valenti

Comitato editoriale - coordinamento
Andrea Casale, Elena Ippoliti, Leonardo Paris, Fabio Quici, Graziano Mario Valenti

Comitato editoriale - staff
Flavia Camagni, Elena Simeoni, Martina Tagliaferri, Noemi Tomasella

Progetto grafico
Andrea Casale

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

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

Per saperne di più:
http://www.francoangeli.it/come_pubblicare/pubblicare_19.asp

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

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

a cura di
Elena Ippoliti, Andrea Casale

Costruire lo sguardo

Saperi, metodi, esperienze

FORME DEL DISEGNO
Sezione
PUNTO

FrancoAngeli

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Dipartimento di Storia Disegno e Restauro dell'Architettura

Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

Sapienza Università di Roma

L'autore e l'editore ringraziano i proprietari delle immagini riprodotte nel presente volume per la concessione dei diritti di riproduzione. Si scusano per eventuali omissioni o errori e si dichiarano a disposizione degli aventi diritto laddove non sia stato possibile rintracciarli.

Il volume è finanziato con i fondi delle Ricerche di Ateneo, Sapienza Università di Roma, Bando 202, Bando 2022 e Bando 2023.

In copertina *Composizione 2026*, di Andrea Casale

Isbn e-book Open Access: 9788835192602
Isbn edizione cartacea: 9788835185772

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Pubblicato con licenza Creative Commons
Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale
(CC-BY-NC-ND 4.0).
Sono riservati i diritti per Text and Data Mining (TDM), AI training e tutte le tecnologie simili.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.
L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni
della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it

Gli eventuali link attivi e QR code inseriti nel volume sono forniti dall'autore.
L'editore non si assume alcuna responsabilità sui link attivi e QR code ivi contenuti
che rimandano a siti non appartenenti a FrancoAngeli.

Gli autori dichiarano (oltre a quanto dichiarato nei singoli contributi) che, nella fase di stesura del presente volume, l'eventuale utilizzo di strumenti di IA generativa è stato esclusivamente limitato alla revisione linguistica e all'ottimizzazione stilistica. Il controllo finale dei contenuti e la responsabilità scientifica dell'opera restano integralmente a carico degli autori.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Indice

L'invisibile nel visibile del patrimonio 9
Orazio Carpenzano

Visibilità e costruzione del patrimonio. Immagini e pratiche dello sguardo 13
Elena Ippoliti e Andrea Casale

Forme dello sguardo. Costruire, negoziare, orientare

Immagini e desiderio. Costruire lo sguardo nell'esperienza del patrimonio culturale 23
Elena Ippoliti, Andrea Casale, Leonardo Paris

Il ruolo dell'immagine nella negoziazione del valore culturale: una riflessione tra semiotica e governance 57
Antonio Lampis

La terza via della tutela. Progettare la visione per progettare la fruizione 65
Enrico Cicalò

Lo sguardo grafico nel regime scopico digitale 73
Stefano Brusaporci

(eyes)Narrative Text Art 85
Graziano Mario Valenti

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Etiche della visibilità. Crisi, limiti, responsabilità

Non aprite quella porta 103
Raniero Carloni

In corpore vidi. Sguardi sul corpo umano come patrimonio culturale 111
Valeria Menchetelli

Mappare l'invisibile: opportunità, sfide metodologiche ed etiche nello studio dell'esperienza museale 131
Annalisa Banzi

Misurare lo sguardo per rendere visibile la visione 141
Noemi Tomasella

Visione periferica. Punti di vista sulla valorizzazione delle arti performative 155
Paola Bertolone

Istituzioni e progetto. Governare e costruire l'esperienza del patrimonio

Il linguaggio dei musei, tra marketing e identità 169
Stefano Brachetti

Palazzo Merulana: costruire lo sguardo in un museo di comunità 187
Letizia Casuccio

Spazi agonistici e relazionali 197
Giorgio de Finis

Raccontare il patrimonio dentro e fuori lo spazio museografico. Alcune mie esperienze 205
Andrea Grimaldi

Identità e valorizzazione del patrimonio architettonico delle università in Italia 223
Paola Guarini

Cultura fotografica e ritualità aziendali 237
Giacomo Daniele Fragapane

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Nuove forme della visibilità. Dispositivi, territori, pratiche partecipative

Finestre sul passato. Le interfacce grafiche come patrimonio 259
Daniele Rossi, Francesca Cicero

Progettare il visibile. Processi di valorizzazione nel patrimonio culturale del design 275
Stefano Chiarenza

Costruire *uno* sguardo. Identità e visibilità della pratica culturale del ricamo Punto Assisi 291
Martina Tagliaferri

Progettare per vedere: AR come pratica di conoscenza del patrimonio 311
Flavia Camagni

Mappe per raccontare. Strumenti di semiotica, dispositivi di partecipazione 323
Carlo Settimio Battisti, Nicola Brucoli, Carlotta Belluzzi Mus, Federico Sacco

Tra monumentale e quotidiano. La narrazione visiva come strumento di valorizzazione 339
Elena Simeoni

Le vie della fruizione. Due percorsi di valorizzazione del patrimonio culturale 355
Enrico Cicalò, Antonello Monsù Scolaro, Michele Valentino, Alexandra Fusinetti, Andrea Sias, Chiara Zuddas, Nicole Proietti Cosimi

Costruire lo sguardo attraverso il videogioco. *Applied games* come dispositivi di visibilità del patrimonio 371
Alessandro Luigini

Abstracts 389

Gli autori. Note biografiche 409

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

L'invisibile nel visibile del patrimonio

Orazio Carpenzano

Il presente volume si propone come un'indagine profonda e articolata sul ruolo dei linguaggi visivi e dell'immagine come dispositivi strategici di visibilità, attraverso i quali si costruiscono, negoziano e attualizzano i valori del patrimonio culturale, sia materiale sia immateriale. Accogliendo contributi teorici, metodologici e applicativi provenienti dai segmenti della gestione, della formazione, della ricerca e della professione, il testo esplora le diverse declinazioni dell'atto di esporre il patrimonio allo sguardo pubblico, ponendosi l'interrogativo cruciale sulla messa in visibilità come azione deliberata e finalizzata al coinvolgimento attivo delle comunità di eredità-patrimonio e dei diversi portatori di interesse.
Punto di partenza e di arrivo di questa riflessione è la perlustrazione critica delle pratiche espositive, intese non come operazioni neutre, ma come atti di mediazione e attualizzazione che, selezionando, ordinando e interpretando elementi del patrimonio, producono gerarchie di senso e di valore. Ogni esposizione si configura dunque come un'azione sociale, etica e politica, capace di orientare l'esperienza del pubblico, trasformando il visibile in un terreno di negoziazione condivisa. In questo contesto, l'immagine e i linguaggi visivi emergono quali dispositivi privilegiati di significazione: essi interpretano e mettono in scena il patrimonio culturale, proponendo un'esperienza mai neutra, bensì carica di intenzionalità, che si assume la responsabilità di orientarne il senso profondo e le implicazioni relazionali.
Al cuore dell'indagine giace il nesso inscindibile tra dispositivi e linguaggi visivi, narrazioni e forme di esperienza, considerazioni sia come costruzioni teoriche astratte sia come esiti concreti di pratiche e scelte progettuali. Attraverso queste lenti, il patrimonio culturale viene reso visibile, interpretato e attualizzato, assumendo nuova vitalità nel dialogo contemporaneo.
L'intenzione del volume è quella di interpellare un ampio spettro di prassi: dalle tecniche tradizionali del disegno e della rappresentazione alla fotografia analogica e digitale, dalle ricostruzioni virtuali tridimensionali alla museografia

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

innovativa, dal design dell'informazione alle strategie di comunicazione partecipativa, passando per le pratiche artistiche performative e installative.
Da questa costellazione di approcci si mira a ricostruire una possibile tassonomia critica di linguaggi e dispositivi, capace di rendere visibile il patrimonio non solo con un semplice atto tecnico, ma con un'azione complessa che unisce restauro, tutela e valorizzazione percettiva oppure individuando quali narrazioni siano possibili e praticabili, quali relazioni vengono attivate tra attori diversi e quali forme di esperienza siano proposte al pubblico.
Confesso di sentirmi coinvolto in questo quadro teorico e operativo per quanto ho maturato nel tempo in ordine alle relazioni tra teoria sul disegno e suo rapporto nel progetto di architettura, che funge da filo conduttore ideale per l'intero volume.
Il disegno, nella mia concezione, non si riduce a uno strumento tecnico o riproduttivo, mero ausiliario della forma architettonica, ma si configura come un mezzo relazionale e operativo fondamentale, un dispositivo generativo che abita il centro del progetto architettonico. Esso per me è sempre stato un atto performativo che ordina il caos potenziale del reale, interpreta le tracce del passato per attualizzarle nel presente, e produce gerarchie di senso che mediano tra la materialità del patrimonio e lo sguardo dell'osservatore. Nel contesto del patrimonio culturale, il disegno si pone come ponte epistemologico tra rilievo storico e proiezione futura, tra conservazione e rigenerazione, tra l'eredità statica e l'esperienza dinamica.
Questa teoria, maturata nell'ambito della mia lunga ricerca presso la Facoltà di Architettura di Sapienza Università di Roma, ha da sempre enfatizzato il disegno come pratica etica e politica del visibile perché, credo che nel progetto architettonico, esso non descriva passivamente, ma costruisca attivamente selezionando i significativi del patrimonio, ordinandoli in sequenza narrativa esponendoli alla fruizione pubblica, generando valori condivisi.
Pensiamo, ad esempio, al disegno prospettico come dispositivo di "messa in scena" museografica, dove la prospettiva non è solo tecnica geometrica, ma strumento di empatia relazionale, che invita il pubblico a immergersi in una ricostruzione non solo visiva, ma esperienziale del patrimonio. Oppure al disegno digitale parametrico, che, integrando dati archeologici con algoritmi generativi, rende visibile l'invisibile stratificato del suolo urbano, attivando narrazioni partecipative che coinvolgono comunità locali in processi di co-progettazione.
Integrando questa prospettiva teorica nel volume, emerge una visione olistica del visivo come catalizzatore di rigenerazione culturale. Il disegno, in racconto ottico, dialoga con la fotografia come archivio emotivo del tempo, con le ricostruzioni digitali come simulacri iper-reali del possibile, e con il design informativo come rete semantica che connette frammenti dispersi in un tutto coerente.
Tali linguaggi non sono isolati, ma intrecciati in una ecologia del visibile, dove ogni scelta progettuale, dalla selezione del punto di vista alla scala di rappresentazione, implica una responsabilità etica, ossia quella di negoziare valori, di attivare relazioni inclusive e proporre esperienze che trasformano il pubblico da semplice spettatore in co-autore del patrimonio.
Le sezioni del volume riflettono questa ampiezza tematica. Una prima parte esplora i saperi teorici, indagando come i dispositivi visivi, dal disegno rinascimentale alle interfacce, aumentino, strutturino il discorso sul patrimonio, con contributi che applicano una teoria del disegno relazionale a me cara, a casi studio di musei romani e siti archeologici laziali.
Una seconda sezione si dedica ai metodi, analizzando protocolli di rappresentazione partecipativa, dove il disegno si fa strumento di formazione per giovani progettisti, integrando software BIM con sketching manuale per una museografia ibrida.
La terza parte, incentrata sulle esperienze professionali, presenta pratiche di gestione del patrimonio UNESCO, dove

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

strategie visive comunicative, ispirate al disegno come medium negoziale, favoriscono il coinvolgimento di stakeholder eterogenei, da turisti a residenti.
Tra gli esempi emblematici, si annoverano progetti di rigenerazione urbana a Roma, come la valorizzazione del patrimonio archeologico del Foro mediante installazioni visive interattive, dove il disegno prospettico digitale media tra strati storici e narrazioni contemporanee, o interventi museografici in piccoli centri laziali, che impiegano illustrazioni poetiche per attualizzare tradizioni immateriali. Questi casi dimostrano come la messa in visibilità, filtrata attraverso il disegno architettonico, non solo conservi, ma produca nuovo valore culturale, orientando le politiche pubbliche verso una sostenibilità esperienziale.
Criticamente, il volume interroga le implicazioni di tali pratiche in un'epoca di sovraccarico informativo, ponendo una questione importante: come garantire che i dispositivi visivi democratizzino il patrimonio culturale, anziché gerarchizzarlo creando distinzioni tra opere importanti e secondarie o tra utenti esperti e profani?
In altre parole, come definire dal punto di vista strumentale e metodologico un approccio progettuale inclusivo che metta al centro l'accessibilità, la co-creazione e la contestualizzazione (Design for all, audio descrizioni, pannelli tattili 3D e uditivi, sottotitoli, interpreti LIS in AR, contenuti personalizzabili, affiancamento alla visualizzazione 3D di feedback aptici per rendere l'esperienza accessibile anche a chi non può vedere l'immagine, ecc.)?
In sostanza, direi che il volume auspica una tassonomia rinnovata di linguaggi visivi, con il disegno al centro come dispositivo archetipico del progetto architettonico. Esso chiama all'azione gestori, formatori, ricercatori e professionisti, affinché il patrimonio culturale, esposto allo sguardo, divenga motore di comunità rigenerate. Niente di più radicato nella tradizione di un Dipartimento come quello di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, che si offre come contributo al dibattito internazionale su museologia critica e design partecipativo, in un tempo che richiede visibilità responsabile per un futuro condiviso dove il visibile non opprime l'invisibile, ma lo rivela, attivando forme di esperienza che educano alla cultura e alla convivenza.
In conclusione, questa prospettiva trova una sua più viva verifica in alcune esperienze progettuali recenti che ho avuto il privilegio di condurre con Studio Azzurro, dove il disegno architettonico si configura esplicitamente come atto dialogico: come gesto capace non di imporre interpretazioni univoche, ma di decostruire monocromie narrative per aprirle a pluralità polifoniche, in cui il patrimonio culturale si offre come campo di confronto piuttosto che come monumento concluso.
Nel Museo Fellini di Rimini il disegno architettonico si dispiega come trama che intreccia i disegni allestitivi, le memorie urbane, gli immaginari cinematografici e i percorsi espositivi diffusi, tessendo un dialogo tra vecchi edifici storici e nuovi spazi di esposizione, tra interni e paesaggio urbano, tra cinema come artificio luminoso e città come teatro vissuto. Qui il disegno non si limita a organizzare stanze e passaggi, ma ordina una visione invitando a vedere la Rimini di Fellini come palinsesto contemporaneo, dove il visibile è sempre accompagnato da un'invisibile architettura di sguardi, ricordi e desideri.
Nel Memoriale di Redipuglia il disegno architettonico dialoga con la verticalità monumentale del Sacrario, reinterpretando gli spazi esterni come percorsi di memoria condivisa. Il progetto lavora sulla scala intermedia, quella delle piazze, delle rampe, delle strade di accesso, trasformando un impianto celebrativo in un luogo di attraversamento e di pausa, dove l'ospite è invitato a muoversi lentamente, a fermarsi, a leggere, a confrontarsi con il peso della storia. Qui il disegno diviene dispositivo di responsabilità visiva perché il patrimonio della memoria non è solo esposto, ma

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

collocato in relazione con il paesaggio, con la storia locale e con la comunità contemporanea, aprendo lo spazio del monumento a una pluralità di letture, civili e non solo celebrative.
Sul Corso Trento e Trieste di Lanciano il disegno urbano si trasforma in tappeto tattile e percettivo, che ricompone un'asse rettilineo congestionato in una superficie pubblica leggibile, capace di accogliere voci diverse, corpi in movimento e forme di convivenza quotidiana.
Infine, colgo in questo volume non solo un'interrogazione critica, ma un invito all'azione. Ossia, ridisegnare il visibile come ponte tra passato e futuro, tra élite e comunità, affinché il patrimonio culturale non sia mero spettacolo, ma seme di rigenerazione condivisa. In un'epoca di frammentazione mi sembra che questo invito richiami audacemente il disegno come Arché, origine e metodo, per una museologia che emancipi, educhi e unisca, rivelando l'invisibile nel cuore del visibile e forgiando spazi di autentica convivenza.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Visibilità e costruzione del patrimonio. Immagini e pratiche dello sguardo

Elena Ippoliti e Andrea Casale

Il volume *Costruire lo sguardo. Saperi, metodi, esperienze* nasce dalla volontà di interrogare criticamente il ruolo delle immagini e dei linguaggi visuali nei processi attraverso cui il patrimonio culturale – materiale e immateriale – viene reso visibile, interpretato, attualizzato e condiviso. Il volume muove da un semplice presupposto: il patrimonio non si offre mai allo sguardo come evidenza neutra e autosufficiente. Ogni esposizione, ogni racconto, ogni forma di restituzione visuale implica una selezione, una messa in ordine, una presa di posizione e, dunque, rendere visibile non è mostrare, ma costruire condizioni di leggibilità, accesso, riconoscimento e partecipazione. È in questo spazio che il volume colloca la propria indagine.

La raccolta è organizzata in quattro sezioni, pensate non come contenitori tematici separati, ma come articolazioni progressive di un unico percorso. La prima raccoglie i contributi che definiscono l'ambito generale, mettendo a fuoco il rapporto tra immagini, visualità, costruzione dello sguardo, negoziazione del valore e tutela. La seconda introduce una torsione critica, interrogando i limiti, i rischi e le responsabilità implicati nei processi di visibilizzazione: l'eccesso di immagini, la rappresentazione del corpo, la misurazione dell'esperienza, la fragilità del patrimonio performativo. La terza porta il discorso sul terreno delle istituzioni e del progetto, mostrando come musei, università, archivi e pratiche museografiche governino concretamente le condizioni dell'esperienza del patrimonio. La quarta, infine, apre il volume alle trasformazioni contemporanee dei media e dei dispositivi, tra interfacce, mappe, territori e videogiochi, dove la costruzione dello sguardo si intreccia con partecipazione, navigazione, interazione e co-progettazione.

L'insieme dei saggi compone così una tassonomia critica di pratiche, saperi e strumenti attraverso cui il patrimonio culturale entra nello spazio pubblico e vi prende forma. Più che una semplice raccolta di contributi, il volume intende dunque proporre un campo di riflessione comune: quello in cui le immagini non accompagnano il patrimonio, ma partecipano alla sua stessa esistenza pubblica, orientandone il senso, la fruizione e il valore.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

La prima sezione *Forme dello sguardo. Costruire, negoziare, orientare* definisce il campo entro cui l'intero volume prende posizione. Un campo di relazioni che prende forma entro regimi di visibilità storicamente costruiti: dispositivi, linguaggi, cornici semiotiche, pratiche di mediazione e forme di esperienza che ne organizzano l'apparire. Il tema e non è dunque l'immagine 'del' patrimonio, ma il modo in cui il patrimonio prende 'forma' pubblica: il patrimonio non è semplicemente 'là', in attesa di essere guardato; diventa leggibile, condivisibile e appropriabile solo all'interno di condizioni storicamente e culturalmente costruite. In questa prospettiva, la visibilità è una delle condizioni della sua costruzione e della sua negoziazione nello spazio pubblico.

Il saggio di Elena Ippoliti, Andrea Casale e Leonardo Paris apre questa soglia dalla 'condizione iconica della contemporaneità', cioè da quell'ambiente saturo di immagini per cui il problema non è più soltanto la conservazione del patrimonio o la sua accessibilità, ma la possibilità stessa di riconoscerlo e interpretarlo. Lo sguardo non è una facoltà naturale e spontanea, ma una competenza culturalmente costruita, formata dentro ambienti mediali, codici del riconoscimento, abitudini interpretative e pratiche di accesso. Nel saggio emerge così lo sguardo come pratica culturalmente organizzata, mentre il linguaggio visuale è assunto non come semplice supporto illustrativo del verbale, ma come sistema autonomo di organizzazione dell'esperienza. Da qui la centralità del nesso tra immagini e desiderio: l'esperienza del patrimonio non inizia davanti all'opera, ma nello spazio della promessa che ne precede l'incontro. Il bello, in questa prospettiva, non è qualità intrinseca e auto-evidente, ma esito culturale e relazionale, inseparabile dai dispositivi che orientano la visione e rendono possibile la partecipazione.

A questa impostazione si collega il saggio di Antonio Lampis, che sposta il fuoco dal problema dell'esperienza a quello della negoziazione del valore. La domanda iniziale – "ma davvero le cose coseggiano?" – non è solo una provocazione, ma un modo per incrinare una lunga eredità positivista secondo cui il patrimonio possederebbe valore in sé, indipendentemente dalle forme del suo apparire. Il contributo insiste su un punto essenziale: senza uno sguardo condiviso e senza una cornice semiotica e istituzionale che lo renda leggibile, il bene resta muto. In questa prospettiva l'immagine non 'comunica' semplicemente il patrimonio, ma ne costruisce il valore, selezionando ciò che emerge, ciò che diventa memorabile, ciò che viene rimesso in circolo dal pubblico e ciò che invece scivola ai margini. Per questo la scena, l'allestimento, la fotografia, la grafica, il sito web, la qualità dell'interfaccia o dei canali sociali non sono dettagli laterali, ma luoghi in cui il valore prende forma, si attualizza o si consuma.

Il contributo di Enrico Cicalò amplia ulteriormente questa riflessione introducendo, tra conservazione materiale del manufatto e sua digitalizzazione, un terzo campo, meno esplorato ma decisivo: quello della relazione tra patrimonio e collettività, ovvero della fruizione come progetto di conoscenza e come strategia di trasmissione intergenerazionale. Se non vi è tutela senza conoscenza, e non vi è conoscenza senza visibilità, allora la rappresentazione diventa parte strutturale di tale processo di tutela. Il progetto della fruizione coincide così con un progetto della visione e la rappresentazione grafica non è strumento ancillare, ma il dispositivo attraverso cui il patrimonio entra nella sfera pubblica, diventa accessibile, intelligibile e quindi tutelabile. In questa prospettiva il patrimonio è assunto, in senso arendtiano, quale 'mondo comune' che può permanere solo se viene visto, riconosciuto, ricordato e la rappresentazione si costituisce quale infrastruttura della sfera pubblica capace di costruire uno sguardo che si apra alla permanenza simbolica del patrimonio nel tempo.

Il saggio di Stefano Brusaporci innesta questo quadro nella trasformazione culturale prodotta dall'ecosfera digitale segnata dalla dimensione on-life, dalla rimediazione continua delle immagini e dall'emergere di agenti digitali che riconfigurano il rapporto tra osservatore e visualità. La questione dello sguardo si riformula così radicalmente: non siamo più di fronte a immagini da contemplare, ma dentro un regime scopico in cui l'osservatore entra in un rapporto attivo con la rappresen-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

tazione, la analizza, la modifica, la sintetizza, la rimette in forma. Lo 'sguardo grafico' individuato non è solo una categoria disciplinare, ma un indice di mutamento antropologico: la diffusione di pratiche di interazione con le immagini trasforma il rapporto tra osservatore e visualità, e rende necessaria una vera e propria *graphical education*, cioè una formazione etica e critica capace di trasformare la produzione grafica in metodo di conoscenza e di cittadinanza consapevole.

Chiude la prima sezione il contributo di Graziano Mario Valenti che, lavorando sul punto di intersezione tra visione e linguaggio e assumendo il testo non come supporto della rappresentazione ma come sua materia costitutiva, introduce una sperimentazione che rende esplicito il carattere costruito, processuale e relazionale dello sguardo. La N*arrative Text Art* proposta si configura come un dispositivo estetico e computazionale in cui testo, immagine e algoritmo non si affiancano, ma si co-generano all'interno di una stessa struttura formale: lo sguardo rappresentato, isolato nella regione oculare, viene tradotto in un campo di *dot* tipografici che sono insieme materia visiva e racconto. La sperimentazione si colloca entro una genealogia ampia della relazione testo-immagine ma vi introduce una differenza decisiva: il testo non è impiegato come puro segno grafico, bensì come narrazione semanticamente coerente con lo sguardo che contribuisce a costruire. In tal modo, il contributo radicalizza il tema della costruzione dello sguardo mostrando che la visibilità non è mai data una volta per tutte, ma prende forma entro un rapporto dinamico tra configurazione grafica, partecipazione percettiva e responsabilità autoriale.

Se la prima sezione chiarisce il carattere costruttivo dello sguardo e della visualità, la seconda sezione *Etiche della visibilità. Crisi, limiti, responsabilità* introduce una necessaria soglia critica. Perché proprio nel momento in cui si riconosce che le immagini e i dispositivi di mediazione partecipano alla costruzione del patrimonio come esperienza pubblica, diventa inevitabile interrogarsi sui loro limiti, sulle loro ambivalenze e sulle responsabilità che comportano. Non ogni visibilità produce conoscenza; non ogni messa in scena genera comprensione; non ogni accessibilità coincide con una migliore relazione tra patrimonio e pubblico. Esiste una soglia oltre la quale il troppo visibile non produce maggiore conoscenza ma assuefazione; esistono oggetti, corpi e pratiche che non possono essere resi visibili senza una delicata responsabilità etica; esistono tecnologie che promettono di oggettivare l'esperienza ma rischiano di semplificarla; esistono patrimoni la cui natura processuale, effimera o relazionale resiste a ogni traduzione stabile.

Con il contributo di Raniero Carloni, si presenta immediatamente la questione dell'ipervisibilità contemporanea. Nell'epoca della pervasività digitale, in cui il patrimonio è ovunque accessibile, riproducibile e condivisibile, il rischio non è più la sua assenza, ma la sua consumazione per eccesso: l'immagine si fa ripetizione, l'esperienza si riduce a gesto automatico, il luogo a cliché. Il selfie come attestato di passaggio, gli algoritmi che rafforzano sempre gli stessi luoghi, format visivi ricorrenti e retoriche che ripetono la medesima inquadratura fino a trasformare l'esperienza in stereotipo, tendono a consolidare forme di familiarità che non approfondiscono lo sguardo, ma lo assopiscono. Non si tratta però di opporsi alla visibilità in quanto tale, ma di ripensarne il funzionamento: non quante immagini produciamo, ma quale spazio di attenzione riescono ancora ad aprire. Da qui la proposta di reintrodurre sospensioni, deviazioni, capaci di interrompere la prevedibilità e di restituire all'immagine una forza interrogativa.

Con il contributo di Valeria Menchetelli la riflessione si sposta su un oggetto particolarmente sensibile: il corpo umano quale patrimonio culturale complesso. Il corpo, una volta entrato nel dominio della rappresentazione, cessa di essere pura entità biologica per diventare oggetto culturale, esposto, interpretato, segmentato e ricodificato da diversi dispositivi. Corpo sacro, corpo anatomico, corpo meccanico, corpo performativo: ogni regime di visualizzazione ne seleziona aspetti, valori e funzioni differenti. Teca, reliquiario, ostensorio, tavola anatomica, modello in cera, illustrazione scientifica, museo anatomico, arti performative: ogni dispositivo non si limita a mostrare il corpo, ma ne seleziona un regime di senso e ne costruisce il valore.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Il problema non consiste solo nel rendere visibile, ma nel comprendere quali trasformazioni simboliche il rendere visibile produce. La rappresentazione, dunque, non è mai innocente: vedere il corpo significa sempre collocarlo entro un'etica dello sguardo e dentro una scelta di significazione. Il corpo diventa così il caso esemplare di una verità più generale: ogni immagine implica una scelta etica e ogni visualizzazione costruisce il proprio oggetto nel momento stesso in cui lo mostra.
Con contributo di Annalisa Banzi il discorso si sposta dal corpo rappresentato al soggetto che guarda, introducendo un ulteriore versante della responsabilità: quello delle tecnologie che misurano lo sguardo e l'esperienza del visitatore. Tali tecnologie aprono possibilità inedite per comprendere 'oggettivamente' la fruizione museale e per migliorare allestimenti, apparati testuali, dispositivi ecc., ma proprio questa promessa di oggettivazione solleva interrogativi metodologici ed etici. Quanto possiamo tradurre l'esperienza estetica in dato? Fino a che punto è lecito osservare il visitatore nel suo 'stato naturale'? Che cosa si perde quando l'incontro con il patrimonio viene letto soprattutto come comportamento misurabile? Il saggio non oppone tecnologia e soggettività, ma rappresenta la tensione tra l'aspirazione a modelli predittivi e l'irriducibile soggettività dell'incontro con le collezioni museali. Richiama dunque alla necessità di considerare tali strumenti come supporti ancillari e non come sostituti dell'interpretazione critica dell'esperienza, ricordando che l'etica della visibilità non riguarda solo il modo in cui l'oggetto viene esposto, ma anche il modo in cui il soggetto che guarda viene osservato, tracciato, interpretato.
Il contributo di Noemi Tomasella si colloca in continuità con le riflessioni sulla misurazione dello sguardo, ma introduce uno scarto decisivo: non si limita a interrogare gli strumenti, bensì ne ridefinisce il ruolo come dispositivi di 'visibilizzazione' di secondo livello. L'*eye tracking*, in questa prospettiva, non serve soltanto a registrare comportamenti, ma a rendere osservabili le dinamiche implicite della relazione tra soggetto e immagine, portando alla luce quella 'regia attentiva' che normalmente resta invisibile. Le visualizzazioni prodotte non sono meri output tecnici neutri, ma costruzioni interpretative che traducono il tempo e il movimento dello sguardo in forme leggibili, aprendo uno spazio intermedio tra esperienza e analisi. Lo sguardo trasformato in dato e il dato in immagine interpretativa ribadisce dunque che la visibilità non riguarda più soltanto l'oggetto, ma anche il modo in cui esso viene guardato. In questo quadro la misurazione dello sguardo può diventare una risorsa progettuale e supportare la valutazione delle esperienze culturali, ma a condizione di evitare ogni riduzione automatica e ogni pretesa di oggettività assoluta.
Chiude la seconda sezione il contributo di Paola Bertolone che sposta l'attenzione su un'altra forma di limite: non quello dell'eccesso o della misurazione, ma quello della rappresentabilità. Le arti performative, intese come patrimonio culturale immateriale, obbligano infatti a interrogare la visibilità da un punto di vista radicalmente diverso: qui l'oggetto da rendere visibile non è un manufatto stabilizzato, ma un insieme fragile e rizomatico di testimonianze, memorie, documenti, pratiche e processi. I documenti del performativo – attrezzeria, costumi, fotografie, registrazioni, bozzetti, siti web, podcast, mostre, *re-enactment* – non rimandano mai a un'opera chiusa e stabile, ma a una costellazione di tracce. Proprio per tale pluralità, nel caso del performativo visualizzare non significa semplicemente rappresentare, ma costruire dispositivi di montaggio e mediazione capaci di introdurre uno slittamento dal prodotto al processo, dall'oggetto all'evento, dalla forma alla relazione. E, qui, la responsabilità della visualità riguarda anche la capacità di non tradire ciò che resiste a una riduzione oggettuale.
Se la prima sezione ha definito il campo entro cui l'intero volume prende posizione e la seconda ne ha interrogato i limiti, la terza *Istituzioni e progetto. Governare e costruire l'esperienza del patrimonio* conduce il volume nel luogo in cui la costruzione dello sguardo si traduce in pratiche istituzionali e scelte progettuali che danno forma concreta all'esperienza del patrimonio. Musei, spazi espositivi, università, archivi e sistemi di mediazione sono letti come luoghi in cui il patrimonio non viene semplicemente custodito, ma reso leggibile, abitabile, attraversabile. La visibilità si rivela allora come esito di una

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

regia complessa, fatta di linguaggi, allestimenti, soglie, identità visive, pratiche di cura, accessibilità e programmazione. La sezione mostra così che il patrimonio non si offre ai pubblici in modo diretto: passa attraverso architetture, allestimenti, soglie, apparati testuali, identità visive, pratiche di cura, strategie di programmazione, forme di accoglienza, politiche di accessibilità, sistemi archivistici. In breve, passa attraverso istituzioni e progetti che ne governano l'apparire, dove il museo vi occupa una posizione centrale, ma non esclusiva: accanto ad esso entrano in gioco università, archivi aziendali fotografici e spazi urbani della fruizione, tutti letti come ambienti di costruzione dell'esperienza.

Il saggio di Stefano Brachetti apre la sezione ridefinendo il museo come sistema comunicativo complesso e mettendo a fuoco una tensione che attraversa molta parte della comunicazione culturale contemporanea: da un lato la spinta promozionale, dall'altro la missione propriamente culturale del museo. L'argomento di fondo è che una parte rilevante delle funzioni del museo – ricerca, conservazione, educazione, mediazione, esposizione – è già, di per sé, attività comunicativa. Da qui il rilievo del tema dell'identità visiva non come semplice logo o immagine-simbolo, ma come equilibrio difficile tra contenitore, collezione, storia, missione, percezione pubblica e rapporto con il territorio. Il problema non è trovare un segno sintetico che lo riassuma, ma costruire una narrazione culturalmente fondata capace di tenere insieme complessità e chiarezza, attrattività e rigore e perciò intreccio di collezioni, architetture, usi, aspettative e pubblici diversi che caratterizzano ogni istituzione museale.

Il contributo di Letizia Casuccio, dedicato a Palazzo Merulana come museo di comunità, porta la discussione sul piano vivo della direzione e della governance museale introducendo il punto di vista di chi legge la visibilità non come risultato estetico, ma come processo organizzativo e civico fatto di decisioni, compromessi, ascolto, relazioni e cura. Il museo emerge qui come attore urbano situato, immerso nelle complessità dell'Esquilino, dove il valore del patrimonio non dipende solo dalla qualità della collezione, ma dalle condizioni relazionali, spaziali e narrative che rendono possibile l'incontro con pubblici diversi in un contesto urbano multiforme. Il saggio insiste su alcuni punti particolarmente significativi: la riconoscibilità come promessa di qualità e affidabilità; la soglia come ospitalità culturale; la regia dell'allestimento come discorso e presa di posizione; la cura come categoria operativa e non retorica; il personale del museo come interfaccia culturale e non semplice servizio. Il museo dunque come attore civico e non come spazio separato dal quartiere e la 'messa in visibilità' non quale gesto unilaterale ma pratica di relazione.

Il contributo di Giorgio de Finis introduce una torsione critica all'interno della riflessione sulle istituzioni museali, mettendo in discussione i modelli consolidati di curatela, mediazione e costruzione del pubblico. Attraverso esperienze come il MAAM – Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz e il MACRO Asilo, il museo è ripensato come dispositivo relazionale e spazio agonistico, in cui il conflitto tra punti di vista, l'apertura all'alterità e la partecipazione diffusa diventano condizioni generative dell'esperienza. L'istituzione non si configura più come luogo di trasmissione ordinata del sapere, ma come campo di interazione in cui le regole stesse del museo vengono rinegoziate, rendendo visibile il carattere costruito e situato di ogni esposizione. In questa prospettiva, la rinuncia a una regia autoriale univoca non coincide con l'assenza di progetto, ma con la costruzione di una macchina complessa capace di accogliere una molteplicità di soggetti, pratiche e forme di vita. Il contributo ridefinisce così il rapporto tra museo e pubblico, superando la distinzione tra produzione e fruizione e proponendo una visione in cui ciascun partecipante è, temporaneamente, parte attiva del dispositivo museale.

Con il contributo di Andrea Grimaldi la riflessione si sposta sul progetto di allestimento come forma di mediazione critica mostrando, anche attraverso una lunga pratica professionale, come la museografia non si riduca mai a disposizione funzionale di oggetti, ma coincida con una costruzione spaziale del racconto. Una pratica critica capace di costruire relazioni

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

significative tra opere, spazio e pubblico: materia, luce, colore, suono, sequenze, dispositivi ostensivi e attrezzature museografiche concorrono a definire un'esperienza che è simultaneamente percettiva, cognitiva ed emotiva. La varietà dei contesti– dalle pinacoteche ai musei demo-etnoantropologici, dal museo di storia naturale di Maputo alle stazioni della linea C di Roma – da una parte mostra che il patrimonio può essere raccontato anche in spazi 'altri' per innestarsi nella vita quotidiana della città e, dall'altra, dimostra come la costruzione dello sguardo e la visibilità del patrimonio siano inseparabili dalla qualità del progetto che ne organizza l'esperienza.

Il contributo di Paola Guarini amplia ulteriormente la prospettiva museale introducendo il patrimonio architettonico delle università – e più in generale delle istituzioni culturali che organizzano il rapporto tra saperi, luoghi e collettività – quale sistema identitario e civile. Le sedi accademiche, i complessi monumentali, i musei universitari, le collezioni scientifiche, gli archivi e gli spazi di rappresentanza vengono letti come espressione materiale della storia degli atenei e del loro ruolo nella trasmissione del sapere. I casi del Palazzo del Bo a Padova e del Castello del Valentino a Torino mostrano come tutela, restauro, uso contemporaneo, fruizione pubblica e terza missione possano convergere in un progetto di valorizzazione che rafforza il legame tra università e società, svolgere un forte ruolo civico e urbano e contribuire alla costruzione dell'identità culturale dei territori.

Con il saggio di Giacomo Daniele Fragapane la sezione si apre a un ulteriore slittamento: quello verso il patrimonio visivo custodito negli archivi fotografici di grandi aziende nazionali. Attraverso l'analisi degli archivi di Enel, Ferrovie dello Stato, Rai, Tim ed Eni, il saggio mette in luce la dimensione politica e rituale della fotografia d'impresa: non solo documentazione, ma autorappresentazione, costruzione della memoria collettiva, sedimentazione di figure, eventi, cerimoniali, immaginari del lavoro e della modernità nazionale. L'archivio, in specie quello fotografico, è dunque dispositivo di visibilità, luogo in cui si intrecciano design, memoria, riconoscimento istituzionale della cultura fotografica e ruolo autoriale del fotografo, ampliando così la costruzione dello sguardo e della memoria dalle istituzioni culturali deputate ai sistemi iconografici che le organizzazioni producono per darsi forma, storia e legittimazione.

La sezione conclusiva *Nuove forme della visibilità. Dispositivi, territori, pratiche partecipative* porta il volume verso il suo orizzonte più apertamente contemporaneo. Dopo aver indagato il nesso tra visualità, etica, istituzioni e progetto, qui l'attenzione si concentra su media e dispositivi che ridefiniscono le modalità stesse del rendere visibile: interfacce grafiche, mappe, sistemi informativi territoriali, percorsi di valorizzazione urbana, *applied games*. Il tratto che unisce questi contributi è il passaggio da una visibilità centrata prevalentemente sull'ostensione a una visibilità costruita attraverso interazione, orientamento, attraversamento e partecipazione. In questo quadro il patrimonio non è soltanto qualcosa da esporre o da comunicare, ma un ambiente da navigare, una rete di relazioni da rendere leggibile, un sistema di segni da abitare, talvolta persino da giocare. La sezione ha quindi una funzione insieme conclusiva e proiettiva: raccoglie questioni già presenti nel volume – selezione, mediazione, responsabilità della rappresentazione – e le rilancia dentro dispositivi che chiedono nuovi strumenti critici e nuovi alfabeti visivi.

Il contributo di Daniele Rossi e Francesca Cicero svolge una funzione di apertura rendendo visibile un patrimonio che proprio nella sua ubiquità tende a scomparire allo sguardo: quello delle interfacce grafiche. Desktop, finestre, icone, menu, barre di scorrimento: un corpus di artefatti grafici che organizzano da decenni l'esperienza quotidiana del digitale, ma marginale nella storia della grafica, nelle riflessioni sulla cultura visuale e, più in generale, nei processi di documentazione che si applicano ad altri oggetti del patrimonio. Il saggio opera un duplice movimento: da un lato rende visibile un patrimonio 'invisibile' perché dato per scontato; dall'altro mostra che le interfacce non sono strumenti trasparenti, ma dispositivi grafici

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

e ideologici che organizzano l'esperienza del digitale attraverso scelte grafiche e compositive precise e che definiscono ruoli, modelli di utente, possibilità di azione. La sezione si apre così mostrando che le nuove forme della visibilità non riguardano solo contenuti 'nuovi', ma anche le infrastrutture ordinarie attraverso cui oggi vediamo, agiamo e apprendiamo.

Il contributo di Stefano Chiarenza sposta l'attenzione su un altro terreno in cui la visibilità non è mai data ma sempre costruita: quello di una condizione limite nella quale il patrimonio, nella fattispecie del design, sopravvive solo nelle sue tracce documentarie. Disegni d'archivio, schizzi, campionari e fonti grafiche non sono solo supporti della conoscenza, ma luoghi in cui il patrimonio viene ogni volta ricostruito, reso pubblico e reso esperibile. In tale quadro il contributo procede in modo serrato confrontando tre diversi regimi di rappresentazione: il disegno storico a superficie sviluppata, il modello tridimensionale, l'ambiente immersivo. Non si tratta di una progressione lineare verso una forma più compiuta o più 'vera', ma di tre sguardi differenti, ciascuno dei quali rende visibile qualcosa e, insieme, occulta qualcos'altro e che, nell'insieme, ribadiscono come anche per le nuove forme della visibilità sia necessario essere consapevoli che ogni dispositivo costruisce il proprio oggetto, seleziona il proprio pubblico e richiede una responsabilità critica rispetto alle condizioni in cui il patrimonio viene mostrato.

Il contributo di Martina Tagliaferri apre un versante complementare misurandosi con ciò che, per sua natura, resiste a una restituzione immediata: il patrimonio culturale immateriale. Il caso studio del ricamo Punto Assisi consente di affrontare la questione della rappresentazione non a partire da un oggetto stabilizzato, ma da una pratica culturale fatta di saperi tramandati, gesti, iconografie, relazioni sociali e radicamento territoriale. In questo quadro, la 'messa in visibilità' deve selezionare, interpretare, costruire 'uno' sguardo capace di rendere percepibile e condivisibile ciò che altrimenti resterebbe implicito nelle forme della trasmissione. In questo quadro s'innesta il progetto di identità proposto, una vera e propria architettura di significati entro cui il patrimonio prende forma come esperienza leggibile e riconoscibile. La logica compositiva del ricamo – la griglia, la modularità, la simmetria, la ripetizione – è assunta come principio generativo del progetto visivo dimostrando come le nuove forme della visibilità eccedano l'ambito dei dispositivi digitali o interattivi, ma contemplino anche le pratiche di codificazione e della comunicazione visuale capaci di restituire, in forme contemporanee, la densità culturale di un patrimonio immateriale e territoriale.

Con il contributo di Flavia Camagni la questione della costruzione dello sguardo si trasferisce sul terreno della realtà aumentata, introducendo nella sezione una soglia particolarmente attuale: quella di media leggeri, diffusi e socialmente porosi, che possono riorganizzare il 'mondo' in forme nuove di esperienza e di apprendimento. La realtà aumentata è assunta come dispositivo rappresentativo attraverso cui selezionare, ordinare e mettere in relazione contenuti, spazi e interpretazioni, definendo ogni volta una specifica politica della visibilità. Ciò che viene mostrato, il modo in cui si innesta nello spazio reale, la modalità di attivazione e il grado di autonomia affidato al fruitore non sono dettagli tecnici, ma scelte che incidono direttamente sulla costruzione di senso. Attraverso i casi studio descritti è così dimostrato, da una parte, che progettare realtà aumentata significa tradurre conoscenza critica in sistemi visivi e interattivi coerenti governando la relazione tra reale e digitale, tra spazio, corpo e narrazione e, dall'altra, che la visibilità si configura come un processo situato e negoziato, in cui il visitatore è co-costruttore del proprio punto di vista.

Su un versante diverso, ma complementare, si colloca il contributo di Carlo Settimio Battisti, Nicola Brucoli, Carlotta Belluzzi Mus e Federico Sacco che sposta la riflessione sulla mappa quale dispositivo politico – narrativo, semiotico e partecipativo. L'excursus che gli autori propongono sottrae la cartografia a ogni residuo tecnicismo: la mappa appare come gesto ancestrale di orientamento, strumento di addomesticamento del caos, ma anche come artefatto selettivo e interpretativo che non si limita a descrivere lo spazio, bensì ne costruisce una visione. Attraverso la semiotica del punto, della linea, del

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

pittogramma e dell'atlante, il saggio mostra che mappare significa sempre scegliere, gerarchizzare, rendere visibili non solo elementi tangibili, ma anche memorie, conflitti, valori e potenzialità latenti. La mappa contemporanea è perciò dispositivo di partecipazione e di attivazione, capace di sostenere pratiche di rigenerazione urbana, orientamento culturale, *wayfinding* e riscrittura dei territori, confermando così che anche in questo caso la visualità non è riflesso del reale, ma produzione di leggibilità e possibilità d'azione.

Il contributo di Elena Simeoni amplia la questione del territorio e delle sue riletture introducendo un'ulteriore declinazione della visibilità contemporanea: quella in cui il patrimonio urbano viene reso leggibile non attraverso la sua isolata esibizione, ma mediante la costruzione di narrazioni capaci di rimettere in relazione luoghi, usi, memorie e possibilità future. Il saggio, dedicato agli acquedotti romani come struttura narrativa capace di orientare una visione alternativa della città, mostra come la valorizzazione non coincida con la semplice restituzione del monumento, ma con la costruzione di un dispositivo interpretativo capace di connettere spazi, temporalità e pratiche differenti. Un sistema di dispositivi grafici diviene strumento di orientamento e selezione critica per spostare lo sguardo dalla Roma monumentalizzata verso un atlante urbano meno noto, in cui infrastrutture storiche, quartieri popolari, parchi, memorie sociali e trasformazioni del Novecento entrano in relazione entro una stessa trama visiva.

Il contributo di Enrico Cicalò, Antonello Monsù Scolaro, Michele Valentino, Alexandra Fusinetti, Andrea Sias, Chiara Zuddas, Nicole Proietti Cosimi riprende le riflessioni precedenti per portarle sul piano operativo e concreto delle strategie di valorizzazione. I casi proposti di Ittiri e Ploaghe mostrano come mosaici, trachite, percorsi, sistemi informativi territoriali, webGIS e infrastrutturazione dei tracciati possano essere parti di una strategia di lungo periodo per la costruzione di identità, riconoscibilità e sviluppo. In questo quadro i percorsi culturali proposti sono progettati quali 'strategie dello sguardo', capaci di rendere evidente un patrimonio diffuso e di metterlo in relazione con spazi pubblici, pratiche di attraversamento, sistemi informativi e comunicazione digitale integrata, dimostrando come la valorizzazione del patrimonio possa diventare progetto di orientamento dello sguardo dentro processi di rigenerazione territoriale, fino a costruire immagini identitarie urbane forti e durevoli. La visibilità del patrimonio non è tanto funzione dell'oggetto, quanto della capacità di costruire sistemi di accesso e di lettura attraverso un'attenta e responsabile regia spaziale e narrativa dell'esperienza urbana.

Il contributo di Alessandro Luigini chiude la sezione rilanciando l'intero volume verso il futuro. La riflessione proposta sugli *applied games*, anche attraverso un nutrito corpus di concrete esperienze, li interpreta non solo come supporti didattici o come esercizi di *gamification*, ma come veri e propri dispositivi di messa in visibilità del patrimonio che orientano lo sguardo attraverso scelte di rappresentazione, narrazione e interazione. L'attenzione si concentra perciò non sulla tecnologia in quanto tale, ma sulla qualità delle gerarchie di senso e di valore che essa permette di costruire quando il patrimonio diventa esperienza giocata. Cosa viene reso visibile? Che cosa resta fuori campo? Quali relazioni si attivano tra luoghi, soggetti e saperi? L'articolato metodo presentato – dalla co-progettazione con gli stakeholder alla definizione degli obiettivi formativi, dalla progettazione del dispositivo visivo alla prototipazione e ai test – rende particolarmente chiaro come il videogioco possa diventare strumento di alfabetizzazione visiva e di interpretazione critica. Il contributo, dunque, non solo riassume molte delle questioni attraversate nel volume – responsabilità della rappresentazione, costruzione di mondi visivi, partecipazione, mediazione – ma le rilancia in una forma che mette insieme apprendimento, sperimentazione e co-produzione del senso.

L'insieme dei saggi restituisce così un campo articolato di pratiche e riflessioni in cui la visibilità non è mai data, ma costruita, negoziata e continuamente riformulata. In questa prospettiva, immagini e pratiche dello sguardo non accompagnano il patrimonio, ma partecipano attivamente alla sua costruzione e alla sua esistenza pubblica.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Forme dello sguardo
Costruire, negoziare, orientare

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Immagini e desiderio. Costruire lo sguardo nell'esperienza del patrimonio culturale

Elena Ippoliti
Andrea Casale
Leonardo Paris

La condizione iconica della contemporaneità: immagini e iconosfera

Stime recenti mostrano come la crescita della cosiddetta *Global DataSphere* – l'insieme dei dati digitali creati, catturati, replicati e consumati nel mondo – cresca a ritmi tali da eguagliare, in periodi sempre più brevi, il patrimonio informativo prodotto nell'intera storia dell'umanità. Secondo l'*International Data Corporation* (IDC) il volume globale dei dati è destinato a crescere con un tasso annuo tale da raggiungere circa 394 zettabyte nel 2028, corrispondente a un tempo di raddoppio dell'ordine di poco più di tre anni (IDC, 2024). Nel versante delle immagini i numeri sono ovviamente inferiori rispetto ad altri flussi di dati, ma restano comunque di un ordine di grandezza impressionante, tale da sfuggire alla normale esperienza percettiva. Stime recenti indicano che vengono scattate quasi due trilioni di fotografie all'anno – circa 1,8 trilioni nel 2023 e quasi 1,9 trilioni nel 2024 – in grandissima parte attraverso smartphone, cui sono imputabili oltre il 90% delle immagini prodotte globalmente (Lee, 2026). Parallelamente è cresciuta in modo esponenziale anche l'esposizione individuale ai flussi visivi: tra social media, piattaforme digitali, schermi pubblici e dispositivi personali, una parte ormai consistente dell'esperienza quotidiana si svolge all'interno di ambienti mediali saturi di contenuti iconici. Su scala globale, l'utente internet medio trascorre quasi sette ore al giorno online, di cui oltre due ore sui social media, contesti comunicativi nei quali immagini, fotografie e video costituiscono la componente dominante dei contenuti (Kemp, 2024).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Se i numeri da soli rischiano di produrre soltanto un effetto retorico, un elementare confronto storico consente almeno di conferirgli un significato qualitativo: un uomo del Medioevo entrava in contatto, nell'arco dell'intera vita, con forse qualche decina di immagini artificiali potenti per la loro impressione di somiglianza – concentrate quasi esclusivamente negli spazi liturgici e in pochi oggetti figurati. Se questi numeri 'da vertigine' non spiegano granché, mostrano però con sufficiente chiarezza che la nostra esperienza del mondo si svolge dentro una condizione mutata: non tanto perché 'vediamo' più immagini, quanto perché il rapporto stesso tra soggetto e mondo si è ristrutturato intorno alla possibilità di rendere il mondo visibile, trattabile come oggetto di rappresentazione.

Osservata la questione in un'ottica storica, il moltiplicarsi delle immagini corrisponde certo a un mutamento di regime culturale: non siamo semplicemente circondati da molte immagini, ma viviamo in un mondo che tende sempre più a essere concepito e interpretato come immagine. È ciò che, seguendo un lessico classico, si può ricondurre alla costruzione novecentesca 'dell'epoca dell'immagine del mondo', nel senso radicale che Martin Heidegger chiarisce quando scrive che "l'espressione immagine del mondo non significa un'immagine del mondo, ma il mondo concepito come immagine" (Heidegger, 1968, pp. 89-90). In questo regime il mondo può essere posto davanti al soggetto e reso rappresentabile, misurabile, calcolabile, organizzabile; e il soggetto stesso si costituisce come centro della rappresentazione, mentre il mondo diventa ciò che deve essere continuamente 'messo in vista' e disposto all'uso, alla conoscenza, al controllo.

In questa prospettiva, la proliferazione contemporanea delle immagini non è solo un fenomeno tecnico o quantitativo, ma l'esito – e insieme l'accentuazione – di quella condizione moderna della rappresentazione: le tecnologie visuali, digitali e di rete, spingono fino all'estremo la tendenza a far coincidere l'esperienza del mondo con la sua visibilità, trasformando la rappresentazione in ambiente. Ma proprio per questo, le immagini non possono essere intese come entità autonome o semplici 'oggetti' che circolano: esse si danno sempre dentro una relazione, in un triangolo dinamico tra immagine, medium e corpo, cioè tra i dispositivi che le rendono visibili e lo sguardo che le attualizza nell'esperienza percettiva (Belting, 2011). E, in una linea complementare, W. J. T. Mitchell (2005) invita a spostare la questione dal solo significato all'operatività delle immagini: non soltanto che cosa rappresentano, ma che cosa fanno, che cosa producono in termini di attenzione, desiderio, riconoscimento, fino a chiedersi – provocatoriamente – che cosa "vogliono le immagini".

In questa stessa direzione, occorre riconoscere che le immagini non agiscono soltanto perché rendono qualcosa visibile, ma anche perché attivano una disposizione all'esperienza. Linguaggio, immagini e memorie associative sono infatti sufficienti a innescare processi di anticipazione: il soggetto può essere mobilitato non solo da ciò che vede direttamente, ma anche da ciò che viene evocato simbolicamente. L'aspettativa, in questo senso, non è un semplice riflesso del passato proiettato

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

nel futuro, ma una simulazione dell'esperienza possibile: una tensione orientata verso ciò che ancora non è presente, ma che già comincia a organizzare attenzione, desiderio, disponibilità (Barsalou, 2008). La comunicazione visiva non si limita allora a trasmettere significati, contribuisce a costruire un orizzonte di attesa, cioè le condizioni simboliche e affettive entro cui l'esperienza potrà essere riconosciuta, vissuta e giudicata.

È in questo senso che si può parlare di una vera e propria condizione iconica della contemporaneità, nella quale il visuale assume un ruolo centrale nei processi di conoscenza, comunicazione e costruzione culturale del reale (Mitchell, 1994; Boehm, 2007).

È per nominare questa condizione – non un oggetto, ma un ambiente; non un repertorio, ma un ecosistema – che, già dalla metà degli anni Cinquanta, in analogia con biosfera, si conia il termine iconosfera (Wahl, 1955, p. 335; Cohen-Séat, Fougeyrollas, 1961, p. 26): non un repertorio di immagini, ma una sfera costituita dall'insieme delle immagini presenti in un determinato contesto culturale, dalle tecnologie con cui vengono prodotte, elaborate, trasmesse e archiviate e dagli usi sociali di cui queste immagini sono oggetto (Pinotti, Somaini, 2016, p. 18).

La nozione di iconosfera implica allora uno spostamento di baricentro: non più l'immagine come 'cosa' isolata, ma l'immagine come relazione; non solo i prodotti, ma i dispositivi; non solo ciò che vediamo, ma ciò che ci fa vedere; non solo le immagini, ma le pratiche del guardare, i codici del riconoscimento, gli automatismi dell'attenzione. E, soprattutto, significa esplicitare una conseguenza che troppo spesso resta implicita: lo sguardo non è naturale, è costruito e non è dato una volta per tutte. È una competenza culturale e sociale, continuamente negoziata e rinegoziata dentro i dispositivi e dentro le abitudini.

Lo sguardo è precisamente il luogo dove si condensano le tensioni tra conoscenza e percezione, tra esperienza e interpretazione, tra ciò che crediamo di vedere e ciò che siamo stati addestrati a riconoscere. E 'costruire lo sguardo' richiede il nominare questa condizione e assumersi la responsabilità che ne deriva[1].

Il linguaggio visuale: ambiguità, interpretazione e conoscenza

Ipotizzare che il visuale sia sostanziato da una struttura e un codice in modo da poterlo considerare un sistema comunicativo autonomo, ovvero un linguaggio, è un gesto carico di implicazioni (Ippoliti, 2025).

Semplificando, un linguaggio implica un sistema di segni e di regole condivise che consente a emittente e ricevente di codificare e decodificare messaggi, stabilendo una correlazione tra significante e significato e rendendo possibile la messa in comune di un contenuto all'interno di un determinato contesto socio-culturale (Rosiello 1979, p. 335). Ma, anche quando il codice è condiviso, e anche nel campo della lingua verbale (naturale), l'esperienza spesso ci dimostra il contrario. Seppur in contesti strutturati e favorevoli, la comunicazione può infatti risultare parziale, distorta, inefficace; l'ambiguità non scompare, perché ogni interazione umana non contempla l'univocità stabile segno/significato (Aissen, Hankamer 1977).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

L'ambiguità è dunque un dato strutturale della comunicazione umana, non un accidente, essendo essa soggetta, sia nella fase di costruzione dell'enunciato sia in quella di ricostruzione del messaggio, all'interpretazione soggettiva, da cui non può che conseguire un inevitabile disallineamento. La comunicazione è dunque fragile: non si risolve nella trasmissione passiva di un'informazione, ma nella negoziazione di un significato che si costruisce, volta per volta, nell'interazione tra chi lo produce e chi lo interpreta.

Se questa fragilità riguarda già la lingua verbale, che cosa accade quando spostiamo il problema nel campo del visuale? Accade che, spesso, si invochi il testo verbale per stabilizzare l'immagine, si ricorra alla parola quale garanzia di univocità. La genealogia teorica è nota: con l'analisi della pubblicità Panzani Roland Barthes inaugura la semiotica visiva, rendendo l'immagine oggetto di ricerca autonoma, ma nello stesso tempo definendola un "*message sans code*" (Barthes, 1964, p. 42) e attribuendo al testo verbale – *headline*, didascalia, marchio – un ruolo di ancoraggio, cioè di limitazione della fluttuazione interpretativa. L'immagine è sì presa in carico, ma per i significati che veicola in virtù delle relazioni con il referente, dunque ancora di fatto confinata nella scia di una lunga genealogia di subordinazioni: l'immagine è polisemica, la parola riduce l'ambiguità; l'immagine eccede, la parola contiene ecc.

Eppure la questione è più instabile di quanto questo dualismo lasci intendere. Rimanendo confinati nel realismo della raffigurazione – cioè nelle relazioni con il referente, dunque all'immagine in quanto icona – la domanda è se si possa parlare di linguaggio nel visivo, considerato che "le immagini, di per sé, sono solo figure, e le figure non corrispondono a nulla: siamo noi che le mettiamo in corrispondenza con qualcosa" (Marconi, 2017, p. 7). Ma, viceversa, è altrettanto possibile "dimostrare che l'immagine eccede il concetto" (Ferraris, 2017, p. 11) perché un'immagine non solo "vale per tutta una classe" di oggetti ma è anche segno di un'idea, ovvero è simbolo di un'idea astratta (Ferraris, 2017, pp. 10-11).

Se assumiamo che l'immagine sia soltanto polisemica e che il verbo la stabilizzi, trasformiamo la parola in norma e l'immagine in devianza. Ma l'esperienza quotidiana dell'iconosfera ci dice altro: ci dice che spesso il testo non chiarisce, ma complica; non ancora, ma svia; non stabilizza, ma sposta. E che, soprattutto, moltissime immagini funzionano senza testo e funzionano proprio perché attivano un certo tipo di riconoscimento, di inferenza, di memoria, di desiderio. Perché "ogni percezione è anche pensiero, ogni ragionamento è anche intuizione, ogni osservazione è anche invenzione" (Arnheim, 1979, p. 27). Perché il visuale non è solo icona e non è solo referente: è anche struttura, organizzazione, sintassi topologica, ed è, soprattutto, esperienza.

Dunque: linguaggio visivo sì, ma, operativamente, a quali condizioni?

A condizione di considerare il linguaggio visuale non come copia difettiva del verbale, ma in quanto sistema di segni e regole che lavora nella spazialità, nella simultaneità, nella sintesi; e che, proprio per questo, ha una potenza specifica nel rendere intellegibile la complessità. A condizione di riconoscere che il linguaggio visuale opera secondo proprie

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

modalità di organizzazione e strategie di significazione, e che il rapporto con il verbale non è gerarchico ma ecologico: intreccio di cooperazioni, conflitti, supplenze, raddoppi, smentite. Le immagini non si limitano a illustrare contenuti già formulati verbalmente, ma possiedono una capacità autonoma di strutturare e rendere intelligibile l'esperienza. Diagrammi, mappe, grafici, modelli, figure ecc. non sono semplicemente strumenti illustrativi, sono veri e propri dispositivi cognitivi, capaci di organizzare la complessità del reale attraverso operazioni di selezione, sintesi e disposizione spaziale.

In questa prospettiva si può affermare che il linguaggio visivo è sostanziato da una struttura e un codice tali da considerarlo un sistema comunicativo autonomo. E tuttavia resta sempre una soglia critica: perché la comunicazione è sempre ambivalente e negoziale e qualunque linguaggio non è mai un apparato di certezze, ma apparato di possibilità, il cui funzionamento dipende dall'accesso ai codici, dai repertori, dalle memorie, dalle competenze. Dunque anche il visuale è costitutivamente esposto alla pluralità interpretativa e la questione decisiva non consiste nell'eliminare l'ambiguità, ma nell'imparare a governarla.

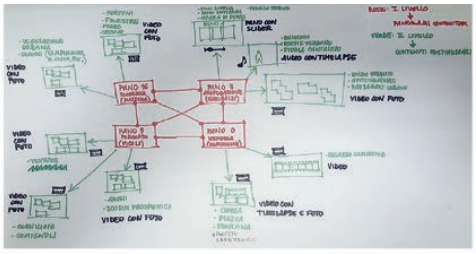
Ma è proprio quando questa questione viene spostata nel campo del patrimonio culturale che la sua portata si fa pienamente evidente. Perché nel patrimonio culturale l'immagine e i linguaggi visuali non intervengono soltanto come mezzi della comunicazione: entrano nel cuore stesso dei processi di riconoscimento, attribuzione di significato e costruzione del valore. In questo senso, 'costruire lo sguardo' significa sì costruire competenza linguistica visuale, ma soprattutto significa costruire le condizioni perché il patrimonio possa essere riconosciuto, compreso e fatto proprio.

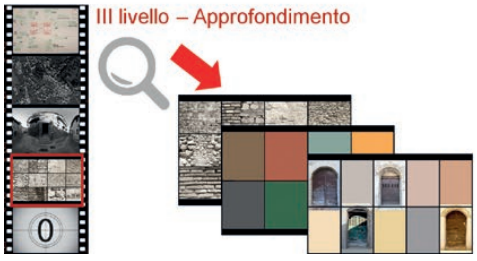
Visualizzare il patrimonio: valori, mediazione, regimi di visibilità

Nel lessico contemporaneo del patrimonio culturale, tra i termini decisivi non sono più soltanto tutela o conservazione, ma valorizzazione: un concetto inquieto, perché riguarda la costruzione sociale del valore. Il patrimonio non è semplicemente un insieme di 'cose' da conservare, ma un sistema di significati e di valori che una comunità riconosce come propri (Faro Convention, 2005). È in questa prospettiva che in Europa si è consolidato un approccio integrato al patrimonio culturale, considerato strategicamente nella sua interezza, senza distinzioni rigide tra materiale e immateriale, tangibile e intangibile (European Parliament, 2015); un approccio cui ha corrisposto un'idea di valorizzazione fondata sulla reinvenzione e attualizzazione dei valori veicolati dal patrimonio, in modo da coinvolgere le comunità e favorire la partecipazione della società civile.

Questa formulazione – reinvenzione/attualizzazione – significa che i valori non sono immobili, non sono intrinseci al bene come proprietà data una volta per tutte: sono esiti di processi storici, sociali, culturali, identitari di riconoscimento e attribuzione. Tali valori sono dunque soggetti a una costruzione e ricostruzione dinamica: sono negoziati, condivisi, contestati, aggiornati. E si reinventano e si attualizzano attraverso pratiche di interpretazione, di mediazione, di racconto, di rappresentazione (ICOMOS, 2008; Desvallées, Mairesse, 2016, p. 56).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602





Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

In questa prospettiva valorizzare significa rendere effettivi "informazione" e "godimento"[2] (Franceschini, 1967), cioè implica progettare le condizioni della comprensione e dell'esperienza. Non basta mettere a disposizione contenuti: occorre costruire una comunicazione intenzionale e finalizzata, capace di rendere il bene comprensibile e appropriabile dal destinatario, che non è un pubblico generico ma un soggetto situato, appartenente a una determinata comunità di interpretazione, portatore di aspettative, conoscenze pregresse, retroterra storico-culturali, capacità e stili di apprendimento[3].

È qui che il rapporto tra immagini e patrimonio diventa strutturale. Se il patrimonio culturale è un sistema di valori negoziati, e se la valorizzazione coincide con la possibilità effettiva di informazione e godimento per la collettività, allora comprendere e fare esperienza del patrimonio – soprattutto di quello che ha 'figura' – sono inseparabili dai regimi di visibilità che orientano lo sguardo. Si passa così dall'immagine come linguaggio all'immagine come dispositivo di costruzione e negoziazione dei valori.

Per comprendere il ruolo del visuale nella costruzione dei valori del patrimonio culturale, il museo costituisce un laboratorio paradigmatico (Ippoliti, Albisinni, 2017). Con l'ampliarsi del patrimonio da materiale a immateriale si sono ampliati i generi degli 'oggetti' museali – non più solo oggetti fisici, ma anche pratiche, espressioni, saperi e spazi culturali associati – e, corrispondentemente, si è dilatato lo spazio museale, che da spazio confinato ha finito per comprendere la città, il paesaggio, i territori e le comunità che li abitano: musei all'aperto, musei diffusi, ecomusei ecc.

E tuttavia, nonostante tali trasformazioni, resta un dato strutturale: il fulcro dell'istituzione museale è la collezione, una raccolta ordinata di 'oggetti' tale da formare un insieme relativamente coerente e significante (Desvallées, Mairesse, 2016, p. 26). Una raccolta ordinata di 'oggetti' acquisiti, selezionati, classificati, conservati con la finalità prevalente di essere "esposti allo sguardo del pubblico" (Pomian, 1987, p. 18). Da ciò consegue che tutte le attività del museo sono finalizzate all'esposizione – l'atto di presentare al pubblico (ICOMOS, 2008) – che si realizza attraverso il processo di musealizzazione, che a sua volta si risolve essenzialmente nella visualizzazione (Desvallées, Mairesse, 2016, p. 20; Schärer, 2003, 184).

Questa catena – collezione, esposizione, musealizzazione, visualizzazione – non è neutra. È il punto in cui il patrimonio diventa pubblico, e diventa pubblico attraverso un regime di visibilità: selezione, ordinamento, messa in scena. In questo senso, la visualizzazione non è soltanto un mezzo, ma una forma di costruzione del valore attraverso la presentazione.

La valorizzazione del patrimonio è dunque inseparabile dalla progettazione delle condizioni della visibilità. Non basta 'mettere a disposizione' contenuti; occorre progettare l'accessibilità, che è fisica ma soprattutto cognitiva, sensoriale ed emotiva: un lavoro di interpretazione e presentazione, cioè di mediazione culturale (MiBACT, 2015). Un ambiente capace di interloquire attivamente con il destinatario deve infatti agire non solo sugli aspetti cognitivi-razionali ma anche su quelli affettivo-emotivi, proponendo non soltanto

Alla pagina a fronte
Fig. 1/ Progetto di comunicazione per il borgo di Cantalupo in Sabina. Percorsi tematici descritti per mezzo di *virtual tour*, basati su panorami sferici navigabili e su un sistema di *hotspot* per accedere a diversi livelli di approfondimento. Immagini tratte dal *project work* di Paola Pacchiani e Martina Trentani.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

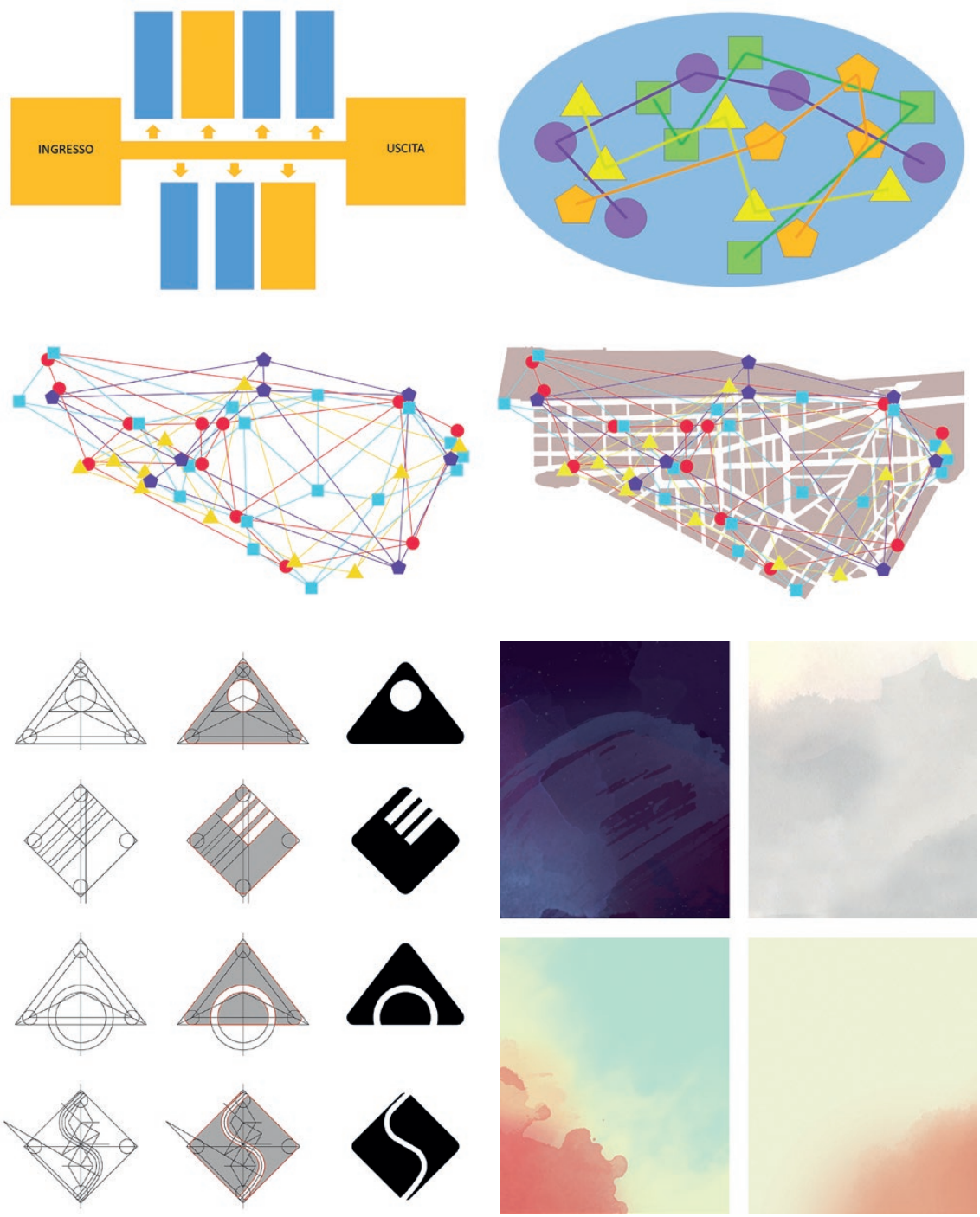


Fig. 2/ Progetto di comunicazione *Esquilino Tales*. In alto. Confronto tra le diverse fruizioni in un museo tradizionale e in un museo diffuso. In basso: I punti di interesse nel museo diffuso *The Esquilino Tales*.

Figg. 3-4/ Progetto di comunicazione *Esquilino Tales*. Le soluzioni grafiche per visualizzare le diverse chiavi di lettura del Rione. I semi: la costruzione degli ideogrammi rappresentativi delle quattro famiglie tematiche (Magia, Memoria, Passaggio, Contaminazione), ovvero delle quattro visuali narrative. Le tonalità cromatiche degli sfondi nelle quattro visuali narrative: viola/blu per Magia, grigio per Memoria, verde/petrolio per Passaggio, arancio/ocra per Contaminazione.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ *The Esquilino Tales* nella sua versione analogica. Prove di packaging (elaborazione grafica Giulia D'Alia, Giulia Flenghi, Francesca Troiani).

Fig. 6/ La carta fulcro del progetto *The Esquilino Tales*. Il recto (elaborazione di Giulia D'Alia) e il verso (elaborazione di Simone Amarante) da cui si accede alle estensioni cross-mediali (testi, immagini, *slideshow*, panorami sferici e brevi video).

contenuti culturali ma esperienze culturali. E in questo quadro le diverse forme del linguaggio visuale possono essere utilizzate per attivare un rapporto dialogante tra patrimonio e destinatario. Se le immagini sono luogo di negoziazione del significato, e se i valori del patrimonio devono essere costruiti e rinegoziati, e se la musealizzazione si risolve nella visualizzazione, allora immagini e patrimonio condividono una medesima struttura problematica: entrambi chiedono interpretazione, entrambi chiedono mediazione, entrambi chiedono educazione dello sguardo. In questa prospettiva il linguaggio visuale non è un semplice strumento di comunicazione, ma uno dei dispositivi attraverso cui i valori del patrimonio prendono forma pubblica, diventano riconoscibili, diventano condivisibili.

Se la valorizzazione del patrimonio coincide con la costruzione di regimi di visibilità e con la progettazione di dispositivi di mediazione, resta tuttavia aperta una questione decisiva: in che modo questi dispositivi riescono ad attivare il rapporto tra il pubblico e il patrimonio? In altre parole, come si passa dalla semplice esposizione di un bene culturale alla costruzione di un'esperienza capace di coinvolgere il soggetto, cioè di attivare il desiderio dell'esperienza? Perché avvicinare al patrimonio significa essenzialmente predisporre una soglia d'accesso che non saturi il bene nel momento stesso in cui lo si presenta, ma che sappia costruire attesa, orientare curiosità, suscitare motivazione.

La promessa dell'esperienza tra desiderio e aspettativa

Stiamo rientrando in casa e percepiamo il profumo dell'aglio che soffrigge delicatamente nell'olio extravergine di oliva. L'esperienza

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

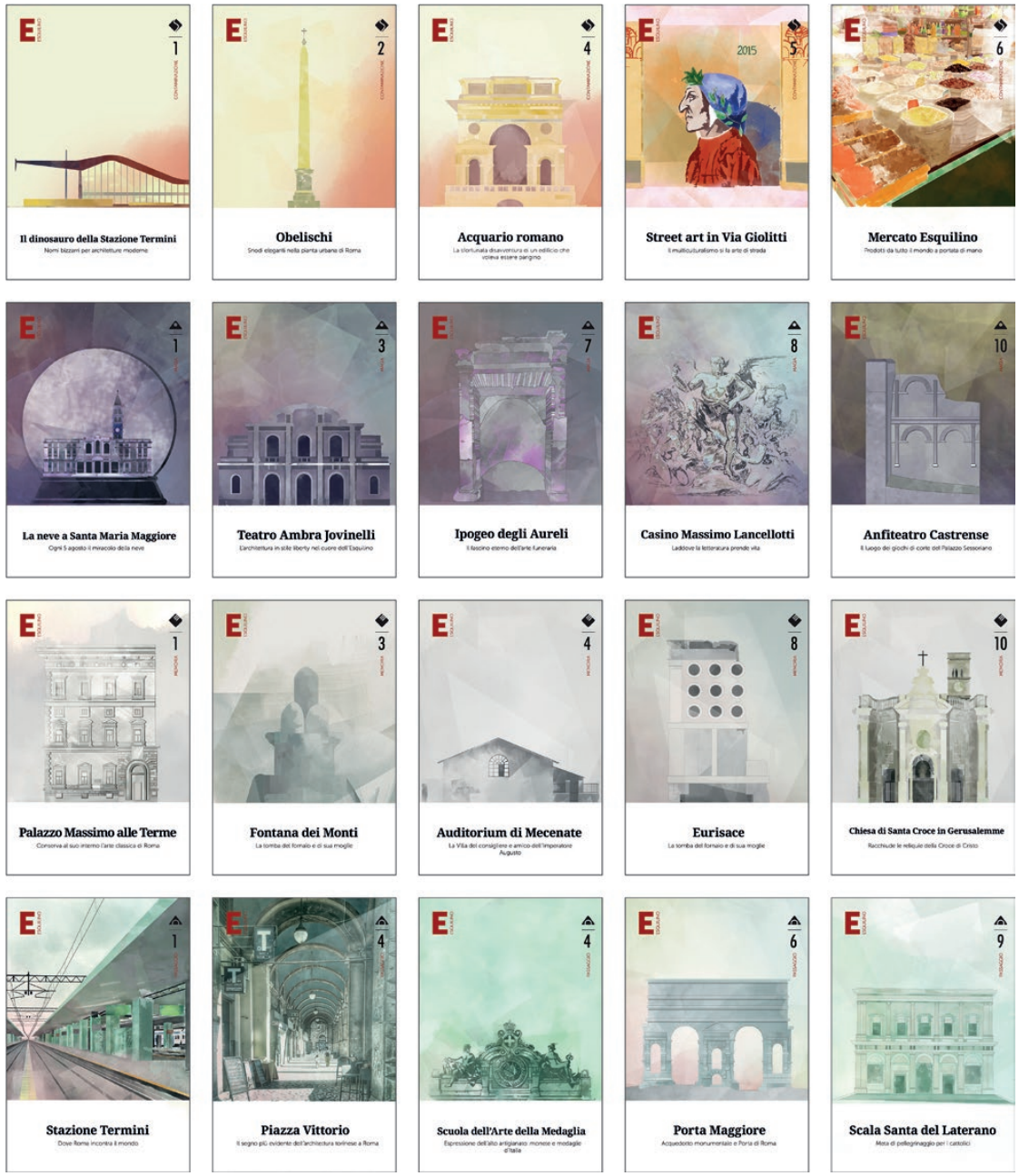


Fig. 7/ Le carte collezionabili fulcro del progetto *The Esquilino Tales*. Alcune carte dei temi (dall'alto verso il basso) Contaminazione, Magia, Memoria, Passaggio tratte dai *project works* di Simone Amarante, James Douch, Federica Giannoni, Angela Moschetti, Margherita Stisi.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

sensoriale, in pochi istanti, attiva un'immediata risposta emotiva e familiare: riconosciamo l'odore, evochiamo un'esperienza culinaria già vissuta, anticipiamo mentalmente il gusto del piatto. Il cibo non è ancora presente davanti a noi e, tuttavia, l'esperienza è già iniziata.

Questo semplice episodio quotidiano mostra qualcosa di importante: il desiderio può essere attivato anche in assenza dell'oggetto. Linguaggio, immagini, odori e memorie associative sono sufficienti a innescare una dinamica di anticipazione che orienta l'attenzione e prepara l'esperienza. In altre parole, l'esperienza non comincia quando incontriamo l'oggetto, ma molto prima: quando iniziamo a desiderarlo (Barsalou, 2008, pp. 618-620, 631-634).

Le neuroscienze cognitive descrivono questo processo facendo riferimento al cosiddetto *reward system*, il meccanismo neurale attraverso cui il cervello associa piacere e motivazione a determinate esperienze, spingendoci a cercarle o a ripeterle. L'attivazione di questi circuiti non si verifica soltanto nel momento in cui una ricompensa viene effettivamente ottenuta, ma già nella fase che la precede, quando l'organismo riconosce segnali che preannunciano la possibilità di una ricompensa. È questo meccanismo che rende possibile la costruzione delle aspettative: il soggetto, riconoscendo i segnali associati a esperienze positive, orienta il proprio comportamento verso l'oggetto che promette quella ricompensa (Schultz, 2015, pp. 857-865; Berridge, Robinson, 2003, pp. 507-509).

La motivazione non è semplicemente una reazione immediata a uno stimolo presente, ma un processo che si sviluppa nel tempo e che coinvolge memoria, previsione e immaginazione. Il desiderio nasce quando un segnale – un'immagine, un odore, una parola – attiva la memoria di un'esperienza significativa e, allo stesso tempo, anticipa la possibilità di riviverla. L'aspettativa è la forma cognitiva di questa anticipazione: una simulazione mentale dell'esperienza futura.

Se trasferiamo queste osservazioni nel campo della comunicazione culturale, emerge una conseguenza rilevante. Avvicinare i pubblici al patrimonio non significa rendere disponibili contenuti o informazioni, significa attivare una dinamica che precede l'esperienza stessa, costruendo le condizioni affinché quell'esperienza diventi desiderabile (Falk, Dierking, 2013, pp. 1-12, 53-56).

Si tratta di un processo che può essere descritto come una sequenza dinamica di tre momenti: desiderio, aspettativa e ricompensa. Il primo momento consiste nella generazione del desiderio. Perché un bene culturale possa essere 'incontrato' deve prima di tutto essere percepito come significativo. Questo comporta l'attivazione di una mancanza simbolica: far emergere la percezione che esiste qualcosa di interessante, rilevante, potenzialmente capace di arricchire l'esperienza. La comunicazione svolge qui una funzione decisiva: rende visibile il valore del bene e, allo stesso tempo, ne mantiene una distanza che ne preserva l'attrattiva.

Il secondo momento è la costruzione dell'aspettativa. Una volta attivato il desiderio, il soggetto comincia a immaginare l'esperienza possibile. L'aspettativa è, in questo senso, una forma di anticipazione, una simulazione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

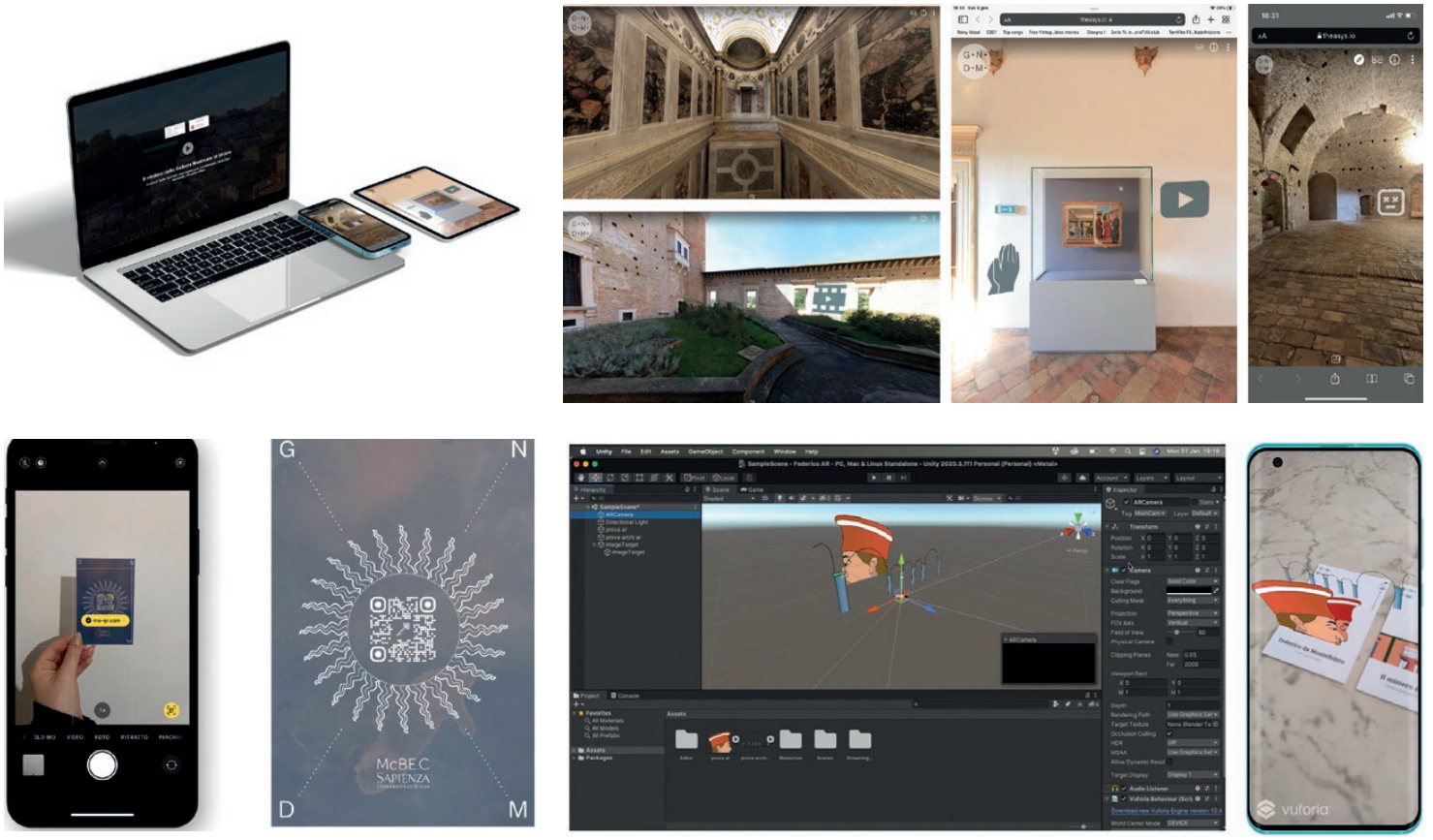
Figg. 8-9/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale delle Marche e il Palazzo Ducale di Urbino. Nella figura 8 il leporello, il libro illustrato e le carte collezionabili, nella figura 9 le esperienze di *virtual tour* e realtà aumentata. Immagini tratte dal *project work* di Giulia Buccolini, Asia Capezzuoli, Lia Milanesio, Sara Olga Savoldello e Nicoletta Villani impostato sui 'misteri e segreti' alla

dell'esperienza futura che orienta l'attenzione e prepara l'incontro con l'oggetto. Narrazioni, immagini, descrizioni e dispositivi visivi contribuiscono a costruire questo orizzonte di attesa, delineando un quadro entro cui l'esperienza culturale prende forma prima ancora di essere vissuta.

Il terzo momento è la ricompensa, cioè l'esperienza effettiva. L'incontro con il bene culturale costituisce la verifica della promessa implicita costruita nella fase precedente. Se l'esperienza reale risponde alle aspettative, o addirittura le supera, si produce una forma di gratificazione che rafforza la memoria dell'esperienza e rende più probabile una futura partecipazione. Se invece l'esperienza si rivela inferiore alla promessa, si genera una frustrazione che indebolisce la relazione tra pubblico e patrimonio.

La comunicazione del patrimonio si colloca precisamente nello spazio che precede

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



Corte Urbinate, tra cui in particolare quello relativo all'assassinio di Oddantonio di Montefeltro, primo duca di Urbino, avvenuto nel luglio 1444.

l'esperienza: nello spazio della promessa. Il suo compito non è esaurire il bene nella sua anticipazione, ma evocarlo, renderlo desiderabile, costruire un orizzonte di attesa che renda possibile l'incontro con esso. È in questo equilibrio delicato tra anticipazione ed esperienza che si gioca gran parte dell'efficacia dei dispositivi di mediazione culturale.

In questo processo il linguaggio visuale svolge un ruolo decisivo. Le immagini non si limitano a rappresentare il patrimonio: contribuiscono a costruire il desiderio dell'esperienza, orientano l'aspettativa e prefigurano l'incontro con il bene. Fotografie, visualizzazioni, dispositivi narrativi, ambienti espositivi non anticipano semplicemente il contenuto dell'esperienza culturale: ne preparano la possibilità, ne costruiscono l'orizzonte di attesa, contribuiscono a costruire il quadro entro cui quell'esperienza sarà interpretata (Hooper-Greenhill, 2000, pp. 15-18, 110-112).

La comunicazione culturale efficace non consiste dunque nel fornire tutte le informazioni possibili, ma nel mantenere una tensione tra ciò che viene mostrato e ciò che resta da scoprire. Deve suggerire senza esaurire, evocare senza saturare, promettere senza ingannare. Quando questo equilibrio riesce, l'esperienza

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

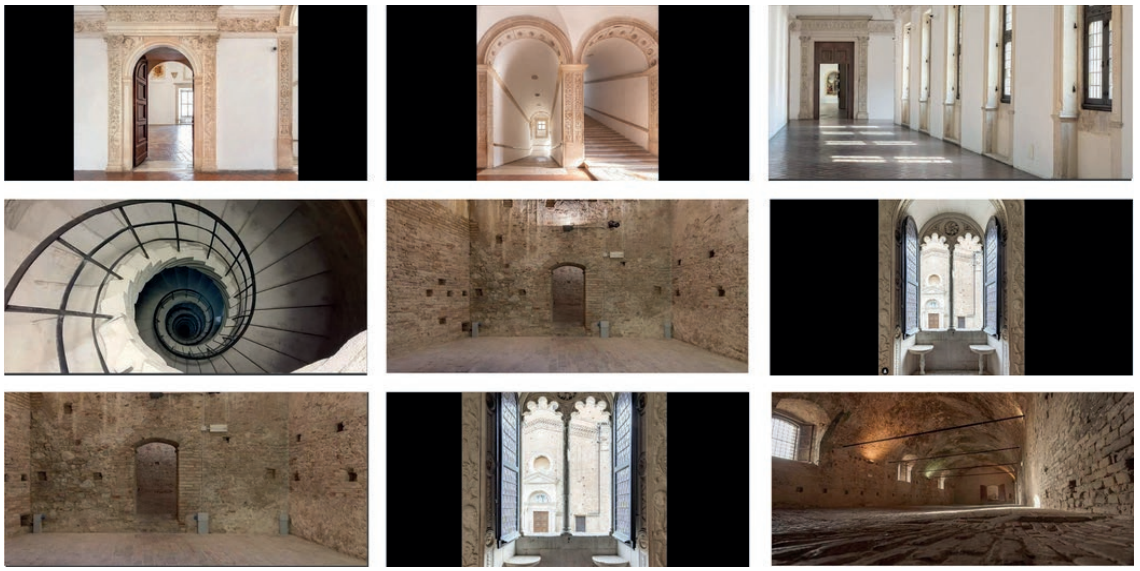


Fig. 10/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale delle Marche e il Palazzo Ducale di Urbino. I fotogrammi chiave del video-spot di Giulia Buccolini, Asia Capezzuoli, Lia Milanesio, Sara Olga Savoldello e Nicoletta Villani impostato sui 'misteri e segreti' alla Corte Urbinate, tra cui in particolare quello relativo all'assassinio di Oddantonio di Montefeltro, primo duca di Urbino, avvenuto nel luglio 1444.

culturale si inscrive in una dinamica circolare: il desiderio genera aspettativa, l'esperienza produce ricompensa e la memoria positiva di quella ricompensa alimenta nuovi desideri e nuove esplorazioni. In questo modo la relazione tra pubblico e patrimonio non si esaurisce in un singolo incontro, ma si trasforma in un processo continuo di avvicinamento e di scoperta.

È in questo senso che la comunicazione del patrimonio non può essere ridotta a semplice trasmissione di contenuti. Essa è, prima di tutto, costruzione della soglia dell'esperienza: il luogo in cui si attivano le condizioni perché l'incontro con il bene culturale diventi possibile, desiderato e significativo.

Il bello come valore negoziato e l'educazione dello sguardo

Se lo sguardo è un luogo di negoziazione del significato, allora è anche un luogo di negoziazione del valore. È per questo che, quando entriamo nel campo del patrimonio culturale, il discorso sulle immagini si fa più denso: non riguarda solo i linguaggi, ma riguarda la costruzione sociale dei valori e, dunque, i regimi di visibilità che rendono quei valori esperibili e condivisibili. Dunque 'costruire lo sguardo' non è una metafora, è un compito culturale e civile; significa coltivare una disponibilità alla visione, ovvero una disposizione insieme cognitiva e sensibile a 'lasciarsi interpellare' dalle immagini (Mitchell, 2005) .

Ma nella contemporaneità iconosferica questo compito richiede di governare le condizioni della visibilità. L'iperproduzione di immagini, con la saturazione visiva che ne consegue, ci espone all'indebolimento dello sguardo, alla perdita di attenzione, all'appiattimento delle differenze, alla sostituzione dell'esperienza con il consumo rapido delle immagini ecc. L'esposizione al frastuono visivo può produrre familiarità con il rumore stesso, fino a confondere piani e registri, fino

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 11/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale delle Marche e il Palazzo Ducale di Urbino. Immagini del backstage per le riprese del video-spot di Giulia Buccolini, Asia Capezzuoli, Lia Milanesio, Sara Olga Savoldello e Nicoletta Villani.

a erodere la capacità di distinguere, selezionare, scegliere. È il paradosso dell'iconosfera: più immagini, meno sguardo.

La questione non è dunque produrre immagini, ma produrre 'condizioni di visione'; non moltiplicare visualizzazioni, ma costruire le possibilità perché le immagini possano essere comprese, attraversate, usate, discusse. Non basta vedere, occorre riconoscere e, per riconoscere, occorre possedere codici. Ecco perché, quando si parla di immagini, è necessario introdurre il tema dell'educazione come pre-condizione della comprensione, della partecipazione culturale e, in ultima analisi, dell'accessibilità al bello.

In questa prospettiva il bello non è riducibile a una qualità estetica intrinseca, data una volta per tutte. Il bello non 'appare' semplicemente: devono essere realizzate le condizioni affinché sia percepibile, condivisibile, dicibile e mostrabile attraverso dispositivi che orientino lo sguardo (Casale, 2023). Il bello, in questo senso, è un esito culturale: dipende dai regimi di visibilità, dai dispositivi di mediazione, dalle grammatiche del riconoscimento. Rendere accessibile il bello significa dunque, più radicalmente, costruire le condizioni della sua esperienza: condizioni cognitive, sensibili, simboliche e sociali.

Ed è proprio a questo punto che la questione del bello incontra quella della formazione. Se lo sguardo è costruito e il bello è negoziato, allora l'educazione ai linguaggi visuali – alla comprensione delle immagini e alla capacità di adoperarle – non rappresenta un tema secondario, ma la condizione perché il patrimonio, come sistema di valori, resti vivo e possa essere condiviso e partecipato. È da questa consapevolezza che ci si può muovere verso una riflessione più specifica sul ruolo della

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

formazione e sulle pratiche educative capaci di coltivare disponibilità alla visione, responsabilità interpretativa e partecipazione culturale.

Educare al bello attraverso il linguaggio delle immagini. L'esperienza MCBeC

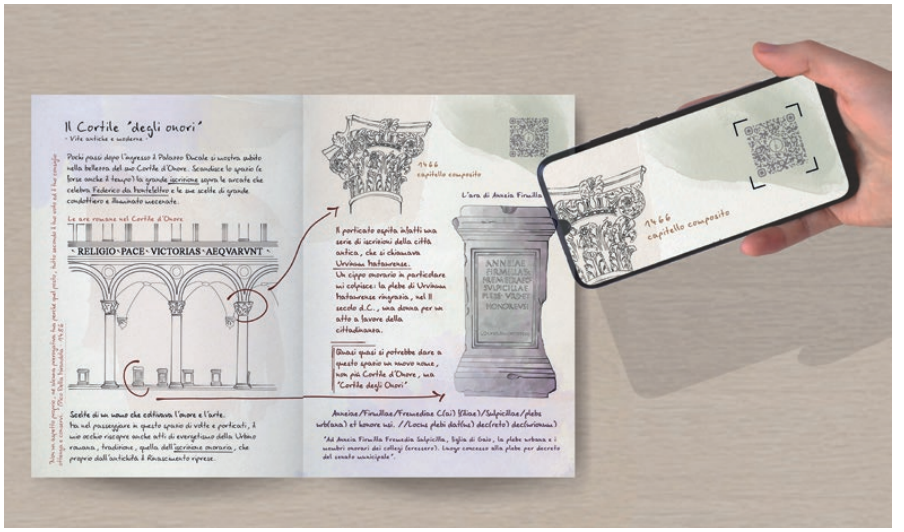
Nel quadro delle riflessioni condotte finora, si inseriscono le considerazioni sull'esperienza del Master di I livello in Comunicazione dei Beni Culturali[4] nato da una convinzione semplice ma decisiva: la comunicazione non è una fase accessoria o successiva alla produzione della conoscenza, ma una componente strutturale dei processi di valorizzazione culturale. Per questo la formazione alla comunicazione non può limitarsi all'acquisizione di competenze tecniche relative ai diversi strumenti e media, ma deve sviluppare una comprensione più ampia dei processi cognitivi, percettivi e narrativi attraverso cui il patrimonio diventa leggibile e accessibile.

In tal senso il progetto formativo del Master è costruito su tre dimensioni strettamente intrecciate: la conoscenza dei contenuti culturali che costituiscono l'oggetto della comunicazione, il linguaggio delle forme attraverso cui tali contenuti vengono rappresentati e resi accessibili, il progetto di dispositivi cross-mediali che propongono esperienze significative del patrimonio culturale.

In questo quadro l'obiettivo formativo del Master è quello di sviluppare negli allievi una competenza critica nei confronti delle immagini: comprenderle, decifrarne le strutture, riconoscere i meccanismi percettivi che orientano lo sguardo e i modelli culturali che ne influenzano l'interpretazione.

Questa impostazione è tradotta in un'organizzazione didattica articolata in moduli progressivi che vanno dalla riflessione teorica alla sperimentazione progettuale. I primi moduli sono dedicati all'analisi dei processi di comunicazione e alla comprensione delle relazioni tra immagini e parole, tra percezione e interpretazione, tra contesto culturale e costruzione del significato. A seguire

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



Nella pagina a fronte e nella pagina
Figg. 12-14/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale delle Marche e il Palazzo Ducale di Urbino. L'esperienza proposta dal *project work* di Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino è accessibile dal carnet de voyage (fig. 12), dalle carte collezionabili (fig. 13) e dai contenuti mulimediali – audio, video, virtual tour – accessibili attraverso i QR code presenti sia sul taccuino che sulle carte (fig. 14).

il percorso si apre alla sperimentazione diretta dei diversi strumenti della comunicazione visuale negli ambiti della grafica editoriale, della fotografia, della produzione video, dell'elaborazione di ambienti digitali tridimensionali, immersivi e interattivi.

L'elemento distintivo del Master non è nella varietà degli strumenti utilizzati, ma nel modo in cui sono progressivamente integrati all'interno di un percorso unitario orientato alla pratica del progetto, intesa come dispositivo pedagogico capace di mettere in relazione conoscenze teoriche e sperimentazione operativa. In questo senso il Master funziona come un laboratorio di sperimentazione sulle molteplici modalità relazionali tra patrimonio culturale, linguaggi visuali e pubblici: attraverso esercitazioni, attività di laboratorio e progetti di gruppo, gli studenti sono chiamati a confrontarsi con problemi concreti di comunicazione del patrimonio, sviluppando gradualmente la capacità di interpretare i contenuti culturali e di tradurli in dispositivi comunicativi coerenti.

Nel complesso il percorso, più che limitarsi alla trasmissione di competenze tecniche, mira a sviluppare negli studenti una consapevolezza critica dei processi attraverso cui il patrimonio viene interpretato, raccontato e reso accessibile. In un contesto caratterizzato dalla crescente centralità delle immagini, formare alla comunicazione dei beni culturali significa perciò educare alla costruzione dello sguardo. Ed è precisamente in questa prospettiva che si colloca l'esperienza del Master che, riconoscendo nelle forme della comunicazione uno spazio decisivo di mediazione culturale, si propone di tradurre tale principio in un percorso formativo capace di integrare, attraverso il progetto, conoscenze, linguaggi visuali, dispositivi e narrazioni.

Dalla grammatica delle immagini agli strumenti del visuale

Il percorso formativo del Master si fonda su una scelta metodologica precisa: non partire dagli strumenti, ma dalla comprensione delle

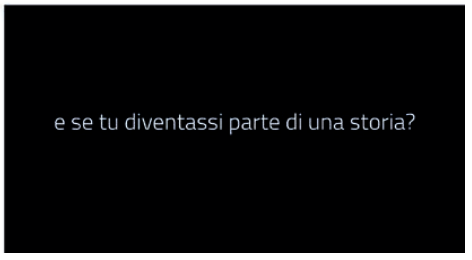
Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 15/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale delle Marche e il Palazzo Ducale di Urbino. Screenshot dei *virtual tour* elaborati nel *project work* di Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino accessibili dalle pagine del taccuino o dalle carte collezionabili.

Nella pagina a fronte
Fig. 16/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale delle Marche e il Palazzo Ducale di Urbino. I fotogrammi chiave del video-spot elaborati nel *project work* di Martina Barretta, Maura Cioffi, Marta Immarrata, Irina Ivanova, Maria Signore.
.

regole che governano il linguaggio visuale. In un contesto contraddistinto dalla crescente disponibilità di software e dispositivi digitali che rischiano di ridurre la comunicazione visiva a una serie di operazioni tecniche prive di consapevolezza progettuale, il Master assume come principio metodologico lo studio della grammatica delle immagini, intesa come insieme di regole percettive e compositive che strutturano il messaggio visivo.
Questa impostazione si riversa nelle prime esercitazioni, nelle quali gli studenti sono chiamati a confrontarsi con problemi seppur elementari decisivi: il rapporto tra forme e spazio, l'equilibrio compositivo, la distribuzione dei pesi visivi, il dialogo tra figura e sfondo. Alcune delle esercitazioni più ricorrenti prevedono, per esempio, la composizione di forme geometriche elementari all'interno di un campo visivo delimitato, oppure la costruzione di configurazioni minime fondate su pochi segni essenziali, in modo da rendere visibili i meccanismi che governano la percezione e l'organizzazione delle immagini. Attraverso attività di questo tipo, apparentemente semplici, diventa possibile osservare come lo sguardo tenda spontaneamente a organizzare gli elementi secondo principi di continuità, prossimità, equilibrio e coerenza.
Queste esercitazioni svolgono una funzione pedagogica importante. Riducendo al minimo il numero degli elementi disponibili, esse costringono gli studenti a concentrarsi sulle relazioni tra forme, sul peso visivo dei segni e sull'equilibrio complessivo della composizione, permettendo di comprendere come l'immagine non sia semplice somma di elementi, ma il risultato di una struttura relazionale nella quale ogni componente acquista significato in rapporto agli altri. Inoltre introducono a una riflessione più ampia sulla relazione tra percezione visiva e processi cognitivi, tra modelli mentali e riconoscimento: vedere non equivale a registrare passivamente ciò che appare, ma implica sempre un confronto tra ciò che si presenta allo sguardo e ciò che l'osservatore è in grado di riconoscere, interpretare e collegare alla propria esperienza. Più in generale, infine, consentono di acquisire una prima consapevolezza del fatto che il visuale non coincide con la spontaneità dello

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Figg. 17-18/ Il progetto di comunicazione per il Museo Hendrik Christian Andersen di Roma. I poster del *project work La forma delle parole* elaborati da Simona Croci (fig. 17) e Francesca Mariani (fig. 18).

sguardo, ma con un insieme di processi percettivi e culturali che possono essere analizzati, compresi e utilizzati progettualmente.
A partire da questa base teorica e percettiva, il percorso del Master si apre progressivamente alla sperimentazione dei diversi strumenti della comunicazione visuale. Il passaggio dalla grammatica delle immagini agli strumenti operativi non avviene però come una semplice introduzione di tecnologie, ma come un'estensione delle riflessioni già avviate nelle fasi precedenti. La grafica editoriale, la fotografia, il video e le tecnologie digitali vengono affrontati come linguaggi dotati di proprie regole e possibilità espressive, che devono essere compresi prima di essere utilizzati.
La grafica editoriale rappresenta uno dei primi ambiti di applicazione di questa impostazione. Esercitazioni dedicate alla composizione della pagina, alla gestione del rapporto tra testo e immagine e alla costruzione di griglie editoriali, consentono agli studenti di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Figg. 19-20/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale di Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma. L'identità visiva del *project work Giochi di luce. Scopri i ritratti di Palazzo Barberini* di Annamaria Urciuoli, Lucia Cecere, Giovanna Della Torre, Sarah Pilhan.

indagare le modalità attraverso cui l'organizzazione visiva dei contenuti può orientare la lettura e la comprensione delle informazioni. L'impaginazione non si riduce a una semplice operazione tecnica, ma è un dispositivo con cui si struttura il percorso interpretativo del 'lettore/osservatore', guidandone lo sguardo e suggerendo relazioni tra le diverse componenti nello spazio della pagina.

Successivamente il lavoro si estende al campo della fotografia e delle immagini in movimento. In questa fase gli studenti sono invitati a confrontarsi con il potere evocativo delle immagini e con la capacità del linguaggio fotografico e video di costruire narrazioni visive. Le esercitazioni dedicate alla fotografia, ad esempio, spesso chiedono di realizzare sequenze di immagini capaci di esprimere emozioni o di raccontare un luogo attraverso dettagli e inquadrature significative. Analogamente, le attività dedicate al video introducono gli studenti alle regole della costruzione narrativa, concentrandosi sulla reinterpretazione di frame video e sull'analisi della grammatica del racconto audiovisivo, della sua struttura in atti e del montaggio nella produzione di senso.

L'ultimo passaggio di questo percorso riguarda l'introduzione delle tecnologie digitali tridimensionali o pseudo-tridimensionali nelle relazioni e interazioni con lo spazio reale e virtuale. Tecnologie come i *virtual tour* panoramici o le applicazioni di realtà aumentata consentono di costruire forme di rappresentazione dello spazio che ampliano le modalità tradizionali di fruizione del patrimonio. Anche in questo caso, tuttavia, la dimensione tecnologica è affrontata all'interno di una prospettiva progettuale più ampia: ciò che

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 21/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale di Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma. Il leporello dispositivo al centro dell'esperienza proposta dal *project work Giochi di luce. Scopri i ritratti di Palazzo Barberini* di Annamaria Urciuoli, Lucia Cecere, Giovanna Della Torre, Sarah Pilhan.

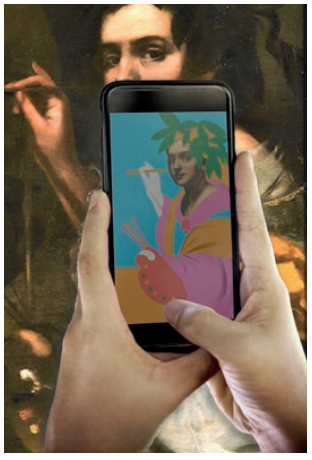
conta non è tanto la spettacolarità dello strumento, quanto la capacità di utilizzarlo per costruire ambienti culturali arricchiti da livelli di informazione, interazione e racconto (Paris, 2022).

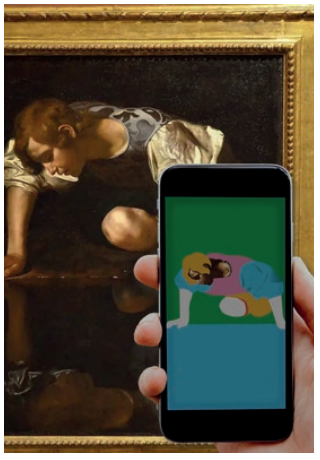
Il passaggio dalla grammatica delle immagini agli strumenti del visuale rappresenta perciò uno dei momenti più importanti dell'intero percorso formativo. Attraverso questa progressione gli studenti imparano a riconoscere le immagini quali dispositivi complessi nei quali percezione, conoscenza e narrazione si intrecciano continuamente e come le tecniche e tecnologie siano linguaggi specifici che consentono di organizzare il visibile e di costruire forme articolate di racconto. Comprendere questo intreccio significa acquisire la consapevolezza necessaria per progettare forme di comunicazione capaci di rendere il patrimonio culturale non solo visibile, ma sensorialmente e culturalmente accessibile.

Dal progetto al racconto: costruire esperienze di patrimonio

Uno degli aspetti più significativi del percorso formativo del Master riguarda il passaggio dalla sperimentazione dei singoli linguaggi alla loro integrazione all'interno di dispositivi comunicativi più complessi. Dopo aver attraversato i diversi ambiti della comunicazione visuale – dalla grafica editoriale alla fotografia, dal video alle tecnologie immersive – gli studenti sono chiamati a confrontarsi con una questione ulteriore: non più soltanto l'uso dei linguaggi, ma la loro articolazione in forme di racconto capaci di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602





Figg. 22-25/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale di Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma. Le esperienze di realtà aumentata proposte dal *project work Giochi di luce. Scopri i ritratti di Palazzo Barberini* di Annamaria Urciuoli, Lucia Cecere, Giovanna Della Torre, Sarah Pilhan.

mettere in relazione contenuti culturali, interpretazione ed esperienza.
Un'opera d'arte, un edificio storico o una collezione libraria non diventano infatti comprensibili per il solo fatto di essere resi visibili. Perché possano essere riconosciuti e appropriati culturalmente, occorre costruire dispositivi di mediazione in grado di collegare i contenuti del patrimonio con le attese, le competenze e gli interessi dei diversi pubblici.
È a questo livello che il linguaggio visuale rivela una delle sue funzioni più rilevanti: non si limita a rappresentare il patrimonio, ma contribuisce a organizzarne il racconto.
La scelta di un'inquadratura fotografica, la costruzione di una sequenza video, l'ideazione di un ambiente digitale interattivo o la progettazione di un layout editoriale non costituiscono infatti operazioni neutre. In ciascun caso si definisce un punto di vista,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Figg. 26-27/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale di Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma. L'esperienza dei *virtual tour* con *hotspot* mediati da personaggi/avatar nel *project work Giochi di luce. Scopri i ritratti di Palazzo Barberini* di Annamaria Urciuoli, Lucia Cecere, Giovanna Della Torre, Sarah Pilhan.

si selezionano relazioni, si orienta il percorso interpretativo del destinatario. Il racconto del patrimonio prende così forma attraverso una serie di decisioni progettuali che rendono visibili alcuni aspetti, ne mettono in relazione altri e costruiscono una precisa modalità di accesso all'esperienza.

Nel Master questa dimensione viene affrontata in modo progressivo, attraverso esercitazioni e attività progettuali che spingono gli studenti a riflettere sul rapporto tra contenuto e forma del racconto, tra rigore informativo e coinvolgimento del pubblico. In molti casi essi sono chiamati a elaborare brevi narrazioni visive dedicate a specifici contesti culturali, sperimentando differenti modalità di organizzazione dei materiali e diverse strategie di restituzione. Ciò che emerge da queste attività è che la qualità del racconto non dipende dalla quantità delle informazioni, ma dalla capacità di selezionarle, gerarchizzarle e disporle entro una struttura coerente.

Questa logica trova piena espressione nella fase conclusiva del percorso, quando gli studenti sviluppano i *project work* dedicati a specifici contesti culturali. Nel corso degli anni tali progetti hanno assunto come oggetto luoghi molto diversi tra loro, ma accomunati dalla necessità di costruire forme di mediazione capaci di trasformare il patrimonio in esperienza accessibile, interpretabile e narrativamente organizzata.

Un primo caso significativo è stato quello del borgo di Cantalupo in Sabina, scelto in relazione all'attenzione che il tema dei borghi andava assumendo nel contesto culturale di quegli anni[5] (fig. 1). In questo caso i progetti si sono concentrati soprattutto sulla realizzazione di tour virtuali immersivi, basati su panorami sferici navigabili e su un sistema di *hotspot* per accedere a diversi livelli di approfondimento. Testi, immagini, brevi video e contenuti audio sono stati così integrati entro percorsi tematici dedicati ai luoghi del borgo, ai personaggi che ne hanno segnato la storia e agli elementi del paesaggio e della cultura locale, trasformando l'esplorazione dello spazio urbano in un'esperienza narrativa multimediale.

Negli anni successivi, in rapporto alla prossimità delle celebrazioni per i 150 anni di Roma Capitale, i progetti hanno assunto quale caso studio il rione storico dell'Esquilino[6]. Qui i progetti si sono confrontati con il tema del museo diffuso urbano, affrontando la comunicazione del patrimonio a partire da un intero brano di città inteso come sistema di luoghi, memorie e pratiche culturali.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Figg. 28-31/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale di Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma. Screenshot dei *virtual tour* nel *project work Giochi di luce. Scopri i ritratti di Palazzo Barberini* di Annamaria Urciuoli, Lucia Cecere, Giovanna Della Torre, Sarah Pilhan.

Il progetto *Esquilino Tales* ha sviluppato una strategia fondata su *storytelling* e *gamification*, articolata in un sistema integrato di dispositivi. Il fulcro del progetto è costituito da un mazzo di carte collezionabili, organizzato in quattro famiglie tematiche (Magia, Memoria, Passaggio, Contaminazione), che definiscono diverse chiavi di lettura del quartiere. Ogni carta, associata a un luogo e a una storia, funziona come interfaccia di accesso a contenuti digitali attivabili tramite QR code – testi, immagini, *slideshow*, panorami sferici e brevi video – organizzati in percorsi di esplorazione. Il sistema è completato da un ambiente web che consente di accedere ai contenuti e ricombinare le esperienze di visita. Architetture, spazi pubblici, tracce storiche e presenze sociali sono così organizzati entro percorsi che non solo orientano la lettura del quartiere, ma sollecitano forme di partecipazione attiva, trasformando l'esplorazione urbana in un'esperienza narrativa e ludica, nella quale il visitatore diventa parte del processo di costruzione del senso (figg. 2-7).

Nell'esperienza dedicata alla Galleria Nazionale delle Marche e al Palazzo Ducale di Urbino, uno dei complessi storico-artistici più rilevanti del Rinascimento italiano, ci si è confrontati con un contesto nel quale architettura, collezioni museali e storia culturale risultano strettamente intrecciate. In questo caso il problema comunicativo ha riguardato la possibilità di restituire l'unità di un complesso di particolare densità, accompagnando il visitatore nella lettura degli ambienti e delle opere, ma anche nel riconoscimento dei codici culturali e nell'individuazione di alcuni nuclei interpretativi capaci di orientarne l'esperienza. I progetti hanno dato forma a un insieme integrato di dispositivi narrativi, tra i quali è stato significativamente rielaborato il taccuino di viaggio: un libretto cartaceo, costruito come *carnet de voyage*, nel quale racconto, disegno e citazione letteraria si intrecciano con QR code

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 32/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale di Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma. Fotogrammi chiave del video-spot del *project work Giochi di luce. Scopri i ritratti di Palazzo Barberini* di Annamaria Urciuoli, Lucia Cecere, Giovanna Della Torre, Sarah Pilhan.

che rinviano a contenuti di approfondimento – audio, video, panorami sferici e *virtual tour* – organizzati intorno a nuclei tematici come il paesaggio, la prospettiva e la riscoperta dell'antico. A questo si affiancano ulteriori estensioni digitali, tra cui applicazioni di realtà aumentata e una proposta di *gamification* basata su carte collegate ai contenuti del taccuino. In tal modo la comunicazione del museo e del palazzo non si è limitata a semplificarne la complessità, ma l'ha tradotta in un'esperienza stratificata, nella quale il visitatore è accompagnato entro un percorso di scoperta che tiene insieme supporto materiale, contenuti digitali e attivazione dello sguardo (figg. 8-16).

A questa linea si collega anche il caso del Museo Hendrik Christian Andersen di Roma, affrontato come esempio di casa-atelier nella quale il racconto del patrimonio passa attraverso la relazione tra opere, spazi e biografia dell'artista. In particolare, alcuni progetti hanno interpretato il museo come ambiente narrativo capace di restituire un universo culturale e relazionale più ampio, assumendo come chiave interpretativa il rapporto epistolare tra Andersen e Henry James (figg. 17-18), utilizzato come traccia narrativa per mettere in relazione la figura dello scultore, le opere e gli ambienti del museo. Poster, video, *virtual tour* e applicazioni di realtà aumentata sono stati così progettati come strumenti complementari per costruire un'esperienza di visita fondata sull'intreccio tra racconto biografico, esplorazione degli spazi e contenuti digitali interattivi.

I *project work* dedicati alla Galleria Nazionale di Arte Antica ospitata a Palazzo Barberini sono stati orientati alla costruzione di progetti integrati di comunicazione museale, fondati su strategie capaci di trasformare

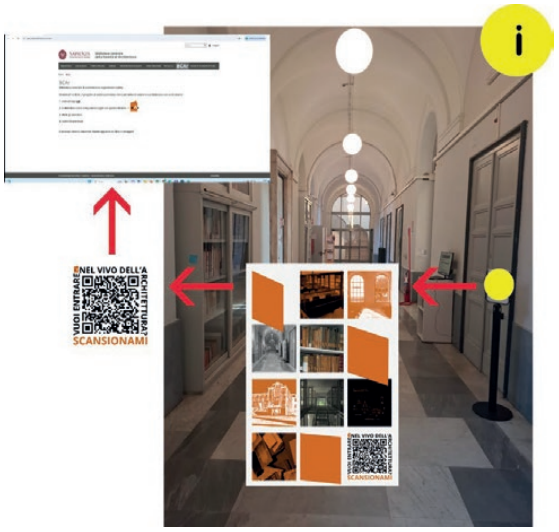
Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

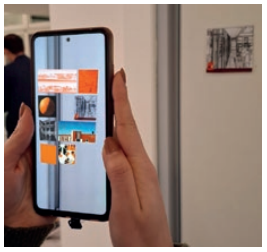
Figg. 33-34/ Progetto di comunicazione per la Galleria Nazionale di Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma. *Project work Nascoste in piena vista* di Isabel Saavedra e Leticia Rocha. Il leporello (fig. 33) e poster (fig. 34).

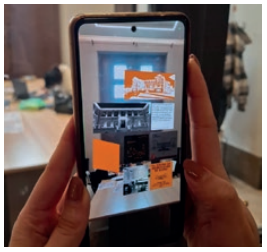
la visita in un'esperienza narrativa e partecipativa. In alcuni casi il museo è stato interpretato come spazio di scoperta e di investigazione; in altri la comunicazione è stata calibrata su pubblici specifici, confermando la centralità del rapporto tra costruzione del messaggio, articolazione dei media e definizione dei destinatari. In tutti i casi il lavoro si è concentrato sulle relazioni tra identità visiva, prodotti editoriali, video, *virtual tour* e applicazioni di realtà aumentata (figg. 19-34). In questo quadro ha assunto particolare rilievo il leporello, reinterpretato non come semplice supporto di orientamento, ma come dispositivo di mediazione capace di accompagnare la visita, esplicitare il racconto, fornire istruzioni per l'attivazione dei contenuti digitali e prolungare l'esperienza anche successivamente alla visita museale.

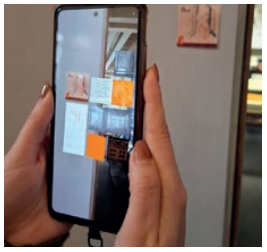
Un altro caso studio è stato quello della Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura di Sapienza, interpretata come spazio culturale complesso, nel quale si intrecciano storia dell'architettura, memoria istituzionale e pratiche contemporanee di studio e ricerca. In questo contesto i progetti hanno esplorato diverse modalità di racconto della biblioteca quale luogo di produzione e trasmissione del sapere, puntando soprattutto sull'integrazione tra spazio fisico e contenuti digitali. Da un lato, la realtà aumentata è stata utilizzata per attivare, attraverso una rete di target distribuiti negli ambienti, contenuti informativi e narrativi accessibili da dispositivi mobili; dall'altro, i *virtual*

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602









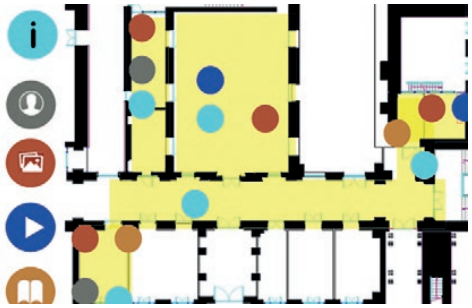
Figg. 35-40/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma. L'esperienza di realtà aumentata *BCAr* proposta dal *project work* di Manuela Corbosiero, Daniele Deidda, Roberta Proietti Sempronì, Ilaria Telesca.

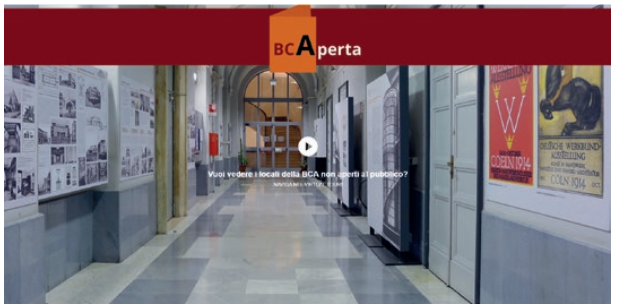
tour con *hotspot* interattivi hanno consentito di esplorare anche gli spazi non accessibili e di collegarsi direttamente al catalogo della biblioteca per la consultazione dei volumi (figg. 35-47). Accanto a questi dispositivi, un ruolo centrale è svolto dal progetto di comunicazione transmediale *Viste Riviste Interviste*, un sistema integrato che unisce progetto grafico, podcast ed estensioni editoriali (figg. 48-66). Il progetto grafico ha riguardato la definizione di un'identità visiva riconoscibile, sviluppata poi in poster, riviste e contenuti coordinati; il podcast – interamente realizzato negli spazi della biblioteca – ha affrontato il rapporto tra testo e immagine e il libro come bene culturale, rendendo accessibili i processi di produzione del sapere. Costruito come una serie di conversazioni tra studiosi, progettisti e studenti, esso si articola in episodi accompagnati da trailer, contenuti social e materiali editoriali progettati per la distribuzione su piattaforme digitali.

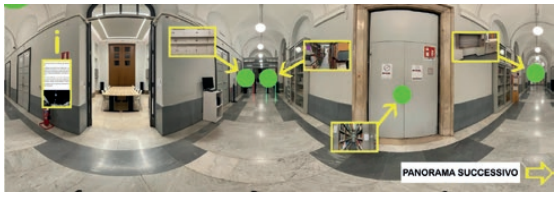
Considerati nel loro insieme, i diversi *project work* non rappresentano semplici esercitazioni applicative, ma il punto di convergenza di un processo formativo nel quale le competenze maturate nei diversi moduli vengono ricondotte a una visione progettuale unitaria. La varietà dei contesti affrontati – dal borgo al quartiere urbano, dal museo alla biblioteca – mostra, al tempo stesso, la trasferibilità del metodo e la sua capacità di misurarsi con scale, pubblici e forme di patrimonio differenti. È qui che il passaggio dai linguaggi al racconto diventa pienamente visibile: la comunicazione del patrimonio non coincide più con la presentazione di contenuti, ma con la costruzione di dispositivi capaci di organizzarli, interpretarli e renderli accessibili.

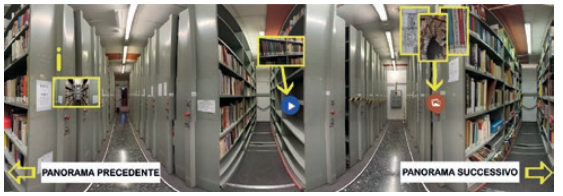
In questo senso, il passaggio al racconto attraverso il progetto rappresenta uno dei momenti centrali dell'intero percorso formativo. Comunicare il patrimonio non coincide con la semplice divulgazione di informazioni, ma implica la costruzione delle condizioni attraverso cui il pubblico può entrare in relazione con esso. Il racconto si configura così come

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602









Figg. 41-47/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma. Le esperienze offerte dal sistema di *virtual tour BCAperta* proposte dal p*roject work* di Manuela Corbosiero, Daniele Deidda, Roberta Proietti Semproni, Ilaria Telesca.

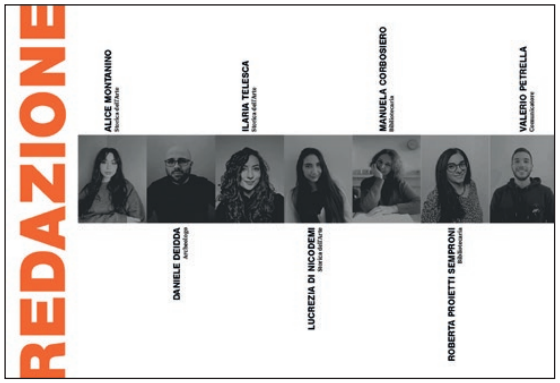
il luogo della mediazione culturale in cui linguaggi, tecnologie e strategie narrative si intrecciano, dando forma a esperienze capaci di tenere insieme informazione ed emozione.

Progettare l'accessibilità al bello

L'esperienza del Master consente di osservare in forma concreta una questione che attraversa oggi l'intero campo della valorizzazione del patrimonio culturale: l'accessibilità non coincide semplicemente con la possibilità di entrare nei luoghi della cultura o di raggiungerne i contenuti attraverso piattaforme digitali, ma afferisce alla costruzione di dispositivi di mediazione capaci di renderne comprensibili i significati. Il patrimonio diventa realmente accessibile quando il pubblico è posto nelle condizioni di orientarsi tra le informazioni, stabilire connessioni e sviluppare una relazione significativa con ciò che incontra.

In questo processo il linguaggio visuale svolge un ruolo decisivo. Non solo perché gran parte del patrimonio si offre allo sguardo, ma perché è attraverso immagini, configurazioni compositive, sequenze narrative e ambienti di fruizione che i contenuti culturali diventano leggibili, esplorabili e interpretabili. Per questo l'educazione al bello non può essere intesa come semplice esposizione alle opere, ma come formazione dello sguardo: capacità di osservare, distinguere, collegare, interpretare. È precisamente in questa prospettiva che l'esperienza del Master acquista valore. Il percorso mostra infatti come la formazione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



Figg. 48-54/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma. Nelle figure alcune pagine del prodotto editoriale del progetto *Viste Riviste Interviste* elaborato da Manuela Corbosiero, Daniele Deidda, Lucrezia Di Nicodemi, Alice Montanino, Valerio Petrella, Roberta Proietti Sempronì, Ilaria Telesca.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

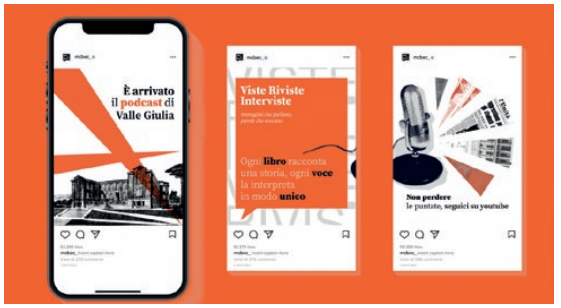
Figg. 55-59/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma. Nelle figure alcuni screenshot del trailer del podcast del progetto transmediale *Viste Riviste Interviste* elaborato da Manuela Corbosiero, Daniele Deidda, Lucrezia Di Nicodemi, Alice Montanino, Valerio Petrella, Roberta Proietti Semproni, Ilaria Telesca.

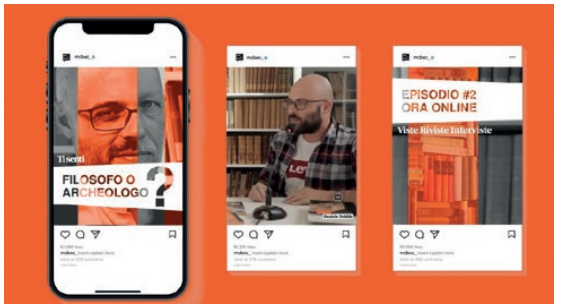
alla comunicazione del patrimonio non possa ridursi all'apprendimento di strumenti e tecnologie, ma debba sviluppare una consapevolezza critica dei processi attraverso cui il patrimonio viene reso visibile, narrabile e accessibile. La riflessione critica sui linguaggi visuali, la sperimentazione progettuale e l'elaborazione di dispositivi narrativi convergono così in una pratica formativa orientata non solo alla produzione di contenuti, ma alla costruzione delle condizioni della loro comprensione.

Da questo punto di vista, progettare un dispositivo di comunicazione – una pubblicazione editoriale, un video, un sito web, un ambiente immersivo ecc.– significa sempre costruire una forma dell'esperienza. L'organizzazione delle informazioni, la scelta dei linguaggi e la definizione dei percorsi narrativi orientano infatti il modo in cui il patrimonio diventa percepibile e significativo per il pubblico. La questione decisiva non è allora l'adozione di tecnologie sempre nuove, ma la loro integrazione entro strategie di mediazione capaci di tenere insieme accessibilità, rigore informativo e qualità dell'esperienza.

L'esperienza del Master suggerisce così una conclusione più generale: rendere accessibile il patrimonio significa progettare l'accessibilità al bello. Se il bello non si dà come evidenza immediata e autosufficiente, ma prende forma dentro regimi di visibilità, pratiche di mediazione e competenze dello sguardo, allora la formazione ai linguaggi visuali diventa uno degli strumenti attraverso cui tali condizioni possono essere costruite. Educare al bello significa allora educare lo sguardo: coltivare una disponibilità alla visione, alla relazione e all'interpretazione, affinché il patrimonio possa essere riconosciuto, desiderato e condiviso.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602





Figg. 60-62/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma. Nelle figure l'identità visiva del podcast del progetto transmediale *Viste Riviste Interviste* elaborato da Manuela Corbosiero, Daniele Deidda, Lucrezia Di Nicodemi, Alice Montanino, Valerio Petrella, Roberta Proietti Sempronì, Ilaria Telesca.

Note

1 Il presente contributo assume come ambito di analisi la dimensione del visibile e dei linguaggi visuali. Pur nella consapevolezza della crescente attenzione verso forme di accessibilità al patrimonio che coinvolgono altri canali sensoriali, tali prospettive non rientrano nel perimetro specifico di questa riflessione.

2 Si fa qui riferimento ai termini introdotti in Italia già nel 1967 con il Rapporto elaborato dalla Commissione Franceschini che coniò l'espressione giuridica "bene culturale" individuandola in ogni "testimonianza materiale avente valore di civiltà". Il Rapporto, tra l'altro, ampliava il concetto della valorizzazione, descritto come insieme delle azioni finalizzate alla preservazione della materialità del bene e alla fruizione di questo, quest'ultimo a sua volta insieme di informazione e godimento (Franceschini, 1967).

3 Da questo punto di vista, la comunicazione culturale può essere interpretata alla luce delle riflessioni di Pierre Bourdieu, secondo cui la fruizione culturale non dipende soltanto da preferenze individuali, ma è profondamente legata al capitale culturale e ai processi di legittimazione simbolica presenti nella società "La percezione dell'opera d'arte dipende dagli strumenti di appropriazione di cui dispongono gli individui, strumenti che sono distribuiti in modo diseguale" (Bourdieu, 1983, p. 3). Gli eventi culturali, quindi, non si limitano a offrire contenuti, ma contribuiscono anche a costruire spazi sociali nei quali il pubblico può riconoscersi e rafforzare la propria appartenenza a una comunità culturale.

4 Il Master è stato attivato, su progetto formativo dei proff. Elena Ippoliti, Andrea Casale e Leonardo Paris, dal Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura di Sapienza Università di Roma dall'a.a. 2017-2018. Tra i docenti Sapienza, oltre agli autori del contributo che hanno tenuto in carico durante i vari anni diversi moduli formativi, hanno partecipato con interventi puntuali i proff. Leonardo Baglioni, Michele Calvano, Alessandra Meschini, Fabio Quici, Marta Salvatore, Graziano Mario Valenti. Oltre ai docenti Sapienza, il Master ha goduto della partecipazione attiva e significativa di numerosi docenti esterni, tra cui Carlo Settimio Battisti, (designer e fondatore dell'Associazione Culturale *TWM Factory*), Flavia Camagni, Francesca Guadagnoli e Noemi Tomasella (ricercatrici-architetti, esperte di AR, VR e MR), Lorena Greco e Cristian Farinella dell'*Atelier Crilo* (architetti specializzati in visualizzazione 3D, animazione e illustrazione), Stefano Volante (architetto filmaker). Hanno poi partecipato con lezioni ad invito altri professionisti esperti nel settore, tra cui Davide Arnesano, Valentina Di Domenico e Maria Palmieri (di *B-eat Digital Kitchen*) Gianluca Bombini, Mitchell Broner Squire, Fabio Corrirossi, Joel Fallerini, Andrea Giansanti (della *start-up Oniride* specializzata nello sviluppo di contenuti multimediali per la promozione e fruizione del patrimonio culturale) Raffaele Carlani (fondatore del *Progetto KatatexiLux* che coniuga rigore dell'approccio teorico-metodologici tecnologie nella divulgazione del patrimonio culturale), Renzo Carlucci (fondatore della Rivista *Archeomatica*), Raniero Carloni (fotografo), Gregorio Comandini, Saverio Villirillo e Mauro Pace (fondatori di *NONE Collective*, studio artistico interdisciplinare fondato nel 2014 che opera all'intersezione tra arte, design e ricerca tecnologica), Mario Guerra

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

(fotografo, impegnato da oltre trent'anni livello europeo con aziende e agenzie pubblicitarie), Francesco Izzo (*storyteller* e formatore, direttore de *Le Officine del Racconto*), Renato Lozzi (fondatore del *Gruppo Lozzi Editori* specializzato in editoria per il turismo culturale), Francesco Nardi (designer, fondatore e Art Director di *Cosa Vedere a Roma*, un progetto digitale che valorizza il patrimonio culturale romano, spesso focalizzandosi su siti meno noti), Arduino (detto Fabio) Viola (fondatore del collettivo *TuoMuseo* pioniere nella sperimentazione della *gamification* per la comunicazione del patrimonio culturale).

5 L'allora Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo) proclamò il 2017 come *Anno dei Borghi italiani*, un'iniziativa finalizzata alla valorizzazione del patrimonio naturalistico, umano, culturale e artistico dei piccoli centri e alla promozione di un turismo sostenibile in linea con il Piano Strategico del Turismo 2017-2022.

6 A partire dal 1870 nel Rione Esquilino fu infatti avviata la costruzione di un intero quartiere per adeguare la città al nuovo ruolo di capitale dello Stato. Il progetto urbanistico diede forma a un impianto moderno fatto di grandi assi viari, piazze e edifici rappresentativi, con fulcro in Piazza Vittorio Emanuele II, configurando l'Esquilino come uno dei principali esiti della trasformazione della Roma post-unitaria.

Riferimenti bibliografici

Aissen, J., Hankamer, J. (1977). Ambiguità. In *Enciclopedia Einaudi*, vol. VIII. Torino: Einaudi, pp. 417-449.

Arnheim, R. (1979). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli [prima ed. *Art and Visual Perception*, 1954, Berkeley and Los Angeles: University of California Press).

Barsalou, L. W. (2008). Grounded cognition. In *Annual Review of Psychology*, n. 59, pp. 617-645. DOI: 10.1146/annurev.psych.59.103006.093639.

Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. In *Communications*, n. 4, Recherches sémiologiques. pp. 40-51. <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027> (consultato il 22 febbraio 2026).

Belting, H. (2011). *Antropologia delle immagini. Per una scienza dell'immagine*. Roma: Carocci.

Berridge, K. C., Robinson, T. E. (2003). Parsing reward. In *Trends in Neurosciences*, n. 26, pp. 507-513. DOI: 10.1016/S0166-2236(03)00233-9.

Boehm, G. (2007). Iconic turn. A note on the meaning of images. In B. Moxey (Ed). *Art History after the Visual Turn*. Durham: Duke University Press, pp. 3-8.

Bourdieu, P. (1983). *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Bologna: Il Mulino.

Casale, A. (2023). *Il bello, la maestria, l'arte*. Milano: FrancoAngeli.

Cohen-Séat, G., Fougeyrollas, P. (1961). *L'Action sur l'homme: cinéma et télévision*. Paris: Denoël.

Desvallées, A., Mairesse, F. (a cura di) (2016). *Concetti chiave di museologia*. Parigi: A. Colin. International Council of Museums.

European Parliament (2015). Towards an integrated approach to cultural heritage for Europe. Resolution P8_TA(2015)0293, 8 September 2015, Strasbourg. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52014DC0477> (consultato il 22 febbraio 2026).

Falk, J. H., Dierking, L. D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. London: Routledge.

Faro Convention (2005). *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*, Faro, 27/10/2005. <https://rm.coe.int/1680083746> (consultato il 22 febbraio 2026).

Ferraris, M. (2017). Raddrizzare le gambe ai cani. In *RIFL - Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, 11(1), pp. 10-18.

Franceschini, F. (a cura di). (1967). *Per la salvezza dei beni culturali in Italia: atti e documenti della Commissione d'indagine per la tutela e la valorizzazione del patrimonio storico, archeologico, artistico e del paesaggio*. Roma: Colombo.

Figg. 63-66/ Il sistema di dispositivi narrativi analogici e cross-mediali per il progetto di comunicazione per la Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma. Il backstage delle riprese del podcast *Viste Riviste Interviste*.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Heidegger, M. (1968), L'epoca dell'immagine del mondo. In *Sentieri interrotti*. Firenze: La Nuova Italia, pp. 89–137.

Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London: Routledge.

ICOMOS (2008). *The ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites*. <http://www.icomos.org/charters/interpretation_e.pdf> (consultato il 22 febbraio 2026).

IDC (2024). *Worldwide IDC Global DataSphere Forecast, 2024-2028: AI Everywhere, But Upsurge in Data Will Take Time*. Framingham (MA): International Data Corporation.

Ippoliti, E. (2025). To Anyone with Eyes in Their Head. A chiunque abbia occhi nella testa. In *diségno*, n. 16, pp. 211-226. DOI: 10.26375/disegno.16.2025.21.

Ippoliti, E., Albisinni, P. (2017). Musei Virtuali. Comunicare e/è rappresentare. Virtual Museums. Communication and/Is Representation. In *DISEGNARECON*, 9(17) vol. 9, n. 17/2016, pp. 1-15.

Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Global Overview Report. DataReportal*. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report> (consultato il 22 febbraio 2026).

Lee, E. (2026). *Worldwide Image Capture Forecast: 2025 – 2030. Rise Above Research*. <https://riseaboveresearch.com/reports/> (consultato il 22 febbraio 2026).

Marconi, D. (2017). La scatola nera. In *RIFL - Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, 11(1), pp. 7-10.

MiBACT - Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, Direzione Generale Educazione e Ricerca (2015). *Il primo piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale 2015-2016*. <http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/439/piano-nazionale-per-leducazione-al-patrimonio-culturale> (consultato il 22 febbraio 2026).

Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.

Mitchell, W. J. T. (2005). *Che cosa vogliono le immagini? Il desiderio delle immagini e la politica della rappresentazione*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Paris, L. (2022). Virtual tour. Anywhere and nowhere. In C. Battini, E. Bistagnino (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Congresso della Unione Italiana per il Disegno*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1797-1804.

Pinotti, A., Somaini, A. (2016). *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*. Torino: Einaudi.

Pomian, K. (1987). *Collectionneurs, amateurs et curieux, Paris, Venise: XVIe-XVIIe siècle*. Paris: Gallimard.

Rosiello, L. (1979). Lingua. In *Enciclopedia Einaudi*, vol. VIII. Torino: Einaudi, pp. 287-339.

Schärer, M. R. (2003). *Die Ausstellung. Theorie und Exempel*. München: Müller-Straten.

Schultz, W. (2015). Neuronal reward and decision signals: From theories to data. In *Physiological Reviews*, n. 95, pp. 853-951. DOI: 10.1152/physrev.00023.2014.

Wahl, J. (1955). Intervention. In *La culture est-elle en péril? Débat sur ses moyens de diffusion: presse, cinéma, radio, télévision*. Rencontres Internationales de Genève. Neuchâtel: Éditions de la Baconnière, pp. 333-336.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Il ruolo dell'immagine nella negoziazione del valore culturale: una riflessione tra semiotica e governance

Antonio Lampis

Le cose non coseggiano

"Ma davvero le cose coseggiano?". Luca Dal Pozzolo ha scritto questa domanda in un testo del 2021 che tengo molto caro. Sembra una battuta di spirito, ma la domanda in realtà smonta con precisione chirurgica molta parte dell'impalcatura positivista su cui si fonda la museologia del Novecento. Quella riferita alla certezza secondo cui il patrimonio culturale 'esiste', punto. Il vaso greco irradia cultura da solo, la pala d'altare impiccata alla parete bianca di un museo condensa anime passate, il documento d'archivio parla per il semplice fatto di stare lì, catalogato e illuminato.

Trent'anni di amministrazione pubblica a sostegno di arte e cultura mi hanno convinto che senza uno sguardo che le attiva, le cose restano mute. Meglio: senza uno sguardo condiviso, quello che nasce quando si vuole leggere un quadro vicino ad una persona familiare o amica o di un reperto con un compagno di viaggio, l'oggetto è poco più che materia inerte.

Le politiche culturali e le offerte formative universitarie vanno quindi rapidamente impegnate in crescenti attività di educazione allo sguardo, per conseguire il diffondersi capillare di nuove effettive esperienze di conoscenza fondate sul patrimonio artistico e culturale.

Il 'frame' di cui scrive Erving Goffman, la cornice semiotica, l'architettura dello spazio espositivo: tutto questo, insieme al lavoro degli studiosi, è ciò che fa esistere il patrimonio come 'senso'. Da qui la fondamentale importanza della capacità di creare profondi link al contesto dal quale sono state estratte le opere appese nei musei[1].

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

La conseguenza di questi ragionamenti è piuttosto radicale: l'immagine non 'comunica' il patrimonio. L'immagine 'costruisce' il valore del patrimonio. Valentina Manchia, nel suo recente volume *Dentro l'immagine* (2022), ci invita a smettere di trattare le fotografie, gli allestimenti, le ricostruzioni digitali come 'copie' della realtà. Sono il luogo dove si negozia cosa conta e cosa no. È nell'immagine – fotografica, digitale, allestitiva – che decidiamo cosa è cultura oggi e cosa può scivolare nell'oblio.

L'importanza della condivisione immediata dello sguardo, cui accennavo sopra, è invece la principale causa del fallimento annunciato degli sguardi solitari, ad esempio i visori 3D per la realtà aumentata o l'illusione solipsistica del valore del possesso domestico di NFT.

Governare l'immagine del patrimonio significa conoscere non solo la semiotica della messa in scena, ma anche la grammatica tecnica della distribuzione: accessibilità, formati, diritti di riuso, e logiche di ranking. Se non resta, con competenza, un compito pubblico, lo farà qualcun altro e non è detto che lo faccia con la missione pubblica in mente o per un bene comune.

La scena conta a volte più del soggetto

Il senso si costruisce su strati. C'è quello che si vede subito (San Giorgio ammazza il drago, riconosco una reggia), e c'è quello che si sente senza accorgertene: linee, colori, luce, composizione. Un livello plastico nel quale si gioca una partita cognitiva importantissima.

Gestendo istituzioni culturali ho visto più volte la stessa dinamica: il valore di un bene si costruisce sulla sua 'messa in scena' prima ancora che sulla sua importanza storica. L'illuminotecnica che accarezza una statua, il carattere tipografico della didascalia, la fotografia scelta per il catalogo: non sono dettagli estetici. Sono moltiplicatori di valore. Quando si fotografa un'opera isolandola dal contesto, con una luce drammatica che ne esalta le forme, si sta dicendo allo spettatore: 'Questo è sacro'. Si sta costruendo un mito. Resta solo da augurarsi che alle spalle di questo processo ci sia sempre il rispetto e l'attenzione per la ricerca, condizione per la valorizzazione delle giovani professionalità della cultura, di cui scriverò più avanti.

La responsabilità di chi sostiene la cultura nell'epoca del passaggio di focus 'dalle cose alle persone' è molto connessa con la comprensione di questo meccanismo. Non siamo custodi di oggetti, siamo registi di sguardi. Se il sito web del museo è brutto e faticoso da navigare, se la luce nelle sale è sbagliata, se la comunicazione visiva è confusa, stiamo letteralmente svalutando il patrimonio. Indipendentemente dalla bibliografia e dall'attribuzione al grande maestro.

In molti grandi musei italiani la sfida dell'ultimo decennio non era certo la mancanza di 'oggetti' di valore. Il problema era rinegoziare il loro posto nell'immaginario collettivo. Si pensi alla Reggia di Caserta: per decenni quell'immagine era rimasta intrappolata: da un lato retorica monumentale e statica del passato borbonico, dall'altro narrazioni mediatiche di degrado periferico. Il lavoro dei direttori che si sono succeduti – e dell'attuale gestione – non è stato solo

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

amministrativo. È stato semiotico. La scelta di aprire i canali social a una narrazione più immediata, meno ingessata. Talvolta ironica, talvolta puramente estetica: la bellezza dei giardini nelle diverse stagioni, i dettagli 'invisibili' degli appartamenti reali, il dietro le quinte del restauro. Non era fare pubblicità, è modifica della percezione del valore, dire: questo luogo non è un fossile, è un palcoscenico contemporaneo di bellezza viva, consapevoli che il patrimonio non è un dato immutabile, ma l'esito di una cura costante dello sguardo[2].

La negoziazione non è un optional

Il valore culturale non è pertanto un monolito. È una negoziazione continua, e oggi molta parte di quella negoziazione avviene nello spazio delle immagini.

W.J.T. Mitchell, nell'omonimo libro del 2017, la chiama l'era del *Pictorial Turn*, la svolta iconica in cui l'immagine ha preso il sopravvento sul testo. Il visitatore contemporaneo – specialmente quello delle giovani generazioni – non subisce passivamente l'immagine istituzionale del museo. La negozia, la sfida, la riscrive e soprattutto, a differenza del passato, vuole informazioni su chi fa le scelte, chi decide cosa sta nel deposito e cosa sale nella sala illuminata, cosa gira nei social e cosa si ferma nelle sale del restauro o della ricerca. Per anni i puristi hanno storto il naso davanti ai selfie nei musei. Ma se lo si legge con gli strumenti critici come quelli spesso descritti da Victor Stoichita si comprende che sovente il selfie non è solo narcisismo. È appropriazione. Il visitatore inserisce il proprio corpo nell'aura dell'opera per attualizzarne il valore, non solo per dire 'io ero lì e questo conta per me'.

La negoziazione è questa tensione: l'istituzione propone un'immagine ufficiale (statica, autoritaria), il pubblico risponde con un'immagine pop (dinamica, effimera, personale). Il valore reale del patrimonio oggi sta nella capacità di gestire e far innalzare di livello questa dialettica. Un'opera che non genera immagini, che non viene 'masticata' e rimessa in circolo visivamente dal pubblico, rischia l'irrilevanza sociale. O, nel migliore dei casi, il confinamento agli studi di settore. La virtù sta nel governo dei processi di circolazione delle immagini e in Italia alcuni musei statali hanno saputo sviluppare eccellenti pratiche.

Per 'negoziazione del valore' si intende un processo concreto: istituzioni, comunità, visitatori, media e gli algoritmi delle piattaforme digitali concorrono – spesso con interessi diversi – a definire che cosa merita attenzione, che cosa diventa memorabile e che cosa, invece, scivola ai margini. Chi studia o amministra il patrimonio non può oggi non conoscere almeno le basi di queste dinamiche. La governance culturale deve saperle leggere, perché condizionano ciò che viene visto e ciò che viene rimosso dallo sguardo collettivo. Servono pertanto almeno quattro abilità: saper progettare la leggibilità, governare la produzione iconografica (anche digitale), riconoscere stereotipi e banalizzazioni, presidiare l'etica della visibilità (crediti, contesti, responsabilità verso le comunità rappresentate). Nuova sfida anche per gli studi universitari.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

La sfida che la negoziazione non scenda a banalizzazione si scongiura solo col fornire ai visitatori alfabeti visivi per riuscire a 'leggere', non solo guardare. Quando racconto a un profano i principi base dell'analisi iconografica della Venere di Botticelli – usando come filo conduttore le mitiche dispense di Argan donatemi da Alba Costamagna e redatte con Pietro Carreras e Michela di Macco – noto sempre la stessa cosa: quella persona, anche se di bassa scolarizzazione, poi continua da sola. Ha acquisito un metodo. Questo meccanismo andrebbe replicato professionalmente in tutti i materiali di supporto alla visita. Solo di recente si affacciano strumenti davvero interconnessi alle esigenze di comprensione, ai tempi di visita, alle nuove ed enormi potenzialità dell'intelligenza artificiale[3].

Dai Pokémon alle pale d'altare

Va riconosciuto che le nuove generazioni non sono visivamente analfabete. Al contrario. Mizuko Ito (2009), con le sue ricerche sul *Connected Learning*, dimostra che i giovani padroneggiano universi cognitivi di lettura delle immagini estremamente complessi imparagonabili a quelle proprie di chi aveva 5 anni negli anni '70 o '80. Competenze sofisticate che restano troppo spesso invisibili alle università, alle scuole e ai musei tradizionali.

Cito spesso come esempio quello di un bambino che maneggia le carte collezionabili dei Pokémon o di Yu-Gi-Oh. In pochi secondi sa integrare e competere con i suoi pari su informazioni numeriche, testuali, simboliche, iconografiche: colori, attributi elementali, livelli di potenza, rarità. Come ha evidenziato Antonella Sbrilli, la struttura semantica di una carta da gioco non è poi così diversa da quella di una scheda di catalogo museale o da un'allegoria rinascimentale con i suoi attributi iconografici (Lampis, 2018; Lampis, 2022a).

La competenza c'è, eccome. È solo applicata a domini che noi adulti liquidiamo come frivoli. La sfida del museo contemporaneo è intercettare questa competenza latente: chi sa leggere la complessità simbolica di un mazzo di carte Pokémon possiede già molti tra gli strumenti cognitivi per leggere una pala d'altare. Se si riesce a costruire il ponte giusto si aprono esperienze di conoscenza molto rilevanti.

Attualizzare è tradurre

Eccoci al punto cruciale: come fa un dipinto rinascimentale a parlare al presente? Come fa un reperto archeologico a non restare muto?

Il linguaggio visivo gioca qui il ruolo del traduttore. La semiotica ci insegna che il testo è un 'tessuto pigro' che ha bisogno della cooperazione del lettore. L'opera d'arte del passato è spesso un testo chiuso per il visitatore odierno, i cui codici culturali sono mutati. Il design dell'allestimento, il racconto che apre ad una realtà aumentata (non quella dei visori), la narrazione video ben costruita: servono a riaprire quel testo. Tra le tante buone pratiche si veda l'allestimento della Pinacoteca di Brera o del Museo dell'Ebraismo MEIS di Ferrara.

Non si tratta di 'Disneyficare' il museo. Si tratta di mostrare consapevolezza che la

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

produzione di senso è sempre una relazione. L'attualizzazione passa attraverso la risemantizzazione visiva. E qui entra in gioco la governance.

Nel recente libro di Irene Sanesi, *Consideriamo la nostra semenza* (2025), si sottolinea come la letteratura sia una palestra per la leadership. Dante, Leopardi, Manzoni insegnano al manager a 'vedere'. Questo vale ancora di più per la gestione dell'immagine. Il buon custode del patrimonio culturale deve partire da una visione strategica – e tradurla in pratiche visibili. La formazione degli operatori deve rimodularsi urgentemente, come emerge da recenti scritti in tema di lavoro e occupazione nel settore culturale (Lampis, 2021).

Dante ci insegna la precisione dello sguardo. Manzoni la gestione della complessità corale. Se il manager non sa 'immaginare' – non nel senso etimologico, ma in senso evocativo come *in-me-agere*, cioè agire dentro di sé attraverso le immagini – non potrà mai guidare un'istituzione verso il nuovo. La letteratura allena il muscolo dell'immaginazione, rendendo capaci di vedere ciò che ancora non c'è. E in un'epoca dominata dal visivo, la capacità di prevedere l'impatto di un'immagine istituzionale è una competenza strategica rara e preziosa, ancora rara in troppi dirigenti del settore culturale.

L'attualizzazione richiede una governance coraggiosa[4]. Capace di affidarsi a professionisti – curatori, designer della comunicazione, semiotici, artisti digitali – che sappiano tradurre valori immateriali in forme visibili per l'occhio dei prossimi decenni. Un allestimento che usa linguaggi visivi degli anni Settanta per mostrare opere del Cinquecento sta fallendo. Dichiara implicitamente che l'opera appartiene a un passato remoto e inaccessibile.

Ci si può solo augurare che la società diventi presto pronta a investire massicciamente negli studi, nei giovani professionisti e nei materiali per attualizzare i più importanti allestimenti, mantenendo memoria di quelli storici negli archivi fotografici. O in un bel museo degli allestimenti del passato, superando le nostalgie di alcuni sovrintendenti o alle insistenze connesse agli interessi degli eredi dei grandi architetti, che hanno reso alcuni musei ostili ad ogni seppur indispensabile rinnovamento.

Il patrimonio immateriale e il rischio del cliché

Qui le cose si complicano. Come si costruisce il valore di una tradizione, di un saper fare, attraverso l'immagine?

Il rischio della folklorizzazione è altissimo. L'immagine turistica congela la pratica viva in una cartolina rassicurante, in un riciclo esasperato di cliché, in una 'tradizione' morta. Diversi semiotici che lavorano sulla 'semiotica del corpo' suggeriscono una via diversa: usare i linguaggi visivi per rappresentare non l'oggetto finito, ma il gesto, il processo, la fatica, il ritmo. Passare dalla rappresentazione 'dell'essere' alla rappresentazione 'del fare'.

Franco Broccardi, in *Cultura adesso* (2025), offre una distinzione fondamentale: cultura e tradizione non sono sinonimi. La tradizione conserva; la cultura trasforma

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

e interrompe. Se vogliamo rappresentare visivamente il patrimonio immateriale, non dobbiamo cadere nella trappola di creare quelli che Broccardi (2025) chiama "zoo di opere": luoghi dove la cultura è in gabbia, attenta solo alla gestione dei flussi ma privata della sua forza vitale.

Quante volte ho dovuto rammentare che un museo non si giudica dal numero dei visitatori – anche se una cifra decente è indispensabile – ma dal numero e dalla qualità delle relazioni. In primis con chi ci vive intorno, con istruzione, ricerca e formazione, con gli agenti sociali più vivi.

La cultura va intesa come un ecosistema, quasi un organismo biologico e instabile. Non come un settore ordinato da disciplinare. Anche l'immagine che ne diamo dovrebbe riflettere questa 'indisciplina'. Non il caos, ma il rifiuto delle gerarchie più pigre e corporative. Significa accettare che l'immagine del patrimonio possa essere ibrida, sporca di contemporaneità, viva.

Costruire il valore dell'immateriale significa produrre immagini che mostrino lo scarto, la trasformazione, il processo. Non solo l'esito rassicurante del passato. Significa avere il coraggio di un linguaggio visivo che – come l'eroe descritto da Broccardi (2025) – "va, capisce e torna" restituendo complessità, non semplificazione.

L'ecologia dello sguardo

Tornando alla domanda iniziale: le cose non coseggiano. Siamo noi a farle parlare. E nel XXI secolo le facciamo parlare quasi esclusivamente attraverso le immagini.

C'è un aspetto che mi sta particolarmente a cuore e su cui ho lavorato molto a Bolzano: il nesso tra cultura e salute. L'ambiente visivo in cui siamo immersi ha un impatto diretto sul nostro benessere psicofisico. Le neuroscienze cognitive ci dicono che l'esposizione a un ambiente visivo armonico attiva circuiti neuronali benefici e riduce lo stress. Non è l'irradiazione di cui scrivevo nelle prime righe di queste riflessioni, ma un più selettivo e fondato impatto della complessità e della bellezza.

Progettare l'esperienza visiva del patrimonio con cura – pensando all'ergonomia dello sguardo, alla leggibilità, alla piacevolezza degli spazi e delle interfacce digitali – significa trasformare il luogo della cultura anche in un luogo di cura. È questa la frontiera del welfare culturale.

Lavorando sui 'Luoghi che curano' è importante che l'inserimento di linguaggi artistici e visivi nella quotidianità, negli ospedali o nei luoghi di comunità non sia decorazione, ma parte integrante del processo terapeutico e sociale. La cura si vede in scelte apparentemente minute ma decisive: luce che non affatica, testi leggibili, orientamento chiaro, sedute ben collocate, immagini e interfacce che non umiliano chi 'non sa già'. La cura coincide anche con l'ergonomia dello sguardo.

La conclusione politica e manageriale è netta: la competenza visiva non è più una 'soft skill' accessoria. È una competenza strutturale, indispensabile. Una 'hard skill'.

Chi avrà la responsabilità della governance culturale nel prossimo futuro dovrà saper decodificare le immagini con la stessa precisione con cui legge un bilancio o

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

una norma giuridica. Serve promuovere uno 'sguardo analitico' – per citare ancora Manchia (2022) – che sappia distinguere tra l'immagine che consuma il patrimonio (banalizzandolo) e l'immagine che lo nutre e lo amplifica.

Il nuovo compito è costruire un ecosistema visivo in cui le 'cose' possano non solo 'coseggiare' passivamente, ma significare ancora per le generazioni future. Solo così l'alleanza tra Stato, enti territoriali, università, cittadini e privato sociale – che ho sempre auspicato – troverà un linguaggio comune: quello, universale e potentissimo, del vedere consapevole.

Note

1 Ne ho scritto diffusamente in un volume certamente connesso a questo, Lampis, 2022b. Cfr. inoltre Lampis, 2024c. Richiamo qui, inoltre, la circolare della DG Musei del Ministero della cultura n. 29/2019, recenti sintetiche linee guida per "il miglioramento costante del racconto museale" (DG Musei, 2019).

2 I primi passi del piano triennale sulla digitalizzazione nei musei sono citati in Lampis, 2020.

3 Per dare, tra i tanti, due esempi: Amuseapp ideata da Michele Da Rold (in <https://amuseapp.art/ >, consultato il 20 febbraio 2026) o il lavoro Synesthesia - I-Muse (in <https://synesthesia.it/case-study/i-muse/> (consultato il 20 febbraio 2026).

4 È il tema che ho declinato nei miei più recenti scritti e che trovo cruciale in questi anni. *Amplius* in: Lampis 2023a; Lampis 2023b; Lampis 2023d; Lampis, 2024a; Lampis, 2024b.

Riferimenti bibliografici

Broccardi F. (2025). *Cultura adesso. Un'economia contemporanea*. Busto Arsizio: Nomos Edizioni.

Dal Pozzolo, L. (2021). *Il patrimonio culturale tra memoria, lockdown e futuro*. Milano: Editrice Bibliografica.

DG Musei, Direzione generale Musei. (2019). Circolare n. 29/2019. Roma: Ministero della cultura. <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/06/Miglioramento-costante-del-racconto-museale-Circolare-29-anno-2019.pdf> (consultato il 20 febbraio 2026).

Ito, M. (2009). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.

Lampis, A. (2018). I videogiochi per conoscere arte e

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

cultura. In *Economia della Cultura*, 3, pp. 269-274. DOI: 10.1446/91288.

Lampis, A. (2020). La riforma dei musei statali spinge a una nuova governance delle istituzioni culturali. In *Economia della Cultura*, 2, pp. 173-190. DOI: 10.1446/98406.

Lampis, A. (2021). Il lavoro culturale pubblico. Peculiarità del settore e delle figure di leadership. In A. Taormina (a cura di). *Lavoro culturale e occupazione*. Milano: FrancoAngeli, pp. 52-62.

Lampis, A. (2022a). Come costruire l'incontro tra l'arte, i giovani, la società. In Il *museo con lo sguardo da bambino* (Speciale Treccani), 3 ottobre 2022. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana. <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/museo_bambino/6_Lampis.html> (consultato il 20 febbraio 2026).

Lampis, A. (2022b). Il miglioramento del racconto delle opere d'arte. La domanda inespressa e inconsapevole di apprendere. In Lucchetti, S., Menconero, S., Ponzetta, A. (a cura di). *Dialoghi sull'Architettura I*. Roma: Sapienza University Press, pp. 79-90.

Lampis, A. (2023a). Per una governance sostenibile della cultura. In *AgenziaCult*, 8 aprile 2023. <https://www.agenziacult.it/notiziario/per-una-governance-sostenibile-della-cultura/> (consultato il 20 febbraio 2026).

Lampis, A. (2023b). Quale formazione per il lavoro culturale nella pubblica amministrazione? In Federculture. *Impresa cultura: la formazione per il sistema culturale alla sfida del cambiamento*. 19°. rapporto annuale Federculture 2023. Roma: Gangemi, pp. 207-211.

Lampis, A. (2023d). Sviluppo della cultura nei prossimi anni: ecco perché i processi di governance saranno sempre più importanti. In *ÆS - Arts+Economics*, 12 (ottobre), pp.8-16.

Lampis, A. (2024a). Il buon governo della cultura. In *Economia della Cultura*, 1, pp. 3-8. DOI: 10.1446/114982.

Lampis, A. (2024b). *Manuale del buon dirigente e del buon funzionario. Alcuni garbati consigli a giovani colleghe/i*. Milano: Editrice bibliografica.

Lampis, A. (2024c). Per una nuova sinergia tra musei e edifici di culto. Il co-marketing tra musei e chiese. In *Articolo 19. Rassegna della Direzione centrale degli affari dei culti e per l'amministrazione del Fondo Edifici di Culto*, 1, pp. 18-20.

Manchia, V. (2022). *Dentro l'immagine. Il primo libro di semiotica visiva*. Torino: Einaudi.

Mitchell, W.J.T. (2017). *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Sanesi, I. (2025). *Consideriamo la nostra semenza. Dante, Leopardi, Manzoni e il management*. Bologna: Il Mulino.

Letture aggiuntive

Bottai M. S. (2023). *Insegnare storia dell'arte. Strumenti e metodi sperimentali per le scuole superiori*. Roma: Carocci Editore.

Lampis, A. (2023c). Cultura di prossimità e istituzioni culturali e dello spettacolo in Alto Adige. In S. Mecca (a cura di). *Per una Italia che cresca. Diversità, prossimità e generatività dei territori fra transizioni e diseguaglianze*, Quaderno dell'Osservatorio n.1. Roma: Consiglio Nazionale dell'Economia e del Lavoro, Osservatorio delle Politiche Urbane e Territoriali, pp. 329-331.

Strinati, C. (2023). *Breve storia dell'arte*. Milano: Salani.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

La terza via della tutela. Progettare la visione per progettare la fruizione

Enrico Cicalò

La terza via della tutela

Nell'attuale dibattito sulla conservazione del patrimonio culturale si stanno ormai affermando due principali filoni di ricerca: uno orientato alla conservazione della dimensione fisica – affrontata attraverso indagini, ricerche e restauri sui manufatti materiali – e l'altro rivolta alla costruzione della sua dimensione digitale, finalizzata alla digitalizzazione degli stessi manufatti e alla virtualizzazione della loro esperienza. Sebbene questi due filoni siano di fondamentale importanza per la protezione e la trasmissione del patrimonio culturale alle generazioni future, esiste un terzo campo di ricerca, meno esplorato e forse ancora sottovalutato ma in realtà irrinunciabile, focalizzato sulle relazioni tra il patrimonio culturale e le persone che lo fruiscono. Questo approccio si concentra sulla presentazione e l'interpretazione del patrimonio culturale e mira a facilitarne l'accessibilità in tutte le possibili forme, a rafforzare le relazioni con il pubblico che potrà così acquisire consapevolezza, a stimolare la costruzione di nuovi significati, a costruire un'opinione pubblica in grado di prendersene cura, divenendo così strategia di tutela. Questo approccio vede la comunicazione come strumento di progettazione della conoscenza e di trasmissione intergenerazionale. Oltre ai restauri dei manufatti fisici e alla digitalizzazione dei loro dati, la tutela del patrimonio poggia dunque anche su una terza gamba, quella della fruizione come strategia di conoscenza per la trasmissione del patrimonio alle generazioni future.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fruire il patrimonio culturale significa accedervi per poter fare esperienza di esso, assorbire la sua narrazione, acquisire le sue informazioni attraverso i diversi sensi e soprattutto attraverso il vedere. Solo ciò che può essere visto può essere conosciuto, e solo ciò che è noto può essere conservato. Ciò che può essere visto si ascrive per definizione alla sfera pubblica e dunque, possiamo dire che solo ciò che è pubblico, nel senso 'arendtiano' del termine, può essere tutelato.

La tutela del patrimonio culturale è strettamente connessa ad un concetto di 'permanenza' che, secondo questo approccio, si lega a sua volta ad un'idea di sfera pubblica. È possibile riflettere su questi concetti alla luce degli scritti di Hannah Arendt (2004) che, sebbene in riferimento ad altri contesti, scrive

> Solo l'esistenza di una sfera pubblica e la susseguente trasformazione del mondo in una comunità di cose che raduna gli uomini e li pone in relazione gli uni con gli altri si fonda interamente sulla permanenza. Se il mondo deve contenere uno spazio pubblico, non può essere costruito per una generazione e pianificato per una sola vita; deve trascendere l'arco della vita degli uomini mortali. Senza questa trascendenza in una potenziale immortalità terrestre, nessuna politica, strettamente parlando, nessun mondo comune e nessuna sfera pubblica, è possibile. Infatti […] il mondo comune è ciò in cui noi entriamo quando nasciamo e ciò che lasciamo alle nostre spalle al momento della nostra morte. Esso trascende il nostro arco di vita tanto nel passato che nel futuro; esso esisteva prima che noi vi giungessimo e continuerà dopo il nostro breve soggiorno in esso. È ciò che noi abbiamo in comune non solo con quelli che vivono con noi, ma anche con quelli che c'erano prima e con quelli che verranno dopo di noi. Ma un tale mondo comune può superare il ciclo di generazioni solo in quanto appare in pubblico. È la pubblicità della sfera pubblica che può assorbire e far risplendere attraverso i secoli qualsiasi cosa gli uomini abbiano voluto salvare dalla rovina naturale del tempo.

Il rinnovamento del concetto di tutela può essere pensato attraverso un'idea di patrimonio culturale come 'mondo comune', capace di trascendere le esistenze individuali e di fondarsi su permanenza, condivisione, 'pubblicità' e dunque accessibilità e visibilità. Il termine *pubblico*, continua a scrivere Hanna Arendt (2004, p. 37)

> significa, in primo luogo, che ogni cosa che appare in pubblico può essere vista e udita da tutti e ha la più ampia pubblicità possibile. Per noi, ciò che appare – che è visto e sentito da altri come da noi stessi – costituisce la realtà.

Ciò che è accessibile, e dunque visibile, e dunque 'pubblico', può essere più facilmente tutelato attraverso la sensibilizzazione e il coinvolgimento di coloro che 'vivono con noi' e che attraverso il loro accesso al patrimonio, la loro visione e la loro conoscenza possono sostenere il processo di tutela. Un bene sopravvive solo se è ricordato, se riesce a formare parte dell'identità di individui e comunità che sentono come loro dovere quello di prendersene cura e, quindi, se è continuamente raccontato andando oltre il pregiudizio che il suo racconto implichi necessariamente una qualche forma di spettacolarizzazione e di mercificazione connotate in maniera negativa.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Rappresentare per vedere, vedere per tutelare

La tutela del patrimonio necessita per questo di adeguati progetti sui manufatti così come di adeguati progetti di costruzione della conoscenza connessa a quei manufatti o che da essi può derivare. L'accessibilità al patrimonio non deve essere intesa solo in termini di accessibilità fisica ma anche di accessibilità visiva e informativa. Il rinnovamento del concetto di tutela è oggi chiamato ad occuparsi di questi tre differenti livelli di accessibilità che richiamano il contributo di diversi saperi e coinvolgono diverse professionalità. Alla possibilità di accedere fisicamente al patrimonio si affianca la necessità di potervi accedere digitalmente e soprattutto cognitivamente, conoscendolo e comprendendolo. Si configurano così nella tutela del patrimonio tre differenti vie, tre livelli progettuali riguardanti il manufatto non solo come oggetto, ma anche come dato e come immagine e informazione. Tutte e tre le vie della tutela hanno alla loro base la rappresentazione grafica: finalizzata alla documentazione per il restauro; alla digitalizzazione per la riproduzione dei manufatti e dell'esperienza, e infine alla divulgazione della conoscenza prodotta rivolta al pubblico.

Non esiste tutela senza conoscenza, e non esiste conoscenza senza una trascrizione grafica che selezioni, ordini e interpreti la complessità del reale. La rappresentazione non è dunque solo l'esito finale di un processo, ma uno strumento attraverso il quale lo sguardo del pubblico viene educato a riconoscere il valore di un bene culturale. Rappresentare per vedere significa, in ultima istanza, fornire alla società la lente attraverso cui riconoscere il proprio passato e progettarne la tutela futura. L'immagine non è più solo una copia, ma una *mise-en-scène* della memoria collettiva. La rappresentazione non è una semplice trascrizione del reale, ma un'operazione selettiva, interpretativa e costruttiva (Panofsky, 1927; Evans, 1995).

Anche nel campo del patrimonio, non esiste una rappresentazione innocente o puramente tecnica: ogni rilievo, ogni fotografia, ogni modello digitale, ogni illustrazione contribuisce alla costruzione di una certa idea del bene, ne evidenzia alcuni aspetti e ne oscura altri, producendo una specifica gerarchia di valori. I linguaggi grafici fungono da dispositivi di significazione che costruiscono narrazioni emotive e percettive, orientano l'esperienza del pubblico, attivando relazioni e forme di esperienza mai neutre. Ciò che si rappresenta è ciò che si vede, e ciò che si vede è ciò che si tutela.

Ogni patrimonio esiste solo nella misura in cui è riconosciuto, interpretato e reso visibile. Non vi è bene culturale che non sia, prima di tutto, un costrutto simbolico e sociale, il risultato di un processo di selezione, attribuzione di valore e messa in forma (Choay, 1992; Smith, 2006). In questo senso, il patrimonio non è un dato ma un processo, e tale processo passa inevitabilmente attraverso pratiche di rappresentazione. Esporre il patrimonio culturale allo sguardo del pubblico implica l'interrogarsi sulla sua *mise-en-scène* quale azione finalizzata al coinvolgimento delle comunità che lo ereditano e dei diversi portatori d'interesse. La museografia

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

contemporanea ha mostrato con chiarezza come l'esposizione non sia mai un atto neutro, ma una forma di scrittura spaziale e narrativa (Hooper-Greenhill, 2000). Ogni allestimento costruisce un percorso cognitivo, una sequenza interpretativa, una postura dello sguardo.

Tutela top-down e tutela bottom-up

La tutela è sempre un atto collettivo che può assumere differenti configurazioni, dall'azione *top-down*, governata da enti rappresentanti l'interesse collettivo, alle azioni *bottom-up* che emergono dalla volontà collettiva. Le due forme non sono tra loro autonome e indipendenti ma sono strettamente collegate in quanto la domanda collettiva di tutela sollecita e sostiene gli enti depositari degli strumenti normativi di tutela, le cui azioni per essere efficaci necessitano del riconoscimento e della condivisione della collettività. Entrambi gli attori, istituzioni e collettività, per tutelare necessitano di conoscere. L'istituzione necessita di conoscere per poter attivare le pratiche burocratiche finalizzate alla tutela; la collettività necessita di conoscere per costruire quelle relazioni di reciproca identificazione e appartenenza con il bene che ne permette la presa in cura. Ciò che non si conosce rimane esterno al raggio di azione e dalla fascia di attenzione, sia delle istituzioni che dei cittadini. Nel Codice dei beni culturali e del paesaggio (D.lgs. 42/2004), la tutela è definita infatti come attività che si esercita "sulla base di un'adeguata attività conoscitiva" (art. 3), finalizzata all'individuazione, protezione e conservazione dei beni per garantirne la pubblica fruizione. La conoscenza non è solo propedeutica, ma strutturale alla tutela: senza di essa non si può né identificare correttamente un bene, né proteggerlo in modo mirato, né conservarlo efficacemente.

Questo concetto si declina su due diversi fronti, quello della trasmissione dell'oggetto tutelato e quello della trasmissione della conoscenza del e sull'oggetto tutelato. Se sul primo fronte il dibattito critico sul restauro del monumento è stato ampiamente nutrito nel corso dei secoli, minore è stato il dibattito riguardante il secondo. Significativo, a questo proposito, è il contributo dato dalla *Carta ICOMOS per l'interpretazione e la presentazione dei siti patrimonio culturale* (2008), nelle cui premesse si evidenzia «l'importanza della comunicazione al pubblico, in quanto elemento essenziale del processo di conservazione. La Carta ICOMOS per l'interpretazione e la presentazione dei siti del patrimonio culturale attribuisce ai programmi di interpretazione e presentazione la responsabilità di facilitare l'accesso fisico e intellettuale ai siti del patrimonio culturale, considerando insieme sia la dimensione fisica che quella culturale. Secondo la Carta, l'interpretazione e la presentazione dovrebbero favorire una corretta percezione del sito, la costruzione di significati e relazioni tra gli utenti e i siti.

Tra i vari principi della Carta, i primi due assumono un ruolo fondamentale per il progetto di comunicazione del sito. Il primo principio sostiene la necessità di "facilitare la comprensione e l'apprezzamento dei siti patrimonio culturale e promuovere la consapevolezza e l'impegno pubblici nella

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

necessità della loro protezione e conservazione" ed è dedicato all'accesso e alla comprensione. Il secondo principio, invece, esprime la richiesta di "comunicare il significato dei siti patrimonio culturale ad interlocutori diversi tramite un profondo e ben documentato riconoscimento di questo significato attraverso metodi riconosciuti di analisi scientifica e ricerche oltre alle tradizioni culturali viventi" ed è incentrato sulle fonti dell'informazione. Questo secondo principio include l'uso di immagini e ricostruzioni visive di vario tipo, come disegni e immagini che dovrebbero basarsi su un'analisi dettagliata e sistematica dei dati ambientali, archeologici, architettonici e storici, compresa l'analisi di fonti scritte, orali, iconografiche e fotografiche. I prodotti grafici sono qui riconosciuti come fondamentali per la diffusione della conoscenza e per rendere accessibili in forma semplice informazioni complesse senza perderne il contenuto.

Progettare la visione, progettare la fruizione

Progettare la fruizione di un sito o di un bene culturale implica, innanzitutto, progettarne la visione. Ogni intervento in tal senso si configura come un progetto di allestimento volto a definire percorsi, sequenze e ritmi dell'esperienza; è, in ultima analisi, una forma di costruzione dello sguardo. In questa prospettiva, ogni itinerario può essere inteso come un'esposizione, una forma di 'scrittura spaziale': una rappresentazione che non si limita a mostrare oggetti, ma mette in scena relazioni, gerarchie e punti di vista. Il patrimonio, esposto attraverso la rappresentazione, si trasforma in racconto in cui ogni narrazione impone scelte precise di registro, linguaggio, prospettiva e pubblico di riferimento.

Il progetto di visione è dunque un progetto di comunicazione che richiede il contributo di conoscenze diverse e coinvolge competenze diverse. Oltre al lavoro di storici, archeologi e architetti nella conservazione dei manufatti fisici, c'è anche il lavoro di esperti di comunicazione visiva e progettazione grafica, esperti di visualizzazione per la ricostruzione di immagini e ambienti per la progettazione dell'esperienza visiva. Queste strategie di conservazione basate sull'apprendimento attraverso le immagini nascono da una filiera di produzioni grafiche (fig.1) che si fonda sul rilevamento dei siti e dei manufatti, su cui si basa la rappresentazione grafica e la modellazione per visualizzare le informazioni, comunicare visivamente le conoscenze sia all'interno che all'esterno del sito e promuovere il sito utilizzando diversi strumenti, supporti e strategie che saranno elencati e brevemente discussi di seguito.

Partendo dal rilevamento dei siti e degli oggetti, è possibile utilizzare modelli grafici per la ricostruzione virtuale dei siti nel loro aspetto originale, che diventano la base per una presentazione commentata e illustrata volta a diffondere al pubblico i valori storici, culturali e ambientali legati al sito. Questo tipo di illustrazione è generalmente legato all'approccio dell'infografica volta a diffondere contenuti scientifici al pubblico. Le immagini così prodotte diventano supporti di comunicazione utili ed efficaci da utilizzare all'interno di progetti grafici in cui elementi

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

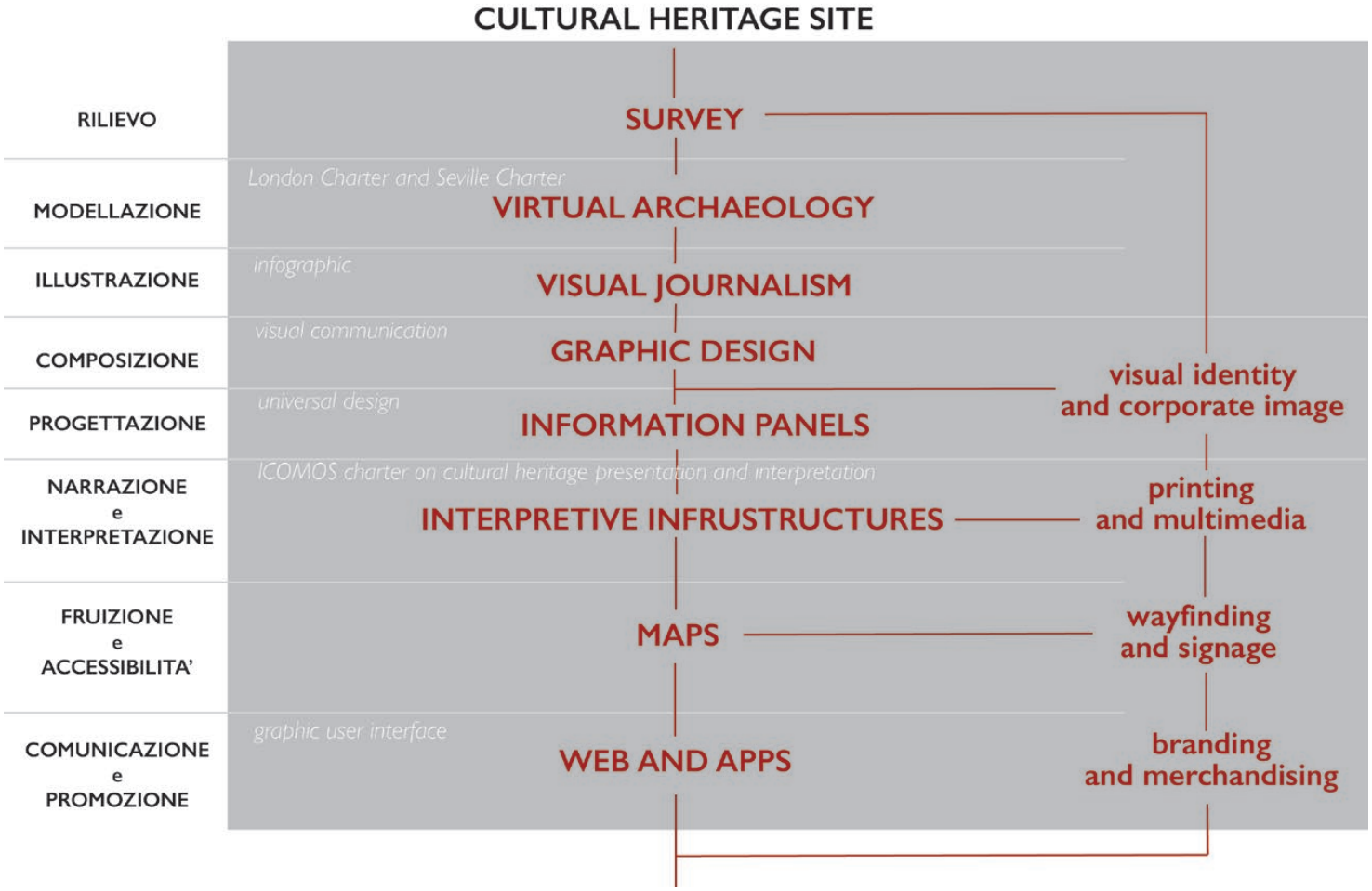


Fig. 1/ Rappresentazione diagrammatica della filiera della rappresentazione nell'ambito della fruizione del patrimonio culturale.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

testuali, grafici, tattili e uditivi lavorano insieme in modo coerente con i principi dell'apprendimento multiplo.
L'identità visiva del sito contribuisce all'efficacia della composizione grafica. Essa consiste in un segno grafico sintetico e facilmente riconoscibile, in grado di contraddistinguere tutti gli interventi visivi all'interno e all'esterno del sito, contribuendo in modo significativo all'orientamento degli utenti che potranno riconoscere il simbolo associandolo agli interventi di orientamento e interpretazione che facilitano la lettura degli spazi e delle informazioni e la promozione del sito attraverso la fornitura di vari tipi di prodotti grafici e merchandising. I progetti grafici, che compongono le immagini, i testi e gli altri elementi grafici, diventano il messaggio di comunicazione visiva reso disponibile attraverso la segnaletica interpretativa articolata sul sito, costituendo un'infrastruttura interpretativa che definisce i percorsi attraverso i quali il sito viene utilizzato, percepito e conosciuto. Questi percorsi cognitivi saranno supportati da altri strumenti grafici utili per l'orientamento e l'interpretazione, come mappe, stampate e rese disponibili attraverso opere di *wayfinding,* e segnali di orientamento. Le mappe, insieme alle altre informazioni utili alla lettura del sito durante la fruizione ma anche prima e dopo di essa, saranno rese disponibili anche su supporti digitali sul web e su app per dispositivi mobili.
Il progetto della visione diventa così parte inscindibile del più globale progetto di fruizione dei siti e dei beni culturali. Le rappresentazioni grafiche non solo rendono disponibili le informazioni su siti, monumenti e beni ma diventano gli elementi da cui parte la costruzione dello sguardo del fruitore e dunque parte integrante e inscindibile del sistema di fruizione.

Per un'etica dello sguardo

In questo articolo è stato discusso come la tutela del patrimonio culturale non possa più essere circoscritta esclusivamente alla dimensione del restauro fisico o dell'acquisizione e conservazione del dato digitale. Sebbene queste due 'vie' siano indispensabili per la persistenza materiale e documentale del bene, esse rimangono incomplete senza l'attivazione della terza via: quella della fruizione intesa come progetto di conoscenza.
L'integrazione del pensiero di Hannah Arendt all'interno del dibattito sui beni culturali ha evidenziato come la 'permanenza' di un manufatto non sia una qualità intrinseca alla sua materia, ma il risultato del suo 'apparire' in una sfera pubblica. In questa prospettiva, la rappresentazione smette di essere un'appendice tecnica del progetto di restauro per diventare il fondamento stesso dell'azione di tutela. Rappresentare, infatti, significa operare una mediazione critica che trasforma l'oggetto muto in un dispositivo parlante, capace di generare appartenenza e identità.
Emerge dunque la necessità di superare il pregiudizio che identifica la comunicazione e la divulgazione visiva come forme di semplice e inutile spettacolarizzazione. Al contrario, la costruzione dello sguardo attraverso linguaggi visuali consapevoli e

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

rigorosi è un atto di responsabilità etica. Solo una collettività messa in condizione di 'vedere' e comprendere il valore del proprio passato può trasformarsi da spettatrice passiva in custode attiva del territorio.
Se la rappresentazione è un atto di interpretazione e di mediazione, allora essa comporta anche una responsabilità etica. Il progetto di visione, la costruzione dello sguardo, è sempre anche un progetto politico in senso 'arendtiano', cioè un'azione che costruisce relazione. In questo senso, l'atto del rappresentare diventa un'azione di esposizione allo sguardo; un'azione politica ed etica volta a trasformare l'oggetto fisico in 'patrimonio' condiviso.

Bibliografia

Arendt, H. (2004). *Vita activa. La condizione umana*. Milano: Bompiani.
Choay, F. (1995). *L'allegoria del patrimonio*. Roma: Officina.
Evans, R. (1995). *The Projective Cast: Architecture and Its Three Geometries*. Cambridge (MA): MIT Press.
Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London: Routledge.
ICOMOS (2008). The ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites. <http://www.icomos.org/charters/interpretation_e.pdf> (consultato il 20 febbraio 2026).
Panofsky, E. (1927). *La prospettiva come forma simbolica*. Milano: Feltrinelli.
Smith, L. (2006), *Uses of Heritage*. London: Routledge.

Letture aggiuntive

Didi-Huberman, G. (2003). *Devant l'image*. Paris: Minuit.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Lo sguardo grafico nel regime scopico digitale

Stefano Brusaporci

La linea di studi che si incentra sul concetto di 'sguardo' analizza il convenzionale approccio binario offerto dalla relazione occhio/sguardo, nel rapporto intersoggettivo tra spettatore e immagine, secondo un 'discorso' dove il senso di un'immagine non è semplicemente definito ma viene negoziato di volta in volta in una complessa dialettica tra oggetto iconico, produttore, spettatore, contesto culturale (Debray, 1992). Con una semplificazione funzionalmente utile allo sviluppo della tesi che si vuole sviluppare, e fermo restando la complessità delle situazioni reali, si potrebbe distinguere tra due generali regimi scopici: da un lato lo sguardo percepente che esperisce l'immagine che gli si palesa, dove l'osservatore sviluppa con l'immagine un rapporto culturale che però non è esplicitamente finalizzato all'analisi dell'immagine, alla sua rielaborazione e alla produzione di nuove immagini; dall'altro lo sguardo grafico del disegnatore, cioè di colui che non solo osserva ma che discute con l'immagine, cosciente delle modalità generative ovvero con finalità anche di creazione, ricreazione, modifica dell'immagine stessa, insomma con uno sguardo rivolto alla generazione di nuove immagini.

Nel disegno tradizionale, questo secondo tipo di sguardo si basa su di un rapporto iterativo occhio, mente e mano, dove la vista ha un ruolo fondamentale, ma non è secondario un approccio multisensoriale secondo processi incarnati di saggezza non-concettuale, dove il nostro corpo gioca un ruolo essenziale (Pallasmaa, 1996; Pallasmaa, 2009).

Si tratta di un processo complesso dove il disegnatore guarda, la mente elabora un'idea (cioè il progetto di una nuova immagine,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

sviluppata tramite l'immaginazione a partire dall'immaginario personale e collettivo), la mano rende immanente nella dimensione del visibile l'immagine mentale tramite dispositivi di disegno. A questo punto il processo riprende avvio: l'occhio osserva l'immagine prodotta, la confronta con l'immagine mentale, rigenerando quest'ultima, e di nuovo sottoponendola alla valutazione dello sguardo (Brusaporci, 2025).

La diffusione pervasiva delle applicazioni digitali ha modificato la comune e quotidiana natura dello sguardo, favorendo il passaggio da un approccio contemplativo – per quanto indirettamente ma immancabilmente coinvolgente –, ad uno consapevolmente partecipativo e graficamente attivo.

Per presentare questo ragionamento, sono sinteticamente ripercorse le principali caratteristiche delle tecnologie, con particolare riferimento agli impliciti risvolti culturali, mettendo in evidenza come le immagini digitali presentino differente natura rispetto a quelle del passato, e come vengano a costituirsi nuovi sistemi di relazione.

Il contesto della digitalità

Con lo sviluppo della computer graphics, gli ambienti digitali sono entrati a far parte della pratica scientifica, dei quotidiani processi di visualizzazione e dell'immaginario collettivo. A partire dagli anni Novanta si è sviluppato il dibattito sulla realtà virtuale, e quindi sulla dicotomia/translitterazione/integrazione reale - virtuale, con particolare riferimento a questioni tanto tecnologiche quanto percettive ed esperienziali, comunicative, semiologiche, sociali, culturali (Krueger, 1991; Benedikt, 1991; Rheingold, 1992; Barrett, 1994; Feenberg, Hannay, 1995; Gere, 2002).

I sistemi digitali favorirebbero la raccolta ed elaborazione di informazioni secondo procedure non dissimili da quelle utilizzate dalla mente, ovvero secondo sistemi visuali e spaziali, non-lineari, differenti dalla tradizionale organizzazione alfabetica. In particolare, De Kerckhove (1991), sulla scorta di studi sul rapporto tra mente, corpo e tecnologie digitali, indica come queste modifichino le modalità di interazione e facilitino i processi di ideazione ed elaborazione, secondo una sorta di '*sensory remapping*'.

Negroponte in *Being Digital* (1995) conia il temine *'digitality'*, ad indicare una condizione che deriva dalle possibilità offerte dal digitale e dal web, nella quale l'essere umano, che era in un certo qual modo spodestato dalle macchine, torna al centro del discorso.

Posizioni fortemente critiche sono già suggerite da Baudrillard (1976) che individua nei meccanismi di comunicazione forme di alienazione, in particolare indotte dall'incompatibilità tra la velocità del real time dell'interazione e il tempo proprio richiesto dai processi di 'scambio simbolico'. In tal senso la realtà virtuale crea ambienti tridimensionali realistici, cioè una realtà immersiva perfetta e priva di dimensione simbolica, senza significato ed aura (Baudrillard, 1997).

Analogamente critica è la visione di Virilio (1993) che attribuisce ai media digitali la sterilizzazione dell'immaginazione degli spettatori, in primo luogo causata dall'accelerazione nel tempo e nello spazio dell'informazione, un 'nuovo spettacolare' dove la cosa descritta viene a prendere il sopravvento sulla cosa reale.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Differente è l'approccio di Lévy (1995) che si riferisce al virtuale a partire dall'etimologia della parola: qualcosa dotato di virtù, che esiste in potenza, che ha la possibilità di poter essere. In tal senso una lettura in opposizione alla de-realizzazione di Baudrillard o all'implosione spazio-tempo di Virilio, e che ha poco a che vedere con l'illusione e il falso. Non una contrapposizione alla realtà ma innumerevoli occasioni di attualizzazione di forme e soluzioni a partire da una configurazione dinamica di forze e finalità in risposta agli stimoli della realtà.

La narrazione digitale

Murray (1997) riflette su come la tecnologia digitale stia trasformando il modo in cui raccontiamo storie, attraverso nuove forme di narrazione interattiva, immersiva e partecipativa. In questo senso il digitale si configura non solo come strumento tecnologico ma come mezzo espressivo che consente di sviluppare storie multiformi, dove molteplici trame e finali coesistono. In particolare, evidenzia come il medium digitale sia caratterizzato da quattro proprietà fondamentali: proceduralità, secondo regole e algoritmi; partecipazione, con il coinvolgimento attivo dell'utente; spazialità, con ambienti navigabili e immersivi; enciclopedicità, cioè capacità di contenere grandi quantità di informazioni. Questi vengono a definire una nuova estetica della narrazione digitale, caratterizzata dall'immersività, dalla possibilità dell'utente di influenzare la storia (*agency*), la capacità di trasformazione caleidoscopica degli avatar, degli ambienti, dei modelli di comportamento, dei punti di vista, della trama.
Sulla stessa linea Bolter e Grusin (1999) evidenziano come la digitalità comporti una rimediazione narrativa, in quanto i media acquisiscono caratteristiche di trasparenza e naturalità, fondate sull'immediatezza, l'ipermedialità e la rimediazione: la prima fa percepire le applicazioni meno 'arbitrarie', più 'vere' per l'utente; la seconda è esemplificata dalle finestre di Windows, interfacce visuali che offrono la possibilità di gestire in maniera semplice e simultanea le informazioni; infine la rimediazione transcodifica continuamente i media in altri media (mediazione della mediazione).
Manovich (2001) sottolinea come i media parlino 'un nuovo linguaggio', secondo cinque principi fondamentali: rappresentazione numerica (tutti i contenuti digitali sono codificati numericamente, così da essere manipolabili da algoritmi; modularità: i media digitali sono composti da moduli indipendenti, ad es. pixel, frame, oggetti 3D, che possono essere combinati e riutilizzati); automazione (i processi creativi e tecnici possono essere automatizzati, riducendo l'intervento umano); variabilità (i contenuti digitali possono esistere in molteplici versioni e adattarsi dinamicamente al contesto); transcodifica culturale (i media digitali trasformano i dati culturali in dati computabili, modificando il modo in cui la cultura viene prodotta e percepita). Manovich (2010) mette in luce come i nuovi media abbiano una natura diversa rispetto a quelli tradizionali, e ci pongono in una nuova fase rispetto alle teorie di McLuhan, richiedendo di spostare l'attenzione dal tema delle caratteristiche dei media allo studio del software.

La pulsione fotografica

Bate (2009) dedica un capitolo a quella che definisce 'pulsione scopica', riferita all'impul-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Il disegno tradizionale in uno *sketchmob* sul paesaggio urbano (immagine elaborata dell'autore utilizzando l'IA di Google Gemini PLUS Imagen4).

so di scattare fotografie dettato da un piacere visuale che potrebbe essere fisicamente inteso come una sorta di piacere dell'occhio. Prendendo le mosse dall'idea di occhio come specchio che incorpora ma anche riflette ciò che vede, evidenzia due modelli di relazione con l'immagine: un desiderio di guardare, assimilabile a quello del piacere sessuale, nel quale ci si impossessa delle immagini con una sorta di voyeurismo erotico; uno sguardo che si identifica con quanto viene osservato, come quando uno spettatore si immerge nelle immagini di un film, partecipando a quanto viene rappresentato, con una catarsi liberatoria in uno spazio di fantasia dove l'osservatore in un certo modo perde la propria identità.

Con il digitale, il tema della visione si interseca con una immagine che deriva da processi di simulazione di modelli di rappresentazione (i modelli vengono rappresentati con immagini simulacro degli stessi), ovvero di *rendering*, di costruzione dell'immagine attraverso procedure di codifica e decodifica. Viene minato il principio dell'analogicità proprio della fotografia e l'immagine non è più un simulacro del reale ma un reale prodotto del digitale. La fotografia digitale, in particolare grazie agli smartphone, offre a tutti la possibilità di realizzare fotografie in ogni momento, e di condividerle. Questo ha prodotto cambiamenti nelle modalità tecniche ma soprattutto nelle forme di produzione, circolazione e nelle implicazioni sociali. In particolare, le fotografie hanno cambiato il proprio ambito, da un utilizzo personale ad uno collettivo.

Iperconnessione, intelligenza collettiva e cultura partecipativa

La diffusione di applicazioni digitali economiche e sistemi con caratteristiche prestazionali sempre più evolute, accoppiate con lo sviluppo delle Tecnologie dell'Informazione e Co-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Il rapporto occhio/mano/disegno: un autoritratto guardandosi allo specchio (immagine elaborata dell'autore utilizzando l'IA di Google Gemini PLUS Imagen4).

municazione ICT, hanno reso i sistemi digitali parte integrante della nostra quotidianità, con strumenti che accompagnano in ogni luogo e in ogni momento l'utente, con applicazioni da utilizzare da remoto attraverso interfacce semplici e intuitive.

Nel nostro stato online, il concetto di 'nativi digitali' e 'migranti digitali' (Prensky, 2001) tende a sfocare (Jenkins, 2006), non semplicemente per l'avanzare delle generazioni ma anche perché i dispositivi e le applicazioni hanno immerso la quotidianità nella dimensione digitale. Si è venuta a costituire una condizione, così come messa in luce da *The Onlife Manifesto, Being Human in a Hyperconnected Era*, che riferisce di una quotidianità dove le ICT sposano la realtà attraverso una iperconnessione che correla reale e digitale in un'unica dimensione (Floridi, 2015). È in particolare con i social media che si ha il passaggio da un consumo di massa ad una quotidiana e continua produzione di massa. Jenkins (2006) parla di 'cultura convergente', riprendendo e rinnovando il concetto di 'intelligenza collettiva' (Lévy, 1994) resa possibile dalla comunicazione digitale basata sulla partecipazione e su sistemi di interesse comuni, non più riferiti a centri istituzionali, a specifici territori e società. In particolare, il fenomeno della cultura convergente nasce in relazione a tre concetti: la convergenza dei media, la cultura partecipativa, e l'intelligenza collettiva. L'espressione 'cultura partecipativa' supera i tradizionali concetti di produttori di media contrapposti a spettatori passivi, anche se non tutti gli attori possono esercitare lo stesso peso. La convergenza si riferisce al flusso dei contenuti attraverso molteplici piattaforme in relazione al comportamento partecipativo degli utenti e dell'industria dei media. Oggigiorno una delle espressioni più importanti della 'digitalità' è la capacità di abbrac-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Molti specchi digitali meno uno materiale, ovvero la rottura come moltiplicazione dello specchio. Immagine liberamente ispirata alle performances di Michelangelo Pistoletto (immagine elaborata dell'autore utilizzando l'IA di Google Gemini PLUS Imagen4).

ciare in maniera costante e pervasiva la nostra quotidianità, anche influenzando il nostro comportamento. Il rapporto comunicativo multi-direzionale amplifica la tradizionale linea mono-direzionale di trasmissione dei dati secondo nuove esperienze di 'cultura partecipativa'. In particolare, Jenkins (2009) elenca come forme della cultura partecipativa: l'affiliazione (membership in comunità online); l'espressione (la produzione di contenuti indipendenti secondo nuove forme di espressione come ad esempio video, commenti, meme); problem solving collaborativo (lavoro in collaborazione formale o informale, come in giochi online o *Wikipedia*); circolazione (ad esempio podcasting e blogging). Soprattutto sono richiesti nuove skills, quali: play, performance, *simulation*, *appropriation*, multitasking, *distributed cognition*, *collective intelligence*, *judgment*, *transmedia navigation*, networking, *negotiation*. La partecipazione è un carattere distintivo dei nuovi social media e questo rende possibile all'utente universale di archiviare, annotare, scambiare e rimettere in circolo contenuti mediali – autoprodotti oppure ricevuti da altri ovvero rielaborati – secondo modalità innovative, istantanee, ovunque ci si trovi. Pertanto, indica come la cultura partecipativa sia caratterizzata da barriere relativamente basse per l'espressione artistica e il coinvolgimento civico, dalla facilità nella creazione e condivisione di contenuti, da caratteristiche informali di 'tutoraggio' dove i partecipanti si trasmettono abilità e conoscenze acquisite. Alla base vi è il fatto che si viene a stabilire una relazione sociale tra i partecipanti.

Realtà mista, metaverso e AI

La possibilità offerta dalle ICT e dai devices che accompagnano ognuno di noi in ogni momento accresce le dimensioni della realtà mista, offrendo la continua commistione tra

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 4/ La pulsione fotografica (immagine elaborata dell'autore utilizzando l'IA di Google Gemini PLUS Imagen4).

reale e virtuale, comunque declinabile sia in un'immersione in un ambiente totalmente sintetico, quanto in una esperienza del reale affiancata in ogni luogo ed in ogni momento da strumenti digitali. Di qui l'idea di metaverso, del quale una definizione generale è proposta da Ball (2022) che lo descrive come

> Una rete di massima scalabilità e interoperabile di mondi virtuali 3D renderizzati in tempo reale, che possono essere vissuti in modo sincrono e persistente da un numero effettivamente illimitato di utenti con un senso individuale di presenza al loro interno, e che garantiscono la continuità dei dati relativi a identità, storia, diritti, oggetti, comunicazioni e pagamenti (p. 55).

In senso generale quella del metaverso rappresenta una logica culturale riferibile ad un ambiente virtuale in prospettiva sempre più integrato a quello reale, anzi costantemente parallelo a quello fisico, dove a differenza della realtà virtuale della prima ora, adesso è costantemente abitato dall'universo globale degli utenti, che qui trovano il modo di interagire, esprimersi e creare contenuti senza soluzione di continuità. In particolare, all'idea di metaverso fanno riferimento social network che vedono in questa idea l'evoluzione dei loro ambienti. Non si tratta di un concetto da riferirsi al solo ambito della realtà virtuale ma ad uno stato di digitalità pervasiva integrante la quotidianità e le relazioni sociali.

In questo quadro viene ad inserirsi la crescita dell'Intelligenza Artificiale che, in relazione alla sua capacità di interagire e realizzare prodotti, pone interrogativi in merito ad aspetti etici (Benanti, Maffettone, 2024). Floridi (2025) indica come l'AI debba essere intesa non come una forma di intelligenza ma come una capacità di agire 'con alti livelli di prestazione, e sottolinea

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

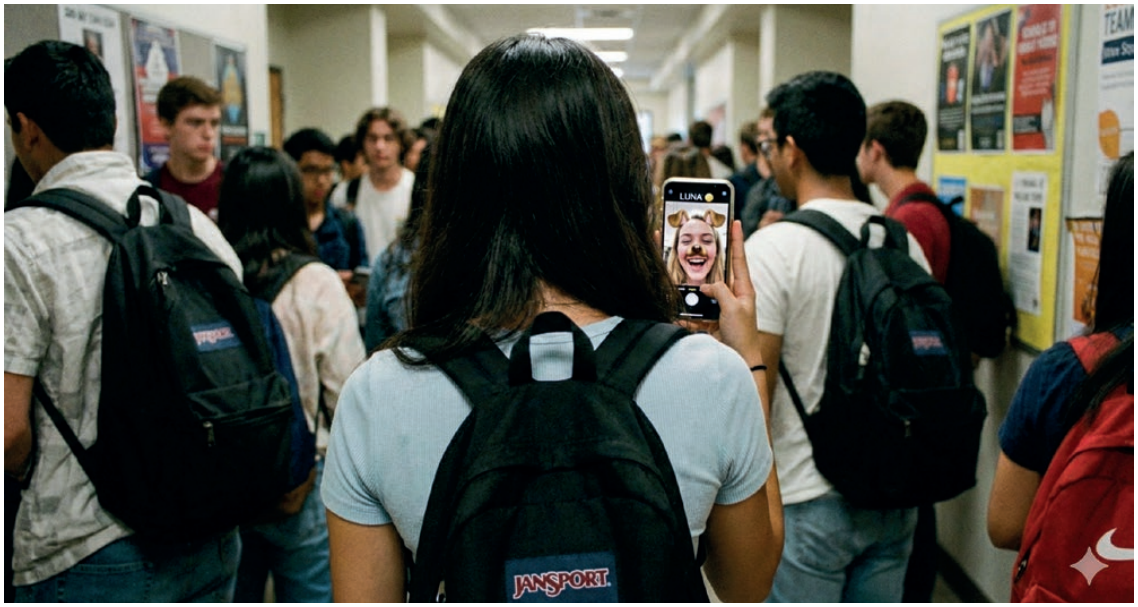


Fig. 5/ Il reale metaverso (immagine elaborata dell'autore utilizzando l'IA di Google Gemini PLUS Imagen4).

che ciò che distingue l'uomo dall'AI sia la 'semantica', cioè la capacità di dare significato alle azioni. In particolare, la vera peculiarità umana risiede nella libertà di pensiero, nella creatività e nella capacità di pensare fuori dagli schemi, non ancorata al circoscritto contesto del momento e dei dati. La questione dell'*agency* evidenzia come la AI possa essere un utile assistente dell'utente, per nuove modalità di creazione di prodotti. L'AI può fornire un valore aggiunto all'umano, secondo un recupero della dimensione relazionale del fare: secondo Floridi è opportuno spostare l'attenzione da una AI immaginata come centrata sull'uomo (*human-centric*), ad un approccio focalizzato sulle relazioni tra uomo e AI (*relation-centric*), in grado di costruire significato nell'interazione tra persone, macchine, società e ambiente. Se, dal punto di vista del disegno, le applicazioni digitali e la AI possono tentare l'utente meno attento a demandare l'aspetto grafico alla macchina, comunque sollecitano l'immaginazione in merito alle questioni progettuali e redazionali.

La svolta grafica

Sul tema dell'immagine Mitchell (1986. 1994, 2005) propone i seguenti concetti fondamentali: il *pictorial turn*, ovvero la svolta visuale, che non è specifica solo della nostra epoca, e che non va vista come opposizione tra paradigma visivo e verbale (tutti i media sono mixed media); la distinzione tra '*pictures*' e '*images*', dove le prime indicano le entità materiali, rese storicamente concrete da un insieme di supporti, media, dispositivi, etc., mentre le immagini sono entità immateriali culturalmente definite; le *metapictures*, immagini di un medium che hanno origine da altre immagini e/o da altri media, ovvero immagini che parlano di altre immagini; le *biopictures*, immagini che 'prendono

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 6/ Educazione alla visione. Immagine liberamente ispirata al dipinto *Il critico d'arte* di Norman Rockwell del 1955 (immagine elaborata dell'autore utilizzando l'IA di Google Gemini PLUS Imagen4).

vita' cioè durante la loro esistenza assumono un nuovo e diverso significato culturale, si clonano e vengono clonate, si rinnovano in autonomi soggetti culturali. In questo quadro operano quotidianamente le persone, in particolare con i social, ad esempio rielaborando partecipativamente i contenuti digitali, postando selfie, riformulandone i contenuti con filtri di diverso tipo, creando meme e stickers, in un certo modo ri-sviluppando l'idea di *meta* e *bio pictures*. Infatti come preconizzato da Toffler (1980) con l'avvento delle nuove tecnologie e il superamento dell'era industriale di massa, il confine tra chi produce e chi consuma si viene a sfumare, dando luogo alla figura del *prosumer,* che non si limita a consumare prodotti e servizi, ma partecipa attivamente alla loro creazione o personalizzazione. In tal modo le tecnologie digitali sembrano facilitare lo sviluppo della cosiddetta intelligenza grafica (Cicalò, 2016).

Appare importante sottolineare come il rapporto tra osservatore e immagini è argomento di ricerca da parte sia degli studiosi di cinema che di coloro che si occupano di neuroscienze. Gallese e Guerra (2015) descrivono un modello di percezione definito come 'simulazione incarnata': l'*embodied simulation*, un meccanisco fondato sui neuroni specchio, che spiega la capacità del cinema di farci empatizzare con quanto viene rappresentato sullo schermo, sia in merito alle azioni che alle emozioni vissute dai protagonisti. Questo comportamento si basa sulla teoria dell'intersoggettività che prevede da parte del nostro cervello un meccanismo di funzionamento neurofisiologico basato sull'utilizzo di quelle capacità neurali normalmente dedicate a definire i rapporti, le relazioni e ad interagire con il mondo che ci circonda, anche in relazione agli aspetti percettivi e all'immaginazione. Ne consegue che lo spettatore non è solo un ricettore, per quanto empatico, di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 7/ Lo sguardo grafico (immagine elaborata dell'autore utilizzando l'IA di Google Gemini PLUS Imagen4).

quanto viene rappresentato, cioè non si limita solo a comprendere il senso narrativo della finzione cinematografica, ma sulla base delle proprie esperienze, memorie e modalità relazionali – in senso generale alla sua cultura – elabora, impara e 'vive' personalmente la storia, in quanto l'osservazione attiva gli stessi circuiti neuronali preposti all'azione. Pertanto, la visione della simulazione narrativa produce nuove vere esperienze, concorrendo alla relazione dell'osservatore con il mondo.

La simulazione incarnata, nel suo fondamento neurobiologico, potrebbe essere intesa anche nel caso di ricezione non solamente empatica, ma potrebbe approfondire il nostro rapporto con le immagini, sia quando orientato all'immedesimazione nel contenuto e nella narrazione, ma soprattutto quando originato da una pulsione all'osservazione oggettuale delle immagini. In questo secondo caso, a partire da un piacere culturale e corporale alla visione, l'osservatore sviluppa un approccio grafico analitico all'immagine e un'attitudine alla sintesi di nuove immagini.

Inoltre, il meccanismo della simulazione incarnata viene fatto proprio nella partecipazione incarnata data dall'interazione fisica e real time, partecipativa e permeante la quotidianità, nelle diverse dimensioni della realtà mista. Pertanto, da un lato la narrazione digitale basata sulla interattività, col coinvolgimento fisico e visivo, dall'altro la cultura partecipativa della produzione attiva di immagini, possono trovare nell'*embodied simulation* il supporto per il loro slancio e rilancio: l'interazione incarnata della mixed reality favorisce una nuova matrice culturale attiva e progettuale, dove lo 'sguardo grafico' dell'osservatore fa tutt'uno della visione e della pulsione per l'incarnazione di nuove immagini. Parafrasando Mitchell, dopo il '*pictorial turn*' si è ora di fronte a un '*graphical turn*'.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Conclusioni: per un'educazione allo sguardo grafico

I temi della dimensione onlife del digitale e della produzione grafica appaiono culturalmente interrelati, e consegue l'importanza di una riflessione critica, non solo rivolta all'analisi del fenomeno, ma soprattutto focalizzata su di una cosciente educazione grafica, intendendo con questo termine sia un'attitudine alla visione e produzione di immagini, sia un approccio etico all'ecosfera visuale.

Nell'ambito della media education argomenti centrali sono la *digital literacy*, la competenza nell'utilizzare gli strumenti avanzati e di creare contenuti, la capacità critica di relazionarsi con i media digitali, la conoscenza delle caratteristiche dei sistemi di comunicazione, non ultime le sfide poste dalla AI (Baacke, 1997; Selwyn, 2013; Rivoltella, Panciroli, 2023).

Copeland (2006) ha redatto per la Commisione Europea il documento *European democratic citizenship, heritage education and identity* dove sottolinea la correlazione tra l'educazione al patrimonio e l'educazione alla cittadinanza. Scrive

> Heritage education provides a cultural dimension for citizenship education which: enables an understanding of contemporary issues by drawing on experience and knowledge of relevant facts, ideas and processes from the past of cultures; demonstrates an understanding of people's cultural needs and wants and the implications of these for social and racial equity; enables an understanding of the causes of, and possible approaches to, resolving conflict and controversy in a democratic society; – enables critical appreciation of decision-making processes in the cultural heritage (p. 27).

E mette in luce i seguenti approcci, auspicandone una cosciente graduazione: l'educazione sulla cittadinanza e il patrimonio, l'educazione attraverso la cittadinanza e il patrimonio, l'educazione per la cittadinanza e il patrimonio.

Intendendo la produzione grafica come parte integrante del sistema culturale, e il disegno come metodo e strumento etico di conoscenza e di educazione, la lezione di Copeland può suggerire utili riflessioni in relazione al nostro rapporto con la digitalità: appare importante approfondire il tema di una educazione grafica intesa come formazione culturale attiva, che a partire dall'ambito visuale possa favorire lo sviluppo di uno sguardo critico, per una cittadinanza consapevole nello spazio relazionale – ineludibilmente anche digitale – della quotidianità[1].

Riferimenti bibliografici

Baacke, D. (1997). *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer.

Ball, M. (2022). *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà, e perché sta rivoluzionando le nostre vite*. Milano: Garzanti.

Barrett, E. (Ed.). (1994) *Sociomedia. Multimedia, Hypermedia, and the Social Construction of Knowledge*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Bate, D. (2009). *Photography: The Key Concepts*. Oxford: Berg.

Baudrillard, J. (1976). *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Gallimard.

Baudrillard, J. (1997). *Illusion, dèsillusion esthètiques*. Paris: Sense e Tonka.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Benanti, P., Maffettone, S. (2024). *Noi e la macchina. Un'etica per l'era digitale*. Roma: Luiss University Press.

Benedikt, M. (Ed.). (1991). *Cyberspace: first steps*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Bolter, J.D., Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Brusaporci, S. (2025). La materia dell'intangibile o sul disegno dei beni culturali. In: A. Sias, N. La Vitola, S. Mollica, *et alii*. *Graf_I La rappresentazione per la narrazione della cultura Immateriale*. Alghero: Publica, pp. 18-19.

Cicalò, E. (2016). *Intelligenza grafica*. Roma: Aracne.

Copeland, T. (2006). *European democratic citizenship, heritage education and identity*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/0900001680927395> (consultato il 13 gennaio 2026).

Debray, R. (1992). *Vie et mort de l'image: une histoire du regard en Occident*. Paris: Gallimard.

De Kerckhove, D. (1991). *Brainframes. Technology, Mind and Business*. Utrecht: Bosh & Kenning.

Feenberg, A., Hannay, A. (Eds.) (1995). *The Politics of Knowledge*. Bloomington and Indianapolis (IN): Indiana University Press.

Floridi, L. (Ed.) (2015). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Cham: Springer.

Floridi, L. (2025). *La differenza fondamentale. Artificial Agency: una nuova filosofia dell'intelligenza artificiale*. Milano: Mondadori.

Gallese, V., Guerra, M. (2015). *Lo schermo empatico*. Milano: Raffaello Cortina.

Gere, C. (2002). *Digital Culture*. London: Reaktion Books.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NY University Press.

Jenkins, H. (Ed.) (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Cambridge: The MIT Press.

Krueger, M.M. (1991). *Artificial Reality*. Reading (MA): Addison-Wesley.

Lévy, P. (1994). *L'intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: Editions La Découverte.

Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: Editions La Découverte.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Manovich, L. (2010). *Software Culture*. Milano: Edizioni Olivares.

Mitchell, W.J.T. (1986). *Iconology. Image, Text, Ideology*. Chicago: The University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (1994). *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: The University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: The University of Chicago Press.

Murray, J.H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.

Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. New York: Alfred A. Knopf.

Pallasmaa, J. (1996). *The Eyes of the Skin: Architecture and Senses*. London: Academy Editions.

Pallasmaa, J. (2009). *The Thinking Hand. Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. Chichester: Wiley and Sons.

Rivoltella, P.C., Panciroli, C. (2023). *Pedagogia algoritmica. Per una riflessione educativa sull'Intelligenza Artificiale*. Brescia: Scholé - Morcelliana.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), pp. 1-6.

Rheingold, H. (1992). *Virtual Reality*. London: Mandarin.

Selwyn, N. (2013). *Education in a Digital World: Global Perspectives on Technology and Education*. Abingdon: Routledge.

Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: William Morrow & Company.

Virilio, P. (1993). *L'art du moteur*. Paris: Editions Galilée.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

(eyes)Narrative Text Art

Graziano Mario Valenti

Origine concettuale

Il rapporto tra testo e immagine può essere considerato uno dei nodi strutturali della storia della comunicazione visiva. Lungi dall'essere una questione risolta o periferica, esso si ripropone come tema di studio e sperimentazione di particolare attenzione in ogni fase di trasformazione\evoluzione dei media e degli strumenti espressivi ad esso connessi. È pertanto naturale che nell'era della cultura digitale e della proliferazione dell'immagine algoritmica, la relazione tra segno verbale e segno visivo, possa stimolare nuove forme di sperimentazione, ampliando così lo scenario teorico, metodologico e applicativo.

Il presente contributo scaturisce da questa riflessione e propone, attraverso la pratica della *Text Art Narrativa*, un modello in cui testo e immagine non si descrivono reciprocamente né si sovrappongono per puro effetto decorativo, ma si co-generano all'interno di un sistema formale e semanticamente coerente. L'ipotesi sperimentale è che il testo possa diventare materia visiva – non in senso generico, ma attraverso procedure deterministiche definite – e che l'immagine possa diventare, al tempo stesso, dispositivo narrativo.

Il soggetto privilegiato di questa sperimentazione è lo sguardo: più precisamente, la regione oculare di individui le cui esperienze esistenziali sono condensate in testi narrativi – spesso originali delle persone ritratte – che compongono, letteralmente, la struttura visiva dell'opera. Tale scelta è motivata da ragioni tanto simboliche quanto scientifiche. Lo sguardo è tradizionalmente inteso come luogo di rivelazione dell'interiorità;

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

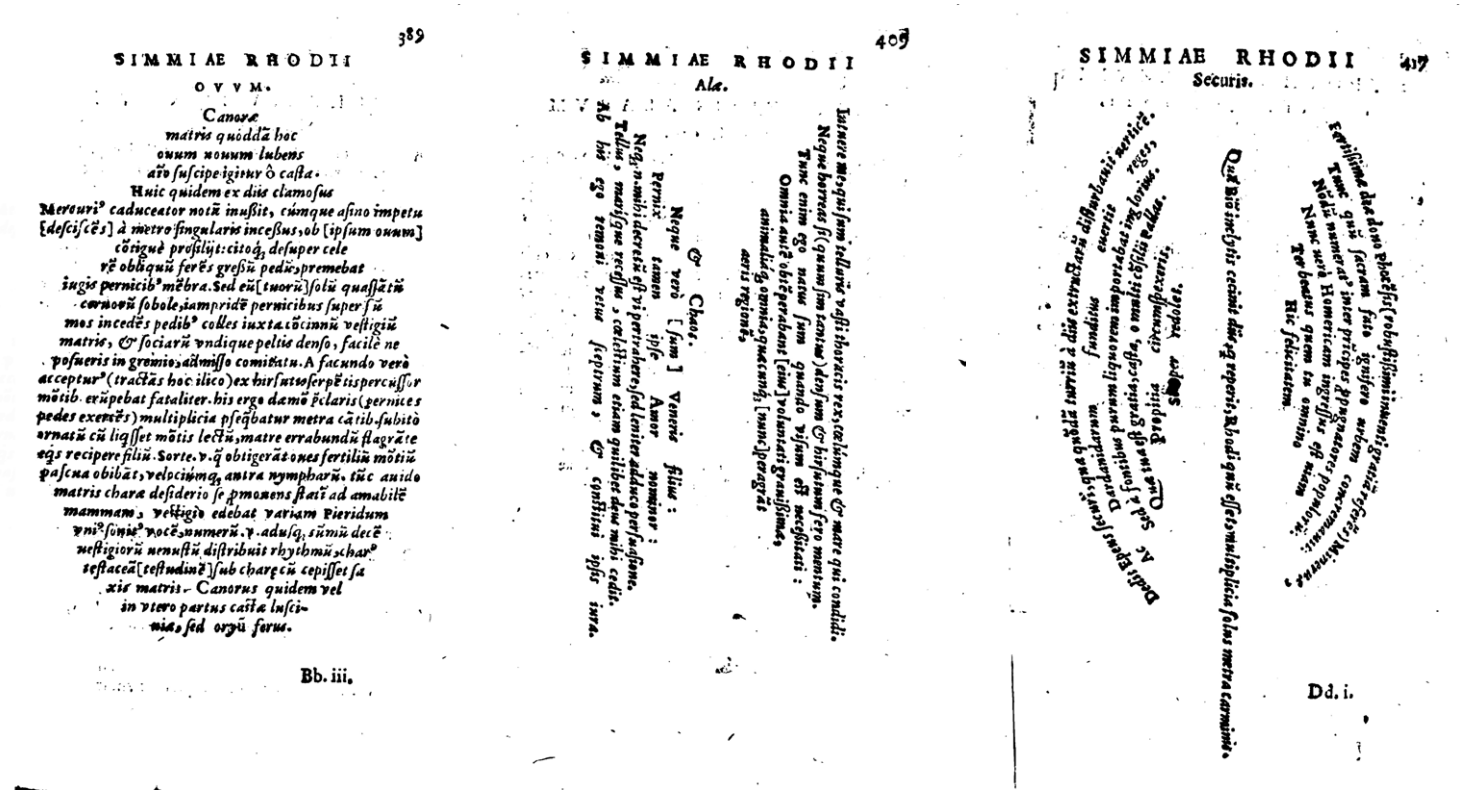


Fig. 1/ Poesia figurata. Simia di Rodi: *Ovum*, *Alae*, *Securis*. (Theocritus, 1579, pp. 389, 409, 417).

ma evidenze biometriche recenti confermano che la regione degli occhi rappresenta il principale punto di fissazione visiva nei processi di riconoscimento emotivo (Gonzalez-Acosta et al., 2025). L'opera si situa dunque all'intersezione tra arte, narrazione e computazione, configurandosi come campo relazionale nel quale uno sguardo è chiamato a guardare un altro sguardo.

Genealogia della relazione testo-immagine

La co-presenza di testo e immagine non è un'acquisizione della modernità: essa attraversa l'intera storia della comunicazione visiva, manifestandosi in forme profondamente diverse spesso fondate su un diverso registro che equilibra leggibilità e figurazione. Fra le prime manifestazioni documentate di questa forma espressiva può essere annoverata la 'poesia figurata' dell'antica Grecia, componimenti in cui la disposizione grafica delle parole assume la forma dell'oggetto descritto. Simia di Rodi (III sec. a.C.) compone testi a forma di ascia, uovo e ali: il significato del testo e la forma visiva si rinforzano reciprocamente, producendo un sistema in cui il segno linguistico è anche segno iconico (fig. 1).
Questa tradizione attraversa la cultura latina e medievale e giunge intatta alle soglie dell'età moderna, dove incontra la tecnica tipografica e la moltiplicazione dei supporti visivi. In

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Ignatius Moliginus, *Madonna con il bambino*. Totale e dettaglio dell'opera (Redazione, 03/02/2024).

questo vasto scenario espressivo, culturale e temporale, un caso paradigmatico è offerto dalla microcalligrafia, pratica diffusa nelle culture islamica, ebraica e cristiana, nella quale il testo miniaturizzato, cedendo la propria leggibilità, è supporto, materia della figurazione: le lettere, illeggibili a distanza ordinaria, costruiscono masse visive che articolano volti, paesaggi, icone sacre. L'opera *Madonna con il Bambino* attribuita a Ignatius Moliginus ne è un esempio significativo: la figura sacra è interamente costruita mediante micro-scrittura, e il testo non commenta l'immagine ma ne è la sostanza materiale (fig. 2).

Il Novecento costituisce, senza dubbio, il momento di più intensa fibrillazione e destabilizzazione della sperimentazione visiva tra testo e immagine. Guillaume Apollinaire, con i *Calligrammes* (1918) (fig.3), porta la tradizione della poesia figurata nel cuore della modernità letteraria europea, facendo del poema visivo uno strumento di sintesi tra avanguardia poetica e sperimentazione grafica.

Le tavole parolibere del Futurismo (Marinetti, 1914) (fig. 4) dissolvono la linearità della scrittura e la assoggettano a leggi compositive tipografiche autonome; il Dadaismo trasforma la pagina in campo visivo irriducibile; la poesia concreta – da Eugen Gomringer (1953) ai poeti del Noigandres brasiliano – esplora la materialità del segno linguistico come oggetto estetico in sé.

In questi movimenti, tuttavia, la dimensione narrativa rimane spesso subordinata

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

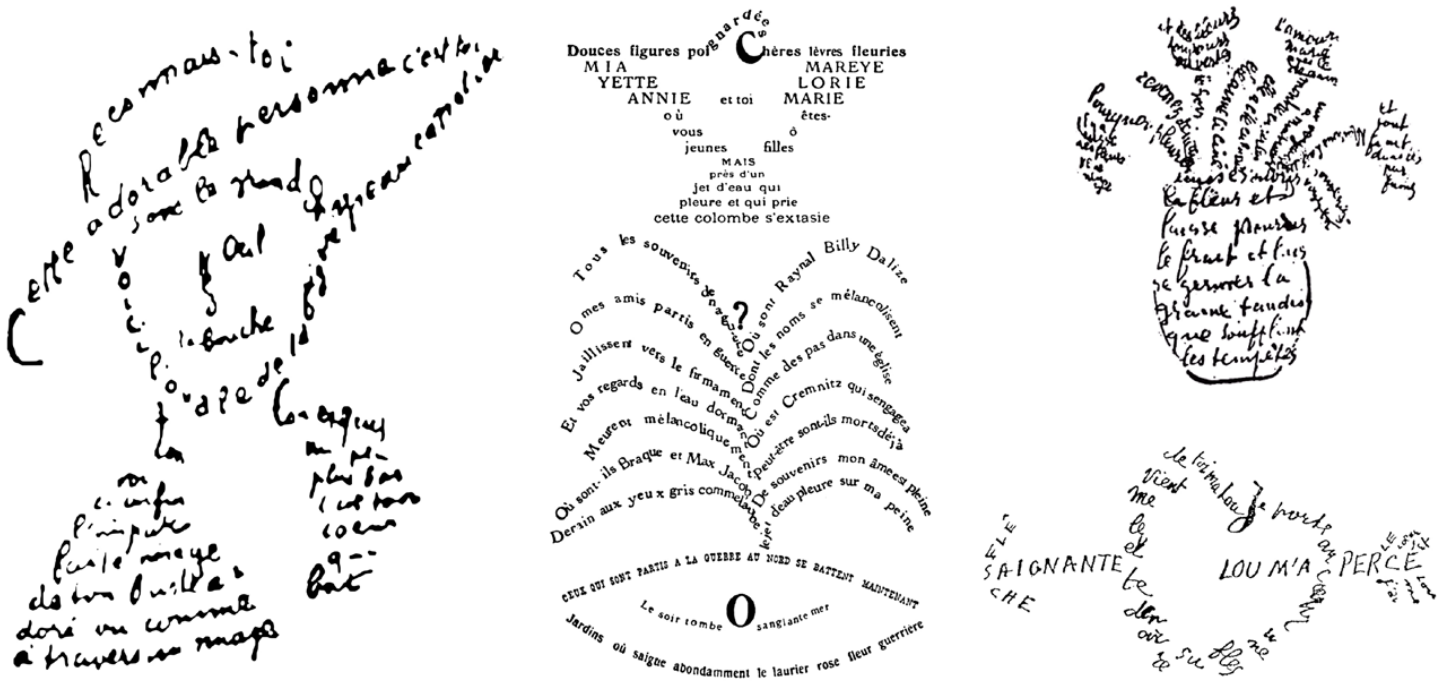


Fig. 3/ Guillaume Apollinaire, *Calligrammi*. *Lou*, *La colombe poignardee et le jet d'eau, Fleurs*, *Saignante flèche* (Apollinaire, 1918).

alla ricerca formale: il testo è presenza visiva, ma non racconto.

Con l'avvento del digitale, la relazione si trasforma ulteriormente. L'*ASCII Art* sfrutta i caratteri della tastiera come pixel testuali; l'*ANSI Code Art* ne espande le possibilità cromatiche. La cosiddetta *Word Art*, o *Narrative Text Art*, introduce una discriminante essenziale rispetto alle forme precedenti: il testo non è impiegato come puro modulo grafico neutro, ma come elemento narrativo, portatore di un significato coerente con l'immagine che contribuisce a formare (fig. 5). È questa distinzione, tra testo come simbolo grafico e testo come narrazione, che definisce il confine del paradigma qui sperimentato e ne costituisce la specificità all'interno della tradizione che lo precede.

Libere ispirazioni e riflessioni teoriche

In *Picture Theory* (1994), W.J.T. Mitchell evidenzia come testo e immagine siano forme di difficile distinzione poiché intrinsecamente connesse: le immagini contengono strutture testuali, i testi generano strutture visuali. Non si tratta di un semplice parallelismo tra arti sorelle, ma di un sistema ibrido, definito da Mitchell *imagetext*, ove le due modalità semiotiche operano in un regime di reciprocità e interferenza. La parola e l'immagine non sono i poli opposti di una dicotomia stabile, ma i termini di una tensione produttiva che attraversa l'intera storia dei media visivi. Questa visione è ulteriormente radicalizzata in *What Do Pictures Want*? (2005), ove Mitchell attribuisce alle immagini una forma di 'agentività': le

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 4/ Marinetti Filippo Tommaso e altri, *Parole consonanti vocali numeri in libertà*. Milano: Direzione del Movimento Futurista (Tip. A. Taveggia), 11 febbraio 1915. Volantino pubblicitario sulla pubblicazione, che non vedrà mai la luce, *I paroliberi futuristi*.

immagini 'vogliono qualcosa', interpellano l'osservatore, instaurano una relazione che non è di mera ricezione passiva ma di confronto, di domanda, di risposta. Nella *Text Art Narrativa*, lo sguardo rappresentato non è oggetto passivo ma soggetto che guarda: la costruzione algoritmica dell'immagine attraverso testo tipografico realizza strutturalmente questa reciprocità, poiché l'occhio che emerge dal campo tipografico non si dà come superficie da contemplare ma come presenza che interpella.

Altrettanto stimolante e il pensiero su '*studium*' e '*punctum*' offerto da Roland Barthes, in *La chambre claire* (1980). *Studium* è l'interesse culturale e codificato dell'immagine, la sua dimensione di leggibilità condivisa. *Punctum* è quel dettaglio che punge, che disturba, che eccede la struttura compositiva e ferisce l'osservatore in modo non programmabile. Secondo Barthes, il *punctum* è ciò che sfugge all'intenzione dell'autore e che parla direttamente al soggetto che guarda. Nella *Text Art Narrativa* la regione oculare assume la funzione di *punctum* non come accidente, ma come esito di una progettazione intenzionale. L'occhio costruito mediante frammenti testuali genera una tensione tra distanza e prossimità: avvicinandosi, il testo si impone alla lettura e l'immagine si dissolve; allontanandosi, l'immagine si ricompone e il testo si volatilizza. Il *punctum*, in questo caso, non è un dettaglio dell'immagine bensì il dispositivo strutturale che organizza la relazione dell'osservatore con l'opera. In termini barthesiani si potrebbe affermare che

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

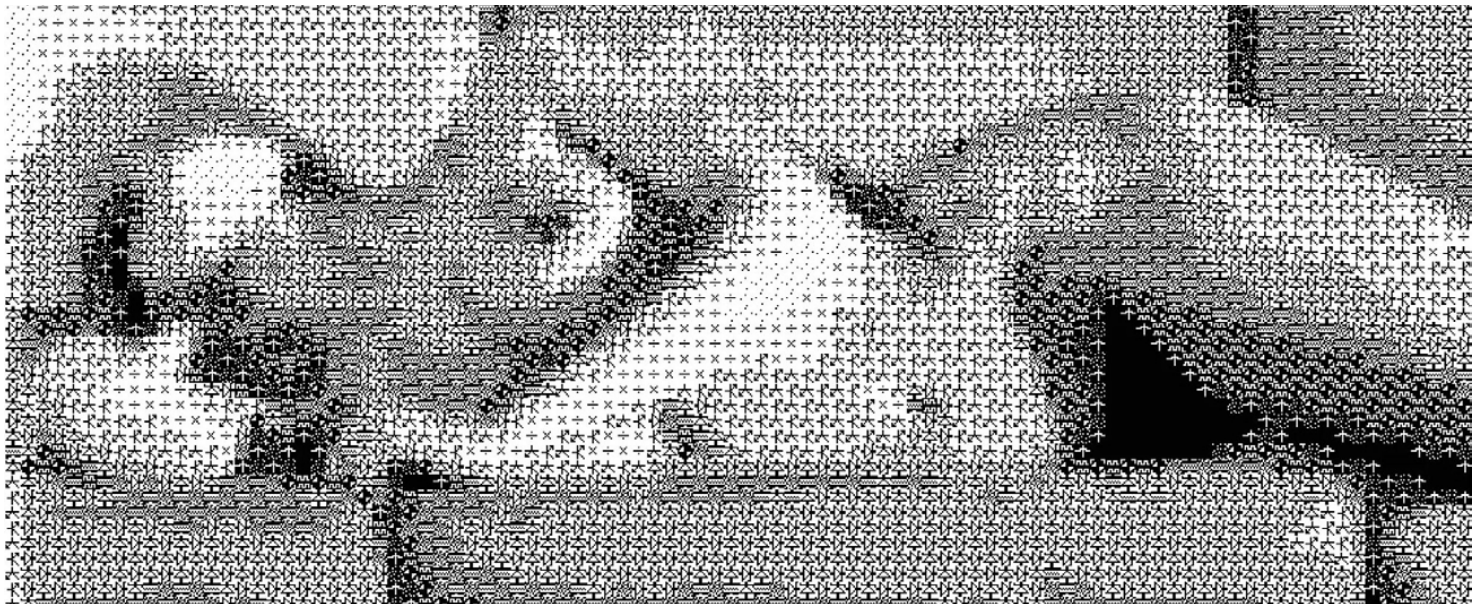


Fig. 5/ Kenneth Knowlton, Leon Harmons, *Computer Nude (Studies in Perception I),* (Lang, 27/06/2022).

la *Text Art Narrativa* traduce il *punctum* in forma algoritmica: la ferita non è accidentale ma calcolata, non è trovata ma progettata. Umberto Eco, in *Opera aperta* (1962), descrive strutture comunicative che presentano una pluralità di percorsi interpretativi, internamente regolati e relazionati; opere che non offrono al lettore messaggi univoci, ma spazi interpretativi che richiedono la partecipazione attiva del fruitore. Nella *Text Art Narrativa* questa apertura è insieme semantica e percettiva. L'opera si offre a livelli di lettura differenti in funzione della distanza fisica dell'osservatore: da vicino il testo è leggibile e l'immagine si frammenta; a distanza media i due piani coesistono in tensione; da lontano il testo si dissolve e l'immagine si ricompone. La struttura matematica che governa la dimensione dei *dot* non elimina l'apertura, ma la organizza: l'algoritmo non è riduzione tecnica, bensì architettura dell'indeterminazione controllata. In termini ecoiani, il carattere tipografico agisce simultaneamente come significante grafico e attivatore di rete semantica (Eco, 1975): il segno è, nello stesso atto, parola e forma, racconto e struttura visiva.

Il testo che discretizza l'immagine ha un valora narrativo, descrittivo, che enfatizza l'immagine richiama i valori retorici e rilevatori della conoscenza, propri dell'*ékphrasis*, una forma espressiva che ha subito, nell'evoluzione del pensiero contemporaneo sulla rappresentazione, una radicale espansione semantica. Nella sua declinazione più nota, la descrizione verbale di un'opera visiva, l'*ékphrasis* stabilisce una relazione unidirezionale tra due media: il verbale descrive il visuale. La ricerca contemporanea nel campo del Disegno ha tuttavia evidenziato come l'*ékphrasis* si presti a configurazioni ben più articolate, fino a configurarsi

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

come forma generale e pluriversale, capace di includere molteplici modalità espressive di descrizione e rappresentazione, tanto tra verbale e visuale quanto, sempre più spesso, tra visuale e visuale (Valenti, Cianci, Ippoliti, Farroni, 2025).

Nella sperimentazione oggetto di questa ricerca, il processo e simultaneo e co-generativo: l'immagine fotografica e il testo narrativo entrano in un sistema algoritmico nel quale si determinano reciprocamente, producendo un terzo oggetto che non è riducibile all'uno né all'altro. Possiamo dunque interpretare questa sperimentazione come un'*ékphrasis* consustanziale: una configurazione nella quale testo e immagine non si descrivono sequenzialmente ma si co-costituiscono in atto, mediati da un algoritmo che svolge una funzione di notazione operativa – analoga, nella sua natura prescrittiva, al disegno inteso come pensiero notazionale che rende iterabili operazioni (Paans, 2018).

L'algoritmo legge la struttura tonale dell'immagine e la converte in una distribuzione spaziale di posizioni – posizioni che il testo narrativo andrà ad abitare. Il testo, a sua volta, non è neutro rispetto all'immagine: la sequenza dei caratteri, la loro densità grafica, il loro ritmo linguistico retroagiscono sulla forma visiva dell'opera attraverso la modulazione del raggio dei *dot*. I due flussi, dall'immagine verso la struttura tipografica e dal testo verso la forma visiva, operano simultaneamente, in quella che Mitchell (1994) ha definito consustanzialità: le immagini sono sempre già intrise di linguaggio e le parole sono già impregnate di visualità. L'opera non è solo somma di testo e immagine: è il campo in cui la loro co-implicazione si fa visibile.

Algoritmo procedurale e soglie percettive

Il processo di discretizzazione è formalizzabile attraverso un modello matematico preciso e verificabile. Sia I(x,y) l'immagine sorgente in formato RGB, convertita in bianco e nero come fase preliminare del processo. La luminanza percettiva di ciascun pixel è calcolata secondo la formula standard CIE 1931, ponderata sulla sensibilità spettrale dell'occhio umano:

$$L(x,y) = 0{,}2126 \cdot R + 0{,}7152 \cdot G + 0{,}0722 \cdot B$$

L'immagine viene quindi partizionata in una griglia regolare di celle di dimensione sxs pixel. Per ciascuna cella (i,j) si calcola la luminanza media normalizzata $\hat{L}_{ij} \in [0,1]$, dove il valore 0 corrisponde al nero assoluto e il valore 1 al bianco assoluto.

Il raggio del *dot* tipografico è una funzione inversa della luminanza: le zone scure dell'immagine – pupille, arcate sopracciliari, margini palpebrali – generano *dot* di maggiore dimensione; le zone chiare – sclere, pelle illuminata, riflessi – producono *dot* di piccole dimensioni. La relazione è governata da una curva di potenza:

$$r^0_{ij} = r_min + (r_max - r_min) \cdot (1 - \hat{L}_{ij})^{\wedge}\gamma$$

dove γ è un parametro di correzione gamma che consente di modulare la risposta tonale complessiva dell'opera, accentuando o attenuando il contrasto tra zone chiare e scure.

A ogni cella è associato un carattere c_{ij}, estratto sequenzialmente dal testo narrativo. Il carattere possiede un peso grafico

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

w(c), definito come la frazione di area occupata dal tratto tipografico all'interno del suo *bounding box*. Questa misura cattura la densità ottica intrinseca di ciascun carattere: una "m" occupa proporzionalmente più superficie di una "i". Per preservare la fedeltà tonale dell'immagine rispetto alla variabilità grafica del carattere, il raggio del *dot* viene modulato secondo:

$r_{ij} = r^{0}_{ij} / w(c_{ij})^{k}$

dove k è un coefficiente di bilanciamento tra intensità cromatica originaria e densità grafica del carattere. Questa doppia dipendenza – luminanza dell'immagine e peso tipografico del carattere – garantisce simultaneamente fedeltà tonale e coerenza grafica.

Il risultato della procedura è un'immagine strutturalmente instabile, la cui percezione muta in funzione della distanza di osservazione. Si individuano tre soglie percettive distinte di visione: ravvicinata, intermedia, distante. Nella visione ravvicinata il testo è leggibile nella sua sequenza narrativa; i singoli caratteri sono distinguibili; l'immagine globale si frammenta in una costellazione di segni. L'osservatore legge più che vedere.

Nella visione intermedia il testo e immagine coesistono in una tensione percettiva irrisolta; l'osservatore oscilla tra le due modalità di lettura, cercando di risolvere la doppia domanda che l'opera pone.

Nella visione distante il testo si dissolve sotto la soglia di risoluzione angolare dell'occhio; i *dot* si fondono in masse tonali e l'immagine emerge come *continuum* percettivamente stabile. L'osservatore vede più che leggere.

È possibile formalizzare questa transizione attraverso una funzione percettiva P(d) che modella la leggibilità del carattere in funzione della distanza d. La risoluzione angolare media dell'occhio umano è pari a circa 1 minuto d'arco (≈ 0,0003 rad). Quando il prodotto $r_{ij} \cdot d^{-1}$ scende al di sotto di questa soglia critica, il carattere perde distinguibilità e la superficie visiva appare come campo continuo. Questo comportamento multilivello conferisce all'opera una dimensione temporale e performativa inedita rispetto alle forme storiche di *text-image art*: l'osservatore è chiamato a muoversi fisicamente rispetto all'opera, modulando la propria distanza come parametro narrativo. Il corpo che si avvicina e si allontana dall'opera è parte integrante del dispositivo percettivo. L'opera non esiste come esperienza compiuta se l'osservatore rimane fermo.

Ambiente di sviluppo

Lo sviluppo sperimentale è stato condotto in ambiente HTML5 e JavaScript, avvalendosi della libreria Paper.js per la gestione vettoriale dei *dot* e dei caratteri. La scelta di Paper.js è motivata dalla sua capacità di tradurre con precisione il pensiero progettuale-matematico in forma grafica, mantenendo il controllo esatto sulle proprietà geometriche degli oggetti e consentendo export vettoriale ad alta risoluzione per la stampa su larga scala.

La scelta di un ambiente web-based risponde anche a una logica di accessibilità e di prototipazione rapida: l'interfaccia consente di modificare in tempo reale i parametri dell'algoritmo (r_min, r_max, γ, k, dimensione della cella s) e di verificare immediatamente l'effetto percettivo del risultato.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

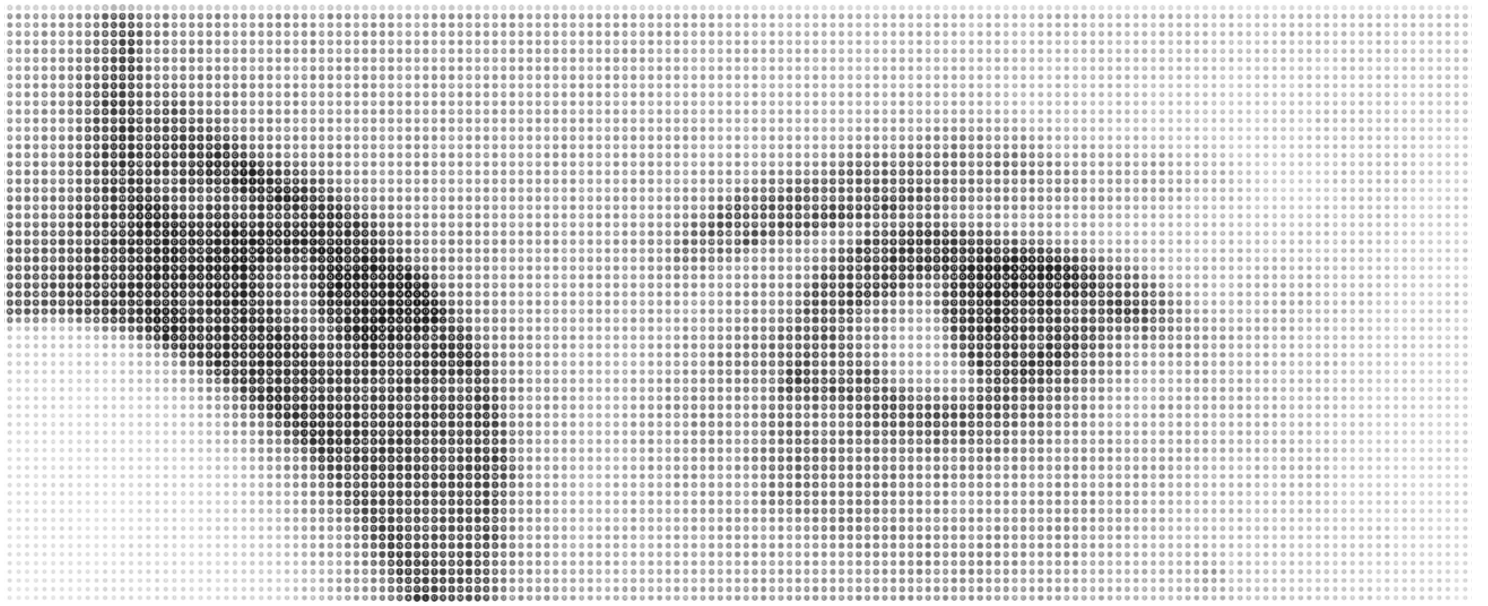


Fig. 6/ *Etica dello sguardo*. Studio 1 (elaborazione dell'autore).

L'architettura computazionale del sistema si articola nelle seguenti fasi sequenziali: caricamento e analisi dell'immagine sorgente; calcolo della luminanza percettiva per ciascun pixel secondo la formula CIE; partizionamento dell'immagine in griglia di celle e calcolo della luminanza media per cella; assegnazione sequenziale del carattere estratto dal testo narrativo a ciascuna cella della griglia; stima del peso grafico del carattere attraverso analisi dell'area coperta dal tratto nel *bounding box*; calcolo del raggio modulato del *dot* secondo la formula r_{ij}; rendering vettoriale dell'opera composta; posizionamento del *dot* centrato nella cella e iscrizione del carattere al centro del *dot*.

La scelta di procedure deterministiche, in opposizione a sistemi generativi basati su intelligenza artificiale, risponde a una precisa intenzione progettuale: garantire il controllo assoluto del processo di trasformazione e la piena verificabilità della corrispondenza tra struttura tonale dell'immagine e distribuzione tipografica del testo. In un momento storico in cui la produzione di immagini algoritmiche rischia di diventare indistinguibile da quella umana, la trasparenza del procedimento deterministico costituisce un atto di responsabilità autoriale.

Casi studio: (eyes)Narrative Text Art

La scelta di focalizzare la sperimentazione esclusivamente sulla regione oculare non è né arbitraria né meramente simbolica: essa è motivata da solide evidenze scientifiche che conferiscono alla scelta tematica un fondamento metodologico rigoroso. Lo studio di Gonzalez-Acosta et al. (2025), pubblicato in *Frontiers Computer Science*, ha condotto un'analisi biometrica dei processi di riconoscimento emotivo attraverso tecnologia *eye-tracking* (sistema Smart Eye AI-X) su un

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 7/ *Etica dello sguardo*. Studio 2 (elaborazione dell'autore).

campione di 30 partecipanti di diversa età e appartenenza culturale. I partecipanti hanno osservato immagini tratte dal dataset *FACES* (Ebner et al., 2010) rappresentanti sei emozioni fondamentali – rabbia, disgusto, paura, neutralità, tristezza, gioia – e il loro comportamento oculomotore è stato registrato e analizzato attraverso la definizione di quattro Aree di Interesse (AOI): occhio sinistro, occhio destro, naso, bocca. I risultati sono significativi e convergenti. In quasi la totalità dei partecipanti, il primo punto di fissazione visiva è l'occhio sinistro del soggetto rappresentato. La regione oculare nel suo complesso riceve la quota di attenzione visiva nettamente prevalente rispetto a ogni altra area del volto: le *heatmap* generate dai dati *eye-tracking* mostrano una concentrazione di *gaze intensity* sugli occhi che supera sistematicamente sia la regione della bocca sia quella del naso. Lo studio ha inoltre dimostrato che un modello ridotto a 24 landmark – contro i 68 del modello standard di King (2009) – centrati sulla regione oculare e perioculare mantiene performance di riconoscimento emotivo comparabili al modello completo, confermando che le informazioni emotive essenziali risiedono prevalentemente negli occhi (Gonzalez-Acosta et al., 2025; Solis-Arrazola et al., 2024).

Questa evidenza scientifica ha indirizzato la sperimentazione con rigore metodologico: se gli occhi sono il principale epicentro percettivo nel riconoscimento delle emozioni, essi costituiscono il soggetto più appropriato, e scientificamente fondato, per un'opera che intende fare della percezione il suo meccanismo costitutivo (fig. 6).

Le opere realizzate prendono come soggetto sguardi di persone la cui particolare esperienza esistenziale, si è manifestata anche attraverso una narrazione densa e significativa: protagonisti non comuni della realtà contemporanea le cui storie personali di resilienza, di perdita, di ricerca, di trasformazione,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

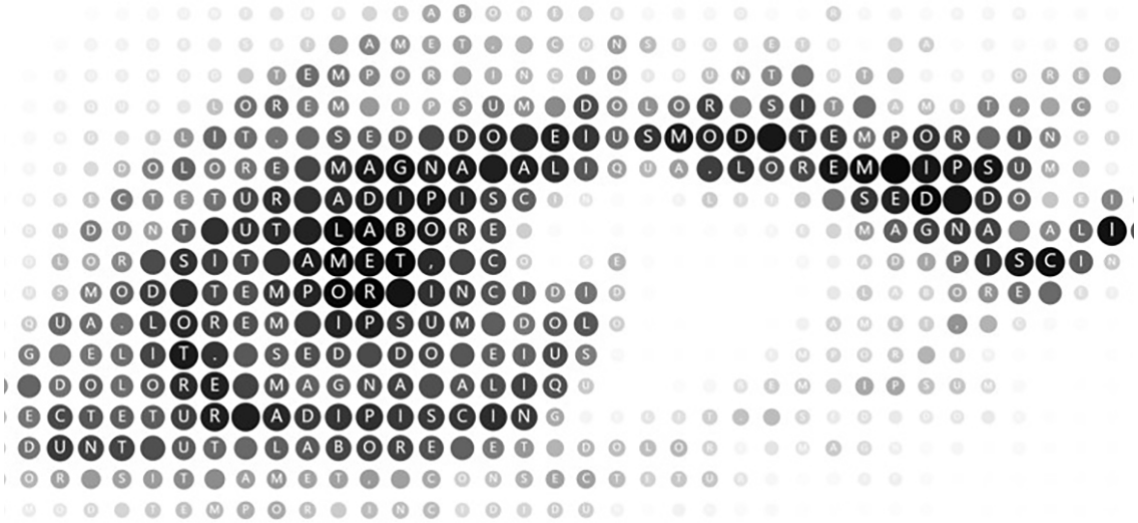


Fig. 8/ *Etica dello sguardo*. Studio 2, dettaglio dell'occhio (elaborazione dell'autore).

hanno avuto eco in un testo che ne evoca il senso senza ridurlo[1].

Le immagini fotografiche originali non raffigurano i volti nella loro interezza: ogni opera isola esclusivamente la coppia degli occhi, in un formato orizzontale che privilegia la simmetria bilaterale dello sguardo. Le immagini sono convertite in bianco e nero come fase necessaria del processo algoritmico: la riduzione cromatica elimina l'interferenza del colore nella modulazione tonale dei *dot*, rendendo la distribuzione luminosa dell'immagine l'unico fattore determinante la dimensione dei *dot* stessi. Il risultato è un campo di chiaroscuro puro nel quale ogni gradazione è significativa (fig. 7).

Il testo associato a ciascuna opera – frammento di diario personale, composizione poetica, contributo letterario – scaturisce direttamente dal soggetto rappresentato o è a esso intimamente connesso. Esso non è un commento esterno né una didascalia: è la materia stessa di cui l'opera è composta. I caratteri del testo, distribuiti sequenzialmente nei *dot* della griglia secondo l'ordine naturale di lettura (da sinistra a destra, dall'alto in basso), costruiscono la forma visiva dello sguardo dall'interno.

Ogni opera si configura come un campo di *dot* circolari disposti su griglia regolare: *dot* di maggiore diametro, carichi di caratteri a peso grafico elevato, caratterizzano le zone di ombra profonda, le pupille, le arcate sopraccigliari e i margini palpebrali; *dot* di piccole dimensioni, quasi impercettibili a distanza ordinaria, sono utilizzati per rappresentare la luce, la pelle illuminata, le sclere e i riflessi corneali (fig. 8).

L'effetto percettivo varia radicalmente in funzione della distanza di osservazione. A distanza ravvicinata, l'opera si rivela come un testo distribuito nello spazio: l'occhio del lettore segue la sequenza narrativa, riconosce parole, frasi, ritmo. La forma dello sguardo si dissolve in una tessitura verbale; il soggetto della lettura è la storia, non

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 9/ *Etica dello sguardo*. Studio 3 (elaborazione dell'autore).

il volto. A distanza media si produce una tensione percettiva peculiare e produttiva: il testo è ancora parzialmente leggibile, ma l'immagine comincia a emergere come forma. L'osservatore è incerto tra due modalità di attenzione, sospeso tra la lettura e la visione. A distanza elevata, i *dot* si fondono in masse tonali e lo sguardo del soggetto si ricompone con piena forza iconica: gli occhi guardano, inconfondibili nella loro identità espressiva (fig. 9).

Nelle opere realizzate si stratificano tre dimensioni distinte dello sguardo: rappresentato, narrativo, percettivo. Nello sguardo rappresentato, l'occhio del soggetto coincide con l'oggetto visivo dell'opera: è il referente iconico, la firma identitaria del soggetto rappresentato. Nello sguardo narrativo, invece, l'occhio è la sintesi visiva di una storia: il testo che ne compone la struttura rende lo sguardo il punto di condensazione di un'intera esperienza esistenziale; ogni carattere tipografico è una parola della storia di chi guardiamo. Nello sguardo percettivo, infine, è centrale il ruolo attivo del fruitore che, nell'atto di osservare e di muoversi nello spazio, ricostruisce attivamente l'immagine cognitiva. Questo terzo sguardo è certamente il più importante perché è quello che mette in moto il dispositivo: senza il movimento fisico dell'osservatore l'opera non esiste come esperienza compiuta.

Etica dello sguardo: rappresentare l'alterità

Rappresentare gli occhi di una persona reale implica un rapporto con l'alterità che non può essere eluso sul piano etico. Non si tratta di un volto generico o di un'astrazione iconografica: le opere realizzate fanno riferimento a individui specifici, la cui interiorità è evocata dallo sguardo e narrata dal

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

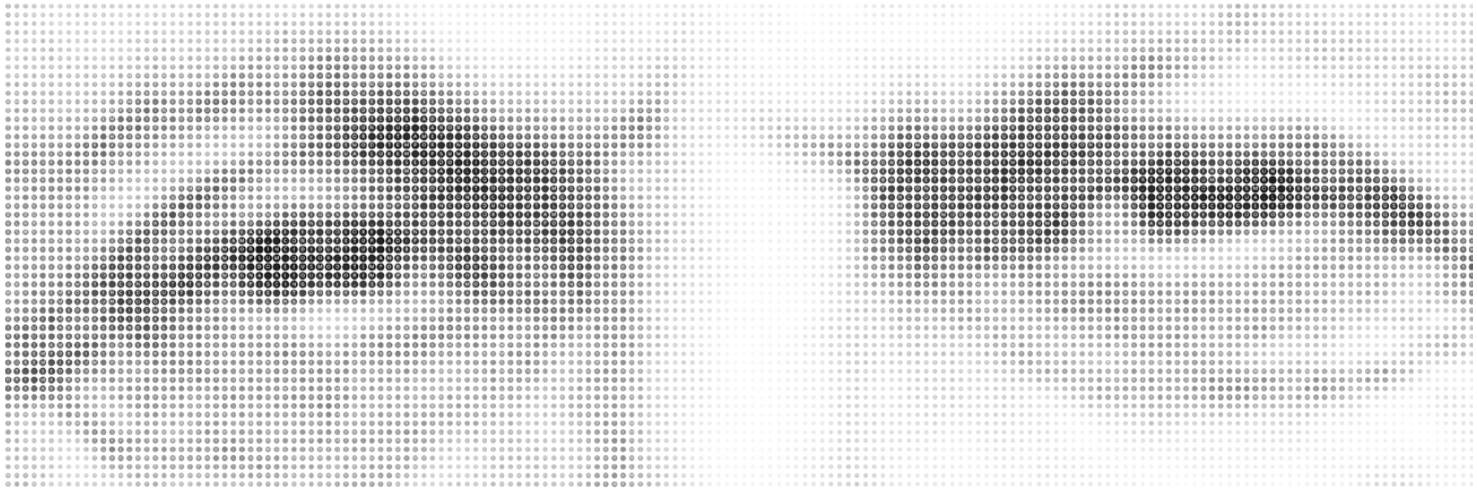


Fig. 10/ *Etica dello sguardo*. Studio 4 (elaborazione dell'autore).

testo che ne compone la struttura visiva. Questo impone una riflessione che va ben oltre la tradizionale questione del ritratto.
Il dispositivo tipografico non cancella l'individualità del soggetto: al contrario, la rende più densa e problematica. La frammentazione dell'immagine in caratteri suggerisce che l'identità non è mai un dato immediato, una superficie trasparente, ma è sempre composta da narrazioni, da parole, da strati di vissuto che si depositano nello sguardo e che da esso emergono. L'occhio non ci dice semplicemente chi è il soggetto: ci racconta cosa ha attraversato (fig. 10).
In questa prospettiva, la *Text Art Narrativa* si avvicina al pensiero di Emmanuel Lévinas, considerando il volto dell'altro non è un'immagine da contemplare, ma una presenza che interpella e che chiede risposta (Levinas 2010). L'osservatore che si avvicina per leggere entra in uno spazio di prossimità con il soggetto: accede al testo, al frammento narrativo, alla parola singola. Si trova, per un momento, nel racconto dell'altro: ne attraversa il vissuto senza poterlo esaurire. L'osservatore che si allontana ricompone invece l'unità dell'immagine: vede lo sguardo nella sua totalità iconica, ma perde il dettaglio del testo. Questa oscillazione indotta dall'avvicinamento e dall'allontanamento, fra lettura e visione, e ancora fra dettaglio e totalità, diventa metafora della comprensione dell'alterità: il passaggio dalla parola alla figura e dalla figura alla parola mima il movimento tra l'analisi e la sintesi, tra l'empatia e la distanza critica. Al di là delle suggestioni qualitative che trovano fondamento nelle scienze umanistiche, filosofiche, questi fenomeni trovano ulteriore fondamento nei meccanismi descritti dalla ricerca sulla percezione del volto. Jack e Schyns (2015) hanno mostrato come il volto umano funzioni come strumento dinamico di comunicazione sociale, codificando e trasmettendo stati emotivi attraverso configurazioni muscolari altamente differenziate (fig. 11).
Le regioni oculari partecipano in misura determinante a questa codifica (Wegrzyn *et*

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

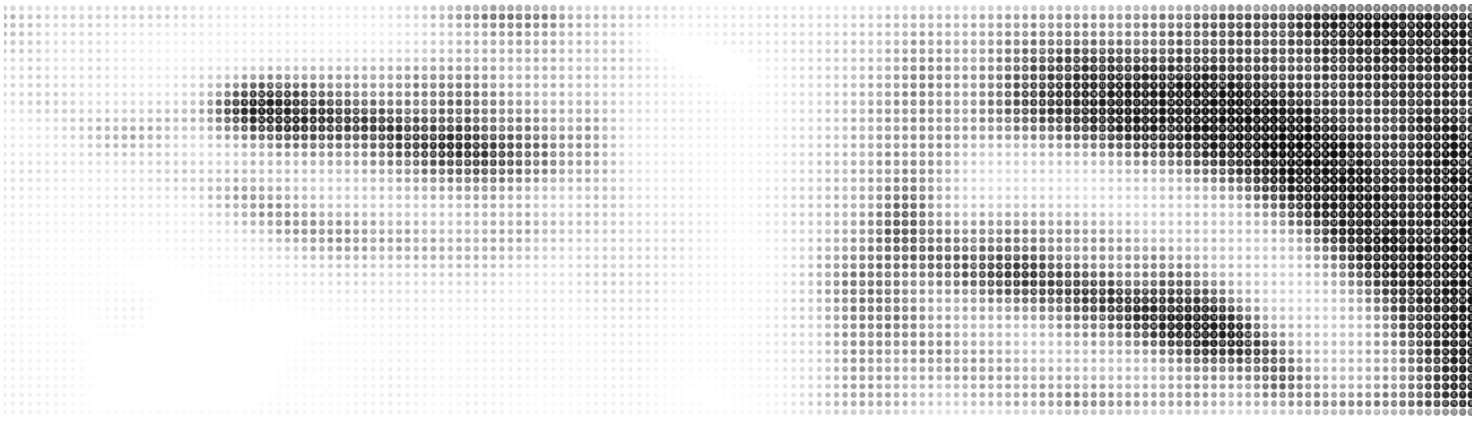


Fig. 11/ *Etica dello sguardo*. Studio 5 (elaborazione dell'autore).

al., 2017). La *Text Art Narrativa* non descrive questo processo: lo incorpora come struttura operativa. L'opera funziona perché lo sguardo umano è evolutivamente programmato per cercare negli occhi la chiave dell'emozione; la scienza biometrica conferma ciò che la tradizione simbolica aveva da sempre intuito. Il testo che compone visivamente lo sguardo non è neutro rispetto all'immagine: è semanticamente coerente con essa. Non si tratta di puro materiale grafico scelto per ragioni formali, bensì di frammenti narrativi che abitano lo sguardo e lo sostengono semanticamente dall'interno. Questa coerenza produce una circolarità di significato: l'immagine rimanda al testo, il testo rimanda all'immagine, e la loro interazione genera un senso che non è riducibile né all'uno né all'altro separatamente.

Va infine segnalato, il reverbero dei principi gestaltici in riferimento al processo di ricomposizione dei *dot* nell'immagine: l'occhio umano tende a completare le forme parziali, a ricostruire il continuum dove i *dot* lasciano vuoti, a sintetizzare il campo visivo frammentato in un'unità significante. L'algoritmo non può controllare questa tendenza, perché essa è radicata nella fisiologia della percezione, ma può progettare le condizioni perché si produca con regolarità e con precisione. La struttura matematica dell'opera è anche, in questo senso, una struttura percettiva.

Conclusioni

Negli esempi sperimentali mostrati lo sguardo è al tempo stesso il soggetto dell'opera e il suo principale strumento di interrogazione. Il primo sguardo dell'osservatore cade, come dimostrato dalla ricerca biometrica, sulla regione oculare del soggetto rappresentato: l'opera è progettata affinché questo incontro sia il più denso e significativo possibile.

La *Text Art Narrativa* si configura dunque come paradigma ibrido in cui testo, immagine e algoritmo convergono in un dispositivo estetico coerente e teoricamente fondato. Non si tratta di una forma di *art-tech* fine a sé stessa, né di una semplice sperimentazione visiva: il paradigma proposto articola in modo rigoroso una posizione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

estetica, una pratica computazionale e una riflessione teorica sulla percezione, sul linguaggio e sull'alterità.

Il modello algoritmico proposto rappresenta un contributo originale alla formalizzazione delle pratiche di *Text Art Computazionale*. Il comportamento multilivello dell'opera, determinato dalla distanza di osservazione, introduce una dimensione performativa e temporale inedita rispetto alle forme storiche di *text-image art*. L'osservatore non è destinatario passivo ma attore del processo percettivo: il corpo che si avvicina e si allontana dall'opera è parte integrante del dispositivo, e questo movimento fisico è al tempo stesso esperienza estetica e atto cognitivo. La scelta di procedure deterministiche, trasparenti, verificabili, prive di opacità generativa, risponde a un'esigenza di controllo intenzionale e di responsabilità autoriale che si pone come alternativa cosciente alle pratiche di generazione automatica via intelligenza artificiale. Le prospettive di sviluppo del paradigma sono molteplici: l'estensione della sperimentazione a soggetti e testi diversi, la riflessione sulla scala ottimale delle opere, l'esplorazione di formati installati e interattivi nei quali la distanza dell'osservatore sia rilevata e utilizzata come parametro in tempo reale. La *Text Art Narrativa* non è dunque un punto di arrivo, ma un campo di ricerca aperto.

Note

1 Nelle immagini esemplificative della sperimentazione, si è utilizzato testo finto segnaposto "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur", poiché i contenuti testuali originali, hanno perlopiù carattere privato e si è ritenuto opportuno non richiedere liberatoria per la loro pubblicazione.

Riferimenti bibliografici

Apollinaire, G. (1918). *Calligrammes. Poèmes de la paix et de la guerre (1913-1916)*. Paris: Mercure de France.

Barthes, R. (1980). *La chambre claire. Note sur la photographie*. Paris: Gallimard-Seuil.

Ebner, N.C., Riediger, M., Lindenberger, U. (2010). FACES – A database of facial expressions in young, middle-aged, and older women and men: Development and validation. In *Behavior Research Methods*, 42(1), pp. 351-362.

Eco, U. (1962). *Opera aperta*. Milano: Bompiani.

Eco, U. (1975). *Trattato di semiotica generale*. Milano: Bompiani.

Gonzalez-Acosta, A.M.S., Vargas-Treviño, M., Batres-Mendoza, P., Guerra-Hernandez, E.I., Gutierrez-Gutierrez, J., Cano-Perez, J.L., Solis-Arrazola, M.A., Rostro-Gonzalez, H. (2025). The first look: a biometric analysis of emotion recognition using key facial features. In *Frontiers Computer Scien-*

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

ce, Article 7:1554320. DOI: 10.3389/fcomp.2025.1554320.

Jack, R., Schyns, P. (2015). The human face as a dynamic tool for social communication. In *Current Biology*, 25(14), R621-R634.

King, D.E. (2009). Dlib-ml: A machine learning toolkit. In *Journal of Machine Learning Research*, 10, pp. 1755-1758.

Lang, J. (27/06/2022). Ken Knowlton, A Founding Father Of Computer Art And Animation, Dies at 91. In *Cartoon Brew*. <https://www.cartoonbrew.com/rip/ken-knowlton-rip-computer-animation-art-218193.html> (consultato il 22 febbraio 2026).

Levinas, E., Riva, F., & Kaiser, E. (2010). *L'epifania del volto*. Sotto il Monte Giovanni XXIII (BG): Servitium editrice.

Mitchell, W.J.T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: University of Chicago Press.

Paans, O., Pasel, R. (2018). Drawing as Notational Thinking in Architectural Design. In C. Storni, K. Leahy, K., M. McMahon, P. Lloyd, E. Bohe-mia (Eds.). *Design as a catalyst for change. DRS International Conference 2018, 25-28 June. Limerick, Ireland.* DOI: 10.21606/drs.2018.247.

Redazione (03/02/2024). Un'opera che si può vedere... solo col microscopio. La Madonna col Bambino di Ignazio Muligin. In *Finestre sull'Arte*. <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/un-opera-che-si-puo-vedere-solo-microscopio-madonna-bambino-ignazio-muligin> (consultato il 22 febbraio 2026).

Solis-Arrazola, M.A., Vargas-Treviño, M., Gutierrez-Gutierrez, J., Cano-Perez, J.L., Batres-Mendoza, P., Guerra-Hernandez, E.I., Rostro-Gonzalez, H. (2024). Enhancing image-based facial expression recognition through muscle activation-based facial feature extraction. In *Computer Vision and Image Understanding*, 240, pp. 103939.

Theocritus (1579). *Theocriti aliorumque poetarum. Idyllia. Eiusdem Epigrammata. Simmiae Rhodii Ouum, Alae, Securis, Fistula. Dosiadis Ara. Omnia cum interpretatione latina. In Virgilianas et Nas. imitationes Theocriti obseruationes H. Stephani*. Ginevra: excudebat Henricus Stephanus. <https://books.google.it/books?id=JY4g1h29Bs8C&printsec=frontcover&hl=it#v=onepage&q&f=false> (consultato il 22 febbraio 2026)

Valenti, G.M., Cianci, M.G., Ippoliti, E., Farroni, L. (2025). Ekphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione. In L. Carlevaris et al. (Eds.). *Ekphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 17-24. DOI: 10.3280/oa-1430-c758.

Wegrzyn, M., Vogt, M., Kireclioglu, B., Schneider, J., Kissler, J. (2017). Mapping the emotional face. How individual face parts contribute to successful emotion recognition. In *PLoS ONE*, 12(5), Article e0177239.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Etiche della visibilità
Crisi, limiti, responsabilità

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Non aprite quella porta

Raniero Carloni

Viviamo in un'epoca in cui l'immagine ha conquistato tutto lo spazio possibile. L'espansione digitale ha trasformato il patrimonio culturale in una presenza continua, ubiqua, sempre a portata di pollice. L'abbondanza, però, ha un prezzo: la ripetizione consuma, la serialità appiattisce, la disponibilità perenne si risolve in una semplificazione che riduce l'esperienza a gesto automatico. Nel 'condominio affollato di immagini' che abitiamo, vedere non è più un'esperienza, ma una pratica obbligata, rapida, sociale, verificabile. Una sorta di dovere civico: dimostrare di esserci stati.

La battuta di Boris in *Amore e guerra* "Ho letto *Guerra e pace* in venti minuti, è un libro sulla Russia"[1], funziona come un piccolo manifesto della nostra condizione cognitiva: l'iper sintesi al posto della profondità, la riconoscibilità al posto della comprensione. Nei musei, il selfie diventa un attestato di appartenenza, testimonianza non di uno sguardo ma di un passaggio; un timbro sul passaporto dell'identità sociale. Gli algoritmi, dal canto loro, consolidano sempre luoghi di una memoria ormai abusata: Gioconda, Colosseo, Torre Eiffel, Duomo. La visibilità genera altra visibilità, una spirale che rafforza l'inautentico come norma.

La riproduzione pubblicitaria del patrimonio culturale e artistico accelera questo processo. Il 'sempre uguale' dello sguardo, la stessa inquadratura, la stessa luce, lo stesso angolo, si ripetono fino a trasformare ogni luogo in *pattern* visivo già noto. La superficie si offre, certo, ma non sorprende più. Filtri, cornici, *drone view* e frasi motivazionali: tutto concorre a un'estetica prevedibile,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Camerino, Biblioteca Valentiniana (foto dell'autore).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

pronta per essere consumata in un archivio perduto. La sovraesposizione è una favola che addormenta.

A complicare la scena c'è la fotografia, che per sua natura non è mai del tutto ciò che dice di essere. Promessa di verità e costruzione di finzione, continua oscillazione tra pressappoco e precisione, tra testimonianza e manipolazione. Joan Fontcuberta lo mostra con lucidità, nell'invenzione finzione del fotografo Ximo Berenguer quando rende credibile e pubblica *A Chupar Del Bote* (Berenguer, 2005), reportage fotografico nella Spagna della transizione, a cavallo tra dittatura e democrazia, in cui erano possibili creatività e trasgressione, ma soprattutto quando usa il caso Vivian Maier[2] come esempio di credibilità di sistema: la fotografa potrebbe essere reale o immaginaria, e paradossalmente non cambierebbe nulla. Crediamo non perché abbiamo prove, ma perché l'ecosistema culturale che ci circonda è credibile. Fontcuberta ipotizza che il ritrovamento dell'archivio della celebre fotografa da parte di John Maloof e la pubblicazione postuma delle numerose fotografie sia in realtà una messa in scena, un falso organizzato meticolosamente che nella soddisfazione di un desiderio collettivo, nella riscossa della mitezza e dell'insignificanza quotidiana che la maggioranza di noi vive, scatena un desiderio di riconoscimento. Chi di noi in soffitta o in garage non ha dei negativi? La verità è vulnerabile alla finzione ben costruita. Dove c'è desiderio, la verità è sempre negoziabile[3].

Eppure, forse il problema non è la quantità di immagini, ma il loro funzionamento. La potenza dell'immagine potrebbe riattivarsi solo quando essa smette di darsi per scontata. Manganelli lo aveva intuito nel suo celebre articolo degli anni Ottanta, *Esiste Ascoli Piceno?*[4]: la messa in dubbio dell'esistenza di un luogo reale produce quella tensione immaginativa che nessuna fotografia standardizzata può garantire. "Esiste o non esiste?" è una domanda che apre, che rimette in circolo attesa, sospensione, disponibilità. Il vuoto diventa spazio generativo. Ciò che manca può essere più rivelatore di ciò che è dato per certo.

Ripensare il nostro rapporto con il patrimonio significa dunque introdurre vincoli, non eliminarli.

L'Oulipo, nella sua declinazione italiana, l'OpLePo (Opificio di Letteratura Potenziale) ha mostrato che il vincolo non è una sottrazione, ma un acceleratore di immaginazione: scrivere senza una vocale, proibire le doppie, piegare la lingua fino a farle trovare vie alternative, trasporre questa logica all'esperienza artistica significa immaginare forme di fruizione che spezzino l'automatismo[5]. Vedere solo alla luce della luna, accesso al museo consentito solo a chi ha la febbre, visite organizzate per soli nudisti, tour turistici gratuiti per chi ha pendenze esattoriali, adottare punti di vista non umani, subordinare l'accesso ad un progetto patafisico insomma. Paradossi, certo, ma funzionali: riattivare l'attenzione là dove la routine la spegne.

Un progetto come *Camera Restricta*, di Philipp Schmitt del 2015[6], va esattamente in questa direzione. Una fotocamera che impedisce lo scatto se da quel punto esistono

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Roma, Musei Vaticani (foto dell'autore).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

già troppe fotografie: un invito non a produrre un'immagine, ma a pensare lo sguardo. Lo strumento si rifiuta di funzionare, e proprio in questo rifiuto si apre lo spazio della creatività. Non puoi fotografare il cliché: devi guardare altrove, trovare un dettaglio, un'ombra, un margine. L'infrastruttura invisibile dei dati, la mappa delle foto precedenti, diventa un agente estetico. Non viviamo solo in luoghi fisici, ma in paesaggi già saturati dagli scatti degli altri.

Forse è questo il nuovo "deserto del reale" di cui parlava Slavoj Žižek (2002) e che *The Matrix* aveva prefigurato[7]: non un mondo senza immagini, ma un mondo in cui le immagini sono così numerose da impedire alla realtà di significare. La verità non è ciò che aggiungiamo, ma ciò che resta quando smettiamo di sommergerla.

In questo scenario di serialità anestetizzata esistono diverse possibilità di reinterpretazione del reale, rare ma affascinanti. Mimmo Jodice lo ha mostrato con forza nel suo *Mediterraneo* (1995), quando fotografa statue, busti, frammenti archeologici non come reperti da didascalia, ma come presenze inquiete e vive. La scelta tecnica, un bianco e nero scavato fino all'osso, una luce che scolpisce invece di descrivere, e soprattutto un leggero micromosso o una zoommata impercettibile, incrina e distrugge deliberatamente la postura museale dell'oggetto. La scultura non è più l'illustrazione di se stessa: è un'apparizione.

Il 'movimento' introdotto da Jodice non è errore, né effetto estetizzante. È un atto critico: sottrae la statua alla quiete pedante della documentazione e la restituisce a una zona di incertezza percettiva in cui l'immobilità si incrina, la pietra respira, il tempo si stratifica. La fotografia rinuncia alla sua promessa di nitidezza per guadagnare una qualità oracolare. Invece di spiegare il manufatto, lo espone alla possibilità del dubbio; invece di 'fixarlo', lo rende poroso.

La tecnica che introduce la sfocatura non serve dunque ad 'abbellire' ma a sopprimere la didascalia, quell'etichetta invisibile che accompagna ogni oggetto museale e lo rassicura. Jodice la cancella, obbligando lo spettatore a un incontro non mediato, non protetto, non garantito. È un modo di fotografare che riporta il patrimonio dal lato dell'esperienza, non della riproducibilità. E forse, proprio per questo, diventa una delle forme più efficaci di resistenza alla serialità contemporanea.

Non aprire quella porta, allora, non significa negare l'accesso al patrimonio, ma sospendere l'automatismo dello sguardo. Riaprirlo solo quando siamo pronti a un incontro vero, non seriale. Mostrare meno per vedere di più. Introdurre pause, vuoti, interdizioni, tempi morti. Accettare che l'arte non si lasci sempre fotografare, registrare, testimoniare. Che a volte chieda un passo indietro, una rinuncia, un'incertezza. Perché la porta, alla fine, non va sbarrata. Va socchiusa. Quel tanto che basta perché di lì passi almeno un segno, non dico la rivelazione.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Ferrara, Cavalieri e Armi, Mostra (foto dell'autore).

Note

1 La frase è pronunciata da Boris Grushenko (il protagonista, interpretato da Woody Allen) nel film *Amore e guerra* (*Love and Death, 1975*). L'intera battuta è "I took a speed-reading course and read *War and Peace* in twenty minutes. It involves Russia" (Ho seguito un corso di lettura veloce e ho letto *Guerra e pace* in venti minuti. Parla della Russia).

2 Vivian Maier (1926-2009), fotografa di strada, in vita non pubblicò quasi nulla. La notorietà è successiva al casuale ritrovamento di centinaia di suoi negativi all'interno di un box acquistato ad un'asta da John Maloof.

3 Del caso Vivian Maier, paradigmatico di come il sistema dell'arte costruisca la credibilità di un autore, Joan Fontcuberta ne tratta in diverse pubblicazioni, tra cui Fontcuberta, 2016.

4 L'articolo di Giorgio Manganelli uscì nel 1982 sulla rivista *Marka* all'interno della sua produzione di reportage e corsivi sulle geografie delle città e dei luoghi italiani. È poi stato ripubblicato in Manganelli, 2005.

5 OpLePo, ispirato al modello dell'Oulipo francese, è fondato da Ruggero Campagnoli, Domenico D'Oria e Raffaele Aragona nel 1990 a Capri. Il gruppo, che promuove attività editoriali, laboratori e studi sulla

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 4/ Colorno, Ospedale Psichiatrico (foto dell'autore).

letteratura combinatoria e potenziale, si occupa di sperimentazione letteraria basata su vincoli formali con l'idea che imporre regole e strutture artificiali alla scrittura possa generare nuove possibilità creative. <https://www.oplepo.com/> (consultato il 20 febbraio 2026).

6 Sul progetto di critica della cultura fotografica contemporanea di Philipp Schmitt, 2015 cfr. <https://philippschmitt.com/archive/2018/work/camera-restricta.html> (consultato il 20 febbraio 2026).

7 Il saggio, scritto dopo gli attentati dell'11 settembre 2001, riflette su come l'evento abbia infranto la percezione mediatica della realtà nelle società occidentali riprendendo nel titolo una battuta del celebre film *The Matrix* (scritto e diretto dai fratelli Andy e Larry Wachowski nel 1999) in cui la realtà devastata viene definita, appunto, "the desert of the real".

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Ozzano Taro, Museo Ettore Guatelli (foto dell'autore).

Riferimenti bibliografici

Berenguer, X. (2005). *A Chupar del Bote*. Barcelona: Editorial RM.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg. [ed. italiana: Fontcuberta, J. (2018). *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*. Torino: Einaudi].

Jodice, M. (1995). *Mediterraneo*. Milano: Federico Motta Editore.

Manganelli, G. (2005). *La favola pitagorica. Luoghi italiani*. Milano: Adelphi,.

Žižek, S. (2002). *Welcome to the Desert of the Real! Five Essays on September 11 and Related Dates*. London, New York: Verso Books. [ed. italiana: Žižek, S. (2002). *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*. Roma: Meltemi Editore].

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

In corpore vidi. Sguardi sul corpo umano come patrimonio culturale

Valeria Menchetelli

Il corpo come patrimonio culturale

Il corpo umano non può essere mai considerato come un'entità meramente biologica. L'etimologia del termine, che viene generalmente associato alla definizione della struttura fisica di un essere animato, risale al latino *corpus*, che tuttavia avrebbe una derivazione dall'armeno *kerp* (forma, immagine) a sua volta ricavato dalla radice indogermanica *kar* (fare, comporre)[1]. Dunque, la parola 'corpo' conserva in sé la traccia di qualcosa che ha una forma e che 'si fa'. Al corpo è riferita una gamma ampissima di usi (oggetto inanimato, forma dell'essere umano, massa astronomica, insieme di persone, entità mistica e spirituale ecc.) che corrispondono ad altrettanto numerosi ambiti culturali in cui questo assume un valore: filosofico, antropologico, medico, etico, artistico.

In tutti questi contesti, nel momento in cui il corpo entra nel dominio della rappresentazione e inizia a essere interpretato come soggetto da mostrare e da visualizzare, si trasforma in un luogo di discussione culturale, in un patrimonio stratificato che richiede un processo di 'messa in visibilità' consapevole e capace di tenere conto di numerosi fattori. Considerata la natura dell'immagine come dispositivo di significazione, è evidente come il corpo umano rappresenti uno dei patrimoni più complessi da mediare, proprio in virtù della molteplicità delle implicazioni che tale processo di significazione comporta. Applicando i criteri di classificazione in uso per il patrimonio culturale, è possibile categorizzare il corpo come patrimonio culturale complesso, che integra valori ascrivibili sia alla sua qualità di entità fisica

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

tangibile (patrimonio materiale) che alla sua capacità di agente di gesti e narrazioni intangibili (patrimonio immateriale). Indagare il corpo come patrimonio culturale significa allora interrogarsi su come le civiltà abbiano nel tempo 'costruito lo sguardo' su questi valori, trasformandolo da 'oggetto biologico' a 'oggetto visibile', da esporre e da guardare. Questo saggio intende tracciare una mappatura critica delle significazioni attribuite al corpo attraverso le diverse pratiche dello sguardo, analizzando le conseguenze culturali che i linguaggi espositivi (dall'illustrazione all'infografica, dalla museografia anatomica alle arti performative) producono sul nostro modo di guardare, e quindi di pensare, il corpo.

Il corpo come patrimonio culturale materiale

L'accezione materiale del corpo umano riguarda la sua dimensione di oggetto fisico, tangibile e persistente. Intendere il corpo come patrimonio materiale significa operare, secondo Edmund Husserl (2022), una distinzione fenomenologica tra il "corpo oggetto" (*Körper*), caratterizzato da una qualità puramente fisica e materiale, e il "corpo vissuto" (*Leib*), dimora soggettiva e fulcro della nostra esperienza percettiva del mondo. Scindere queste due dimensioni porta a considerare il corpo materiale alla stregua del monumento (oggetto che testimonia e ammonisce, da *monere*), che si offre a un processo di documentazione e conservazione come una testimonianza fisica che può divenire musealizzata. Il corpo è patrimonio materiale poiché la sua sostanza organica viene caricata del valore di documento, diventando un dispositivo di identificazione sul quale la società proietta un sistema di conoscenze. Occuparsi della dimensione materiale del corpo come patrimonio significa allora analizzare le tecniche e i linguaggi espositivi che attuano la musealizzazione della materia biologica, trasformandola in un oggetto culturale.

Il corpo come oggetto sacro

La prima espressione storica del passaggio del corpo da resto organico a patrimonio materiale può essere individuata nel fenomeno culturale della morte e nella valenza spirituale ad esso associata, che mette in scena la separazione simbolica tra il corpo materiale e l'anima. Nella filosofia occidentale questa relazione muove dalla concezione platonica dell'anima immortale, che viene liberata dalla prigione materiale al momento della morte, per evolvere nell'inscindibilità tra i due elementi propria del pensiero aristotelico e, successivamente, nell'idea medievale di Tommaso d'Aquino, in cui l'anima sussiste dopo la morte in quanto entità spirituale creata da Dio, che si pone alla base del Cristianesimo. È in questo contesto che prende avvio il culto dei santi e delle reliquie, che determina il ruolo dell'atto di esporre non solo come pratica religiosa, ma anche come atto di mediazione simbolica capace di trasformare il frammento biologico in un vettore di sacralità comunitaria (Brown, 1981).
Il dispositivo visuale privilegiato nell'ostensione del corpo del santo è la teca, un oggetto che viene trattato proprio come un'architettura al fine di nobilitare e monumentalizzare il corpo esposto; dotato di una trasparenza

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ L'Arca vecchia di Sant'Ubaldo, esempio di teca per l'ostensione del corpo del santo, 1320-1330. Gubbio, Museo delle memorie ubaldiane. In <http://www.festivaldelmedioevo.it/portal/larca-di-santubaldo/> (consultato il 31 gennaio 2026).

Fig. 2/ La forma dell'ostensorio evoca la diffusione radiale del sacro. In <https://www.diocesidicremona.it/wp-content/uploads/2020/06/ostensorio.jpg> (consultato il 31 gennaio 2026).

Fig. 3/ Giuliano da Firenze, reliquiario per la lingua di sant'Antonio da Padova, 1436. In <https://www.santodeimiracoli.org/santantonio-di-padova/la-lingua-incorrotta> (consultato il 31 gennaio 2026).

ottenuta tramite griglie metalliche con la duplice funzione di protezione e di esposizione (fig. 1), esso consente la comunicazione visiva diretta tra il fedele e il corpo sacro, che si carica di un contatto spirituale fortemente simbolico. Vedere significa beneficiare di una relazione diretta con la santità, riconoscendola, celebrandola e assorbendone il potere nella propria vita quotidiana.

Per estensione, nella cultura cristiana, l'oggetto che funge da mediatore tra il corpo santo per eccellenza (quello di Cristo) e l'uomo è l'ostensorio, contenitore per la conservazione dell'Eucaristia. Inizialmente connotato anch'esso da caratteri architettonici ispirati alle forme gotiche, questo dispositivo assume presto una forma a raggiera, dotandosi di una morfologia capace di veicolare anche visivamente l'emanazione radiale della sacralità, materializzandone così l'azione miracolosa (fig. 2). Se il corpo di Cristo è idealmente conservato nella forma dell'ostia consacrata, altre volte sono proprio i resti materiali del Santo a essere destinati alla conservazione e all'esposizione all'interno di un altro dispositivo appositamente messo a punto: il reliquiario (fig. 3). Anche in questo caso si tratta di un'architettura in miniatura, che agisce come elemento di mediazione e assume il compito di nobilitare allo sguardo, attraverso l'uso di materiali preziosi volti a segnalare l'eccezionalità del contenuto, il resto mortale e degradabile. La reliquia, dunque, non viene mai mostrata soltanto nella sua nuda e macabra essenzialità, ma è sempre inserita in un apparato estetico che funge da interfaccia e ne legittima il valore di patrimonio; è un oggetto ammirato con devozione e allo stesso tempo desiderato come talismano capace di proteggere chi lo possiede, tanto da divenire ricercato e sistematicamente traslato o trafugato (Geary, 1986).

La consapevolezza della deperibilità del corpo, "votato alla decadenza, alla decomposizione e quindi alla sparizione" (Pinotti, Somaini, 2016, p. 235), determina la nascita e lo sviluppo di trattamenti di tanatoprassi capaci di prolungare nel tempo la conservazione dei resti mortali; da qui le pratiche di imbalsamazione che, trasversalmente a più civiltà, ambiscono a rendere eterna la memoria del defunto (che si tratti di un papa o

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 4/ Collezione di *ex voto* anatomici in metallo, XIX-XX secolo. In <https://aste-gregorys.bidinside.com/it/lot/7811/gruppo-di-tredici-ex-voto-manifattura-/> (consultato il 31 gennaio 2026).

di un leader politico) attraverso la perpetuazione della prova visiva della sua esistenza.

In merito al ruolo devozionale e scaramantico attribuito al corpo e alle sue parti, un dispositivo di particolare interesse è poi l'*ex voto* anatomico (fig. 4), che introduce una scomposizione visuale del corpo che svolge la funzione di celebrare una grazia ricevuta (*ex voto suscepto*, ovvero 'secondo la promessa fatta'). Riproduzioni di mani, piedi, interi arti o busti con gli organi interni in vista, di norma realizzate in metallo, cera o terracotta, fungono da unità minime di un autentico ed efficace linguaggio visivo devozionale; esse non mirano all'accuratezza anatomica, ma alla significazione di un evento miracoloso, frammentando la materialità del corpo per valorizzarne la funzione testimoniale (Didi-Huberman, 2007; Centini, 2019; Malafronte, 2023).

Il corpo come oggetto da studiare

Con la nascita della scienza moderna, lo sguardo sul corpo passa dalla venerazione all'indagine anatomica, trasformando il corpo umano in un oggetto di studio, in un 'teatro' della conoscenza (Carlino, 1994). L'approccio medico evolve dall'anatomia galenica, imperniata sull'esistenza dei tre 'spiriti' animale, vitale e naturale e basata sulla pratica della dissezione animale, alla nuova anatomia documentata nel trattato di Andrea Vesalio (1543), fondata su un uso rinnovato dell'osservazione del corpo, ma anche 'dentro' il corpo. In questa fase, l'unità materiale del corpo biologico viene

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Andrea Vesalio, *Septima musculorum tabula*, 1543. In Vesalio, 1543, p. 147.

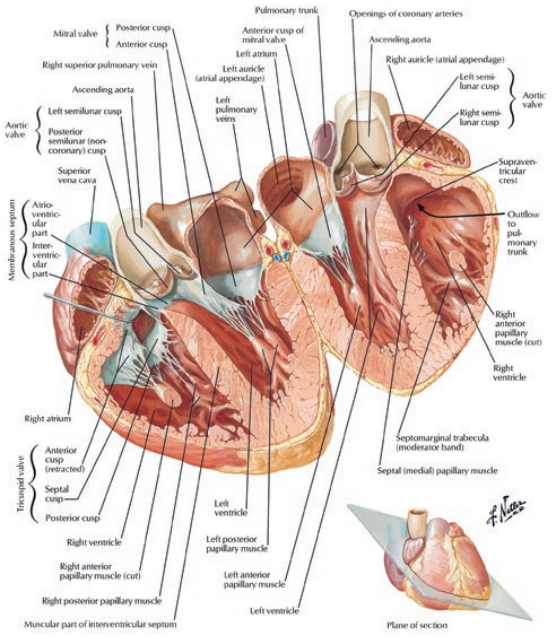


Fig. 6/ Frank Henry Netter, anatomia del cuore, 1985. In <https://www.reinventore.it/approfondimenti/frank-netter-disegna-il-cuore> (consultato il 31 gennaio 2026).

smembrata, esplorata, disegnata e poi ricomposta; il disegno, e in particolare la sua specifica declinazione rappresentata dall'illustrazione anatomica, diviene il dispositivo visuale che ne permette lo studio sistematico. Anche il modello assume un ruolo determinante, perché è capace di simulare la realtà delle parti anatomiche mostrandole in maniera neutra, senza esibirne la crudezza propria della carne viva.

La rappresentazione grafica, da Vesalio in poi (fig. 5), non si limita al processo di copia dal vero, ma assume i connotati di un progetto di 'messa in visibilità' e di spettacolarizzazione (Kemp, Wallace, 2000), in una forma di collaborazione tra arte e scienza.

Il disegno accademico e l'illustrazione scientifica operano una sintesi intellettuale, mettendo in secondo piano l'accidentalità e la caducità del cadavere per scoprirne e mostrarne il funzionamento biologico: il foglio da disegno diviene allora lo spazio espositivo in cui il patrimonio anatomico viene ordinato e gerarchizzato (Netter, 2022) (fig. 6).

Accanto alle tavole illustrate di anatomia umana si colloca un altro potente dispositivo di esposizione e visualizzazione del corpo ovvero il modello anatomico in cera, di norma ricavato mediante calco dal vero. L'arte ceroplastica (Simonetti, 2012; Insinna, 2014; Poggesi, 2025) risponde al bisogno di approfondimento delle conoscenze anatomiche, proponendosi come strumento per "il superamento delle possibilità espressive del disegno" (Ballestriero, 2008). Gli artisti ricorrevano già alla cera, per le sue qualità di comune reperibilità, agevole malleabilità e semplicità di caratterizzazione cromatica, al

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 7/ Ludovico Cardi detto il Cigoli, *Scorticato*, 1597-1599, modello in cera. Firenze, Museo Nazionale del Bargello. In <https://catalogo.beniculturali.it/detail/HistoricOrArtisticProperty/0900160027> (consultato il 31 gennaio 2026).

Fig. 8/ Jean-Antoine Houdon, *Écorché*, 1767, calco in gesso. Roma, Palazzo delle Esposizioni. In <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%C3%89corch%C3%A9_Houdon_%283%29_1767.jpg> (consultato il 31 gennaio 2026).

fine di ricavarne modelli preparatori in scala ridotta; è Ludovico Cardi, detto il Cigoli (Chappel, 1976), a realizzare per primo un piccolo 'scorticato', prima scultura anatomica in cera conosciuta (fig. 7), successivamente oggetto di innumerevoli repliche. Proprio a partire da queste riproduzioni in scala reale della figura dello scorticato, si svilupperà all'interno delle Accademie di Belle Arti il disegno anatomico artistico, aggiungendo una funzione prettamente estetica a quella di studio della morfologia del corpo. Con l'*Écorché* di Jean-Antoine Houdon (1767) si raggiunge l'apice di questo genere, che vede ora il passaggio dalla cera al gesso (il luogo deputato alla conservazione di tali sculture è proprio la gipsoteca): se la ceroplastica medica mantiene intenzionalmente un legame di verosimiglianza cromatica con i tessuti, il gesso accademico opera un'astrazione formale, uniformando la materia e consentendo all'occhio di concentrarsi esclusivamente sui volumi e sulle ombre (fig. 8).

Le più ricche e celebri raccolte di cere anatomiche, come quelle de La Specola a Firenze (Poggesi, 2025) o della Collezione *Luigi Cattaneo* a Bologna[2], rappresentano il punto di massima convergenza tra arte e medicina. La cera anatomica risolve (anche se solo parzialmente) il conflitto etico dell'esposizione del cadavere reale: il simulacro permette un'osservazione prolungata e didattica, sublimando la brutalità della dissezione in una bellezza funzionale[3]. Lo sguardo del visitatore esplora il modello anatomico leggendolo come una

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

'mappa tridimensionale' in cui gli attributi di forma, colore e volume servono a decodificare la complessità del corpo esposto (Olmi, 2001). Tra le numerose iniziative espositive tematiche sulla ceroplastica[4], un caso esemplare di come lo sguardo possa 'costruire' nuovi valori del patrimonio anatomico è stato offerto dalla mostra *Cere anatomiche* presso la Fondazione Prada; qui, l'intervento del regista David Cronenberg ha voluto enfatizzare il proprio fascino per l'espressione estatica e rilassata che caratterizza le figure femminili modellate – non a caso denominate "Veneri" (Ebenstein, 2017) – e che contraddice la drammaticità del ventre aperto con i visceri esposti (fig. 9). Attraverso un sofisticato sguardo cinematografico, viene così confermato che la 'messa in visibilità' del corpo non è mai un atto neutro: il patrimonio culturale assume significato in relazione allo sguardo che lo osserva.

Un esempio emblematico delle implicazioni etiche poste dalla visualizzazione del corpo è rappresentato dalle controverse mostre della serie *Body Worlds* curate dall'anatomopatologo Gunther von Hagens e basate sulla tecnica della plastinazione da egli ideata, che espongono corpi umani reali allestiti in pose plastiche e iconiche (fig. 10). Nonostante il successo internazionale, queste iniziative hanno suscitato accese polemiche, sollevando interrogativi sul confine tra educazione e spettacolarizzazione nonché sul tema del consenso dei donatori e sulla dignità dei resti esposti[5].

Nel solco tra funzione didattica e costruzione narrativa della conoscenza, una declinazione significativa è rappresentata dalla *Graphic Medicine*, che utilizza il linguaggio del fumetto in ambito medico e sanitario: situata tra immagine e racconto, traduce l'anatomia, la malattia e la cura in narrazioni visive accessibili, capaci di supportare l'apprendimento e di sensibilizzare alla dimensione umana, emotiva ed etica della medicina[6]. Tra verosimiglianza anatomica e interpretazione culturale si inserisce anche l'opera di Katy Couprie (2019), che con il suo *Dizionario folle del corpo*, in cui ogni parte diventa occasione di narrazione, simbolo e gioco semantico, mostra quanto la materia organica sia anche un aggregato eccentrico, irriducibile a una definizione univoca e soggetto a pratiche di rappresentazione e significazione nel campo delle arti visive.

Il corpo come oggetto meccanico

La lettura del corpo come patrimonio materiale si estende fino a includere l'integrazione tra biologia e tecnologia. Da sempre l'uomo ha tentato di sopperire ai propri limiti fisici ricorrendo alla pratica di sostituzione delle parti, che trova ispirazione culturale nella materia riassemblata e rianimata in *Frankenstein* di Mary Shelley (1818), e all'integrazione con la macchina. Tale relazione ha gradualmente evoluto la propria qualità, determinando una spinta esponenziale alle applicazioni del progresso tecnologico al corpo umano e generando al contempo una lunga serie di interrogativi di natura etica, antropologica e filosofica. Si è assistito nel tempo a una progressiva proiezione delle abilità del corpo umano su quelle della macchina, avviata con la compensazione delle funzioni fisiche (delegando lo svolgimento dei compiti materiali e meccanici), proseguita con l'eliminazione dell'affaticamento intellettivo (delegando lo

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 9/ Clemente Susini, Venere anatomica, 1780-1782. Firenze, Museo della Specola (foto durante l'esposizione a Milano, Fondazione Prada). In <https://zero.eu/it/eventi/276323-cere-anatomiche-la-specola-di-firenze-david-cronenberg,milano/> (consultato il 31 gennaio 2026).

Fig. 10/ La mostra *Body Worlds & the Brain*, 2009. San Diego, Natural History Museum (5 marzo - 4 ottobre 2009). Foto Patty Mooney. In <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Body_Worlds_Exhibit_San_Diego_2009.jpg> (consultato il 31 gennaio 2026).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

svolgimento dei compiti di organizzazione e programmazione) e giunta al suo apice con l'umanizzazione dei dispositivi tecnologici nelle cui intelligenze artificiali si ricerca una autonoma 'capacità di pensiero' quando non l'attitudine a provare sentimenti (delegando perfino lo svolgimento dei compiti emozionali), prospettiva che radicalizza il pensiero di Philip K. Dick (1968) sulla non distinguibilità tra identità umana e simulacro. Tale evoluzione suggerisce una mutazione del ruolo della tecnica, che cessa di essere uno strumento per divenire una nuova forma di fede (Valerio, 2023).

La tensione uguale e contraria al processo di umanizzazione è viceversa la meccanizzazione avanzata del corpo umano (McLuhan, 2020), che origina dall'ambizione a un corpo inteso come 'macchina efficiente', che ammette guasti e che viene quindi riparata con pezzi di ricambio e funzioni sostitutive. Qui, l'integrazione delle strumentazioni informatiche, meccaniche e robotiche supporta in maniera complementare il funzionamento del corpo oppure sopperisce in modo esclusivo alle sue attività vitali, migliorando la qualità dell'esistenza umana o addirittura assicurando la sopravvivenza degli individui. Nel 2020, la mostra *Cyborn* svoltasi a Trieste[7] ha messo in scena, attraverso l'esposizione di protesi bioniche e applicazioni di imaging avanzato, l'ibridazione tra biologia e tecnologia, esplorando il superamento del confine tra naturale e artificiale (fig. 11). Il corpo è stato documentato come un sistema di dati informativi e di reti neurali speculari, capace di concretizzare la transizione "dagli atomi ai bit" (Negroponte, 1995) in un contesto in cui la macchina non è un'entità aliena, ma diviene invece un'estensione funzionale che ridefinisce l'orizzonte umano: l'ibridazione biologica è allora il nuovo stadio della rappresentazione del corpo come patrimonio.

Fig. 11/ La mostra *Cyborn*, 2020. Trieste, Salone degli Incanti (2 settembre - 10 novembre 2020). In <https://salonedeglincanti.comune.trieste.it/wp-content/uploads/2020/09/mostra.jpeg> (consultato il 31 gennaio 2026).

La bionica e la protesica spostano la visualizzazione dalla mimesi al design funzionale: se la ceroplastica si proponeva di imitare la carne, la bionica valorizza ed espone invece l'estetica della macchina intesa come parte integrante di un patrimonio post-umano. Il corpo viene mappato attraverso indagini che presuppongono tecnologie digitali avanzate, dalla modellazione CAD alla scansione 3D all'imaging biomedico, i cui esiti vengono esibiti introducendo un'estetica peculiare: l'arto robotico o l'impianto non vengono più celati, ma mostrati come testimonianze di una tecnicità incarnata (Haraway, 1991). Questa transizione estetica affonda le proprie radici in un immaginario

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

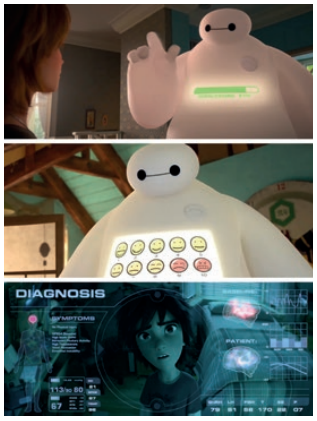


Fig. 12/ Chris Columbus, *Bicentennial Man (L'uomo bicentenario)*, 1999, fotogramma. In <https://fantascienzaitalia.com/luomo-bicentenario-1999/> (consultato il 31 gennaio 2026).

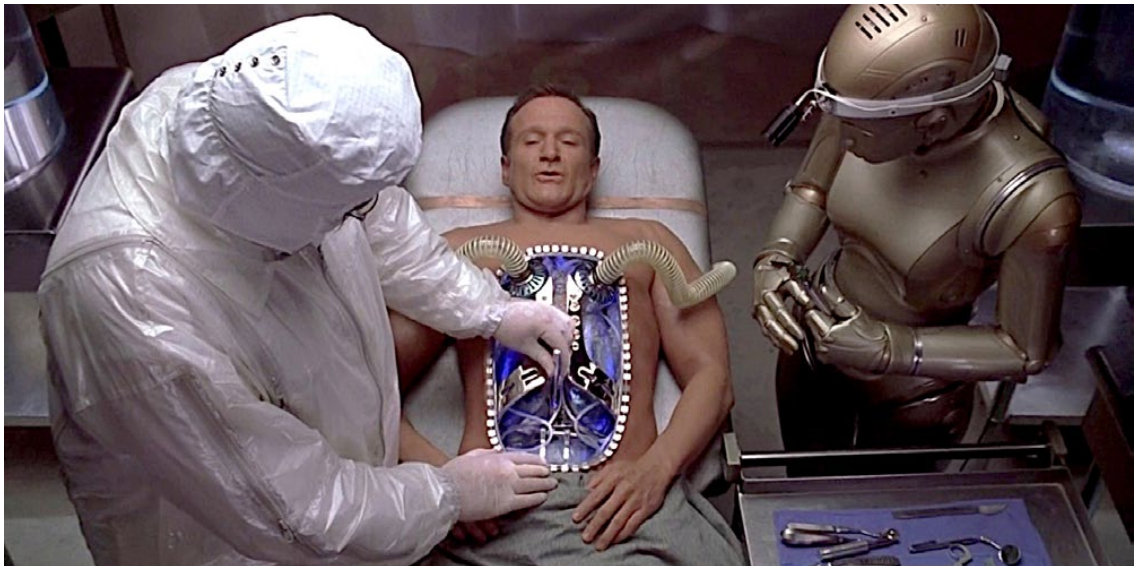


Fig. 13/ Don Hall, Chris Williams, *Big Hero 6*, 2014, fotogrammi. In <https://www.youtube.com/watch?v=o8ZPHsvzdfs&t=17s> (consultato il 31 gennaio 2026).

che ha costantemente oscillato tra il desiderio di animare l'inanimato e il timore della sostituzione tecnologica, ampiamente documentato nella cultura visuale: dagli archetipi letterari di *Pinocchio* e *Frankenstein* a pellicole come *Blade Runner* (Scott, 1982), *Cyborg* (Pyun, 1989) e *The Terminator* (Cameron, 1984), che hanno proposto la rivelazione di un 'interno' artificiale, rendendo la macchina visibile e vagamente inquietante, fino ad arrivare a *L'uomo bicentenario* (Columbus, 1999) in cui, all'inverso, si assiste all'aspirazione dell'automa a farsi biologicamente umano (fig. 12). Nell'ambito dell'animazione, il ruolo educativo svolto dal cartone *Siamo fatti così. Esplorando il corpo umano* (Barillé, 1987) e dalla sua lettura dei processi di funzionamento programmato del corpo, evolve nella robotica assistenziale del personaggio di Baymax in *Big Hero 6* (Hall, Williams, 2014), che suggerisce una nuova via alla bionica che passa attraverso un design amichevole in cui l'aspetto meccanico è mitigato a favore dell'empatia (fig. 13), mentre la visualizzazione dei processi interni alla mente umana trova un'immagine popolare in *Inside Out* (Docter, 2015), in cui il funzionamento cerebrale è tradotto in macchina narrativa abitata dalle emozioni. In questo scenario, il corpo viene dunque documentato come un'entità complessa, ottimizzabile ed esposta, dove il confine tra naturale e artificiale viene continuamente ridisegnato mediante dispositivi di visualizzazione che trasformano l'ibrido uomo-macchina in un'icona della nostra civiltà.

Il corpo come patrimonio culturale immateriale

Se la sfera materiale si concentra sulla conservazione e sulla visualizzazione del corpo come oggetto, l'accezione immateriale riguarda il corpo come entità pensante, agente e significante. In questo ambito, il patrimonio

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

non risiede più nella sostanza organica, ma va individuato in ciò che il corpo è in grado di elaborare ed esprimere in maniera unica e identitaria: gesti, memorie, informazioni. Il corpo può allora essere letto come un archivio dinamico di saperi e di narrazioni, che necessita di essere documentato e tutelato anche in queste caratteristiche; un obiettivo, questo, che richiama la rinnovata attenzione sul patrimonio culturale immateriale sancita dalle convenzioni UNESCO sulla salvaguardia del patrimonio intangibile (2003) e della diversità delle espressioni culturali (2005)[8]. La 'messa in visibilità' di questi aspetti pone una sfida metodologica, poiché richiede di mostrare l'effimero e rendere visibile l'immateriale, adottando inevitabilmente un approccio narrativo e attuando opportune scelte curatoriali su 'cosa' documentare e 'come' documentarlo (Menchetelli, 2024). Analizzare la costruzione dello sguardo sul corpo immateriale significa allora riconoscere e comprendere i dispositivi di mediazione narrativa che vengono istituiti per documentare gli aspetti performativi, intellettuali e informativi, traducendoli in oggetti culturali fruibili dalla collettività.

Fig. 14/ Bruno Munari, *Supplemento al dizionario di italiano*, 1969. In Munari, 1969, pp. 56-57, 86-87, 94-95, 108-109.

Il corpo come attore gestuale

Il corpo è custode e veicolo primario di un insieme di saperi e tradizioni che si tramandano esclusivamente per via gestuale e performativa; la gestualità definisce così un patrimonio complesso che determina l'appartenenza a una cultura e la relativa riconoscibilità. Una recente petizione per la proposta di inserimento nelle lista UNESCO del patrimonio culturale immateriale della "gestualità italiana"[9] ha evidenziato la valenza testimoniale del corpo in movimento, che celebra il sapere performativo del gesto e il suo carattere identitario. La documentazione del gesto richiede strategie e linguaggi visivi capaci di accogliere nella narrazione la dimensione del tempo. Nell'ampia gamma di rappresentazioni della gestualità attraverso il linguaggio grafico (Menchetelli, 2024) è costante la pratica di codifica visiva del movimento del corpo attraverso cataloghi fotografici – celebre il *Supplemento al dizionario italiano* di Bruno Munari (1969)[10] – (fig. 14) o sistemi notazionali specifici, ad esempio per la danza (Ciammaichella, 2021), inscrivibili nel novero delle cosiddette "notazioni incomplete" (fig. 15), nelle quali i gradi di libertà della rappresentazione grafica non riescono tuttavia a esprimere esaustivamente la complessità che caratterizza l'atto performativo (Massironi, 2002).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 15/ Friedrich Albert Zorn, disegno cinetico, 1887. In Ciammaichella, 2021, p. 1474, fig. 5.

La documentazione istituzionale si può avvalere ad esempio di strumenti che vanno dalla fotografia etnografica in ambito antropologico alla video-analisi, fino ad arrivare alle più attuali tecnologie di *motion capture* e *gesture recognition*. In questo ambito, il gesto viene isolato estraendolo dal suo contesto performativo e tradotto in un segno grafico o in una sequenza di dati. Visualizzare la gestualità comporta documentare il corpo nel momento in cui agisce secondo una pratica condivisa e riconosciuta, trasformando di fatto l'espressione fisica in una forma di scrittura sociale. Tale processo assume una rilevanza critica nel campo delle tradizioni e delle arti performative (fig. 16), dove l'opera coincide con il corpo in azione, configurandosi come un patrimonio intrinsecamente effimero. Parlare di archivio in questo contesto introduce l'interrogativo cruciale imposto dal gesto e dallo "status della sua irripetibilità"(Ciammaichella, 2024), che obbliga a riflettere sull'utilità dei processi di documentazione formale: la trasmissione del sapere performativo oscilla tra la memoria agita dal corpo in tempo reale e la pratica della registrazione video, che deve porsi come dispositivo di riattivazione della performance ma che è inevitabilmente legata al registro narrativo e visivo utilizzato nella registrazione stessa (Lussac, 2015). Le pratiche di archiviazione digitale devono perciò idealmente permettere di visualizzare il corpo nell'atto performativo, evocandone la reale presenza e generando efficacemente un'esperienza di conoscenza.

Il corpo come attore emozionale

Nell'alveo della sua dimensione immateriale, il corpo è capace di produrre, veicolare ed esprimere emozioni e stati d'animo in cui è spontaneo identificarsi e immedesimarsi, riconoscendone collettivamente il valore e il significato. La letteratura, in questo contesto, costituisce un archivio fondamentale delle pratiche di espressione del corpo, poiché mette in scena non solo ciò che il corpo racconta, ma soprattutto come questa narrazione viene percepita e interpretata. Proprio perché il corpo è il primo e più diretto strumento di esperienza del mondo, molti testi letterari lo utilizzano come chiave narrativa preferenziale, suscitando nel lettore

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

un processo immediato di identificazione. Il corpo diviene così un sensore attivo capace di registrare emozioni, desideri e memorie, configurando la mappa di un patrimonio interiore, trasmesso attraverso sensazioni, immagini mentali e strutture affettive. Tra gli esempi letterari incentrati sul ruolo del corpo come sonda conoscitiva del mondo, *Storia di un corpo* di Daniel Pennac (2012) adotta un taglio autobiografico 'somatico', in cui il corpo diventa il luogo primario dell'esperienza emotiva e dello scorrere del tempo: ogni mutamento fisico corrisponde a una trasformazione dello sguardo su di sé e sulla realtà, in una corrispondenza con il sentire, soffrire e gioire del protagonista, ricordando come l'emozione sia una modalità privilegiata della conoscenza. Questa centralità si ritrova anche nelle narrazioni che esplorano la crisi dell'identità e il rapporto con lo sguardo altrui (fig. 17): in *Uno, nessuno e centomila*, Luigi Pirandello (1926) mette in scena un corpo che diventa irriconoscibile al suo proprietario nel momento in cui viene osservato e giudicato dall'altro: un minimo dettaglio fisico (il naso storto) si carica di una forza destabilizzante, rivelando la frattura tra percezione interna e rappresentazione esterna; il corpo diviene un dispositivo relazionale che produce disorientamento, angoscia e consapevolezza critica, mostrando come sia lo sguardo a costruire l'identità. In modo analogo, *I baffi* di Emmanuel Carrère (1986) racconta come un segno corporeo apparentemente marginale possa attivare una crisi percettiva: ciò che viene visto (e ciò che non viene visto) genera un'incertezza che investe un intero sistema di relazioni affettive; la natura emozionale del corpo risiede quindi nella rete di aspettative e

Fig. 16/ Festa dei Carri di Sant'Antuono, Macerata Campania (CE). In Fresta, 2021.

di proiezioni che lo circondano, trasformandolo in un dispositivo di visualizzazione emotiva capace di rendere visibili le relazioni latenti tra soggetto e contesto.

Altre opere spingono questa riflessione verso territori più estremi e dolorosi, mostrando come l'annientamento del corpo possa diventare violenta cancellazione dell'identità: in *Se questo è un uomo*, Primo Levi (1947) descrive un corpo spogliato di ogni riconoscibilità, ridotto alla nuda materia biologica; ma, proprio attraverso questa sottrazione, il corpo sofferente, affamato e umiliato conserva una carica emotiva potentissima, diventando testimonianza vivente, fulcro della costruzione di uno sguardo etico e strumento di comprensione storica e morale.

Accanto a queste narrazioni, opere come *Nel condominio di carne* di Valerio Magrelli (2013) o *Corpo, umano* di Vittorio Lingiardi (2024) contribuiscono a teorizzare una visione del

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 17/ Giulio Paolini, *Mimesi*, 1975. Foto Paul Maenz. In <https://www.fondazionepaolini.it/ita/scheda-opera/?arc=-GPO-0283&searchid=&i=> (consultato il 31 gennaio 2026).

corpo come spazio complesso di stratificazione emotiva, in cui si intrecciano biologia, linguaggio e cultura: la letteratura, in questa prospettiva, funziona come un dispositivo di visualizzazione fortemente evocativo, rendendo descrivibili e osservabili le emozioni e costruendo forme di osservazione che elaborano il valore culturale del corpo.

Considerare il corpo come attore emozionale significa dunque metterne in valore il ruolo attivo nella produzione culturale; attraverso la letteratura, il corpo diventa uno strumento utile a definire ciò che una comunità riconosce come parte della propria identità e dunque come degno di attenzione, di cura e di memoria.

Il corpo come attore informativo

L'ultima categoria interpretativa della produzione immateriale di patrimonio da parte del corpo coincide con la sua traduzione in un flusso informativo che necessita di processi di analisi, interpretazione e ricostruzione visuale. In questo scenario, il corpo non viene più osservato come unità organica continua, ma viene smaterializzato e ricodificato come sistema di dati, strati informativi e relazioni dinamiche. La corporeità si trasforma così in un bagaglio di conoscenze che può essere elaborato con le medesime strategie che governano oggi la documentazione e la valorizzazione del patrimonio culturale. Proprio utilizzando questa analogia, Carlo Bianchini stabilisce un parallelismo tra le pratiche di imaging biomedico e le tecniche di rilievo e documentazione del patrimonio architettonico, coniando la definizione di "anatomografie"(Bianchini, 2020): il corpo umano viene assimilato a un oggetto di indagine stratigrafica, esplorabile per sezioni; la conoscenza non si ferma più alla superficie visibile, ma richiede una visualizzazione analitica dell'invisibile, dell'interno, della struttura e della materia nascosta, diventando un archivio informativo messo in visibilità dai dispositivi tecnologici che ne producono le immagini.

Le strategie di visualizzazione dei dati del corpo assumono dunque un ruolo determinante nella costruzione del suo valore di patrimonio informativo. Alcune iniziative espositive promosse dalla Fondazione Prada, dal progetto *Human Brains*[11] (fig. 18) alla mostra *Diagrams*, con una sezione tematica dedicata al corpo[12] (fig. 19), rappresentano un punto di convergenza significativo di queste pratiche. In questo secondo caso, il diagramma emerge come dispositivo visuale privilegiato, la cui astrazione organizza la complessità

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

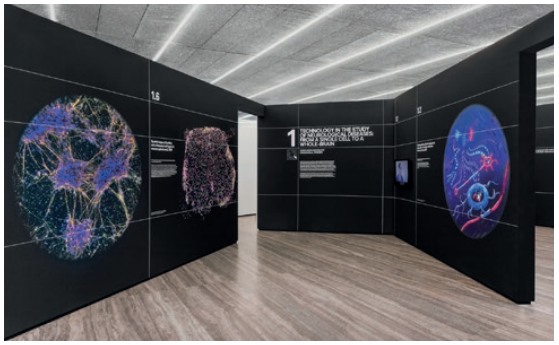


Fig. 18/ Il progetto *Human Brains* di Fondazione Prada. In alto: *It Begins with an Idea* (Venezia, 23 aprile - 27 novembre 2022). In basso: *Preserving the Brain* (Milano, 16 ottobre 2024 - 7 aprile 2025). In <https://humanbrains.fondazioneprada.org/it/> (consultato il 31 gennaio 2026).

Fig. 19/ La sezione *Corpo* nell'ambito della mostra *Diagrams* curata da Rem Koolhaas e AMO/OMA (Venezia, 10 maggio - 24 novembre 2025). In <https://www.designboom.com/design/lines-arrows-explain-everything-amo-oma-diagrams-fondazione-prada-10-13-2025/> (consultato il 31 gennaio 2026).

biologica in schemi e mappe, evidenziandone le correlazioni e agevolandone la comprensione e l'interpretazione: la visualizzazione costruisce e restituisce così un modello conoscitivo interrogabile del corpo, proprio come avviene nella documentazione del patrimonio architettonico.

Come osserva James Elkins (2009), le immagini informazionali si distinguono per la propria distanza dalla rappresentazione artistica; esse rinunciano all'espressione per proporsi come strumenti cognitivi, orientati alla misurazione, alla comparazione e all'analisi. Questo stesso regime visuale applicato al corpo non lo mostra più come una presenza viva e materiale, ma ne estrae (e ne astrae) un insieme di dati, per esporli alla lettura e alla visualizzazione interpretativa.

Questa logica conduce all'accezione del corpo come algoritmo complesso, che viene documentato attraverso mappe genetiche, modelli neurali e sistemi di analisi computazionale (fig. 20): l'estetica della visualizzazione tende ora all'informatizzazione e alla digitalizzazione, sollevando interrogativi sul controllo, sulla proprietà e sulla durevolezza dell'informazione biologica. L'utilizzo avanzato della tecnologia contribuisce alla trasparenza, all'immaterialità e all'intangibilità del corpo (Maldonado, 1999), trasformandolo in un'interfaccia tra sistemi biologici e infrastrutture visuali. Tuttavia, proprio questa smaterializzazione porta a riflettere su una riconfigurazione del corpo come attore informativo, che produce immagini e dati che partecipano attivamente alla costruzione dello

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

sguardo contemporaneo. A questo proposito, richiamando la riflessione di Massimiliano Ciammaichella,

> il corpo ha bisogno della tecnologia per potenziarsi, comunicare e autorappresentarsi […] è un corpo che si modifica perché vuole raggiungere l'immagine che ha sempre sognato di sé (Ciammaichella, 2015, p. 213)

Il corpo come patrimonio integrale

Il corpo umano necessita di essere considerato come patrimonio culturale integrale, in cui le dimensioni materiale e immateriale si intrecciano costantemente. Come suggerisce la sua stessa etimologia, il corpo non è soltanto una struttura biologica, ma è una forma che si costruisce, si compone e si rende visibile: un'entità che 'si fa' nel tempo attraverso pratiche culturali, dispositivi di rappresentazione e processi di significazione.

Come patrimonio materiale, nelle sue accezioni di oggetto sacro, oggetto da studiare e oggetto meccanico, il corpo viene sottoposto a operazioni di messa in visibilità che ne orientano la lettura: dall'esposizione rituale alla dissezione anatomica, fino ai modelli tecnici e ai sistemi di imaging. In questi contesti, la visualizzazione non restituisce mai il corpo 'così com'è', ma lo traduce in documento, simulacro o modello interpretativo, rendendolo parte di un discorso culturale strutturato. Come patrimonio immateriale, nelle sue accezioni di attore gestuale, attore emozionale e attore informativo, il corpo agisce invece come archivio di pratiche, esperienze e dati: i gesti diventano forme di trasmissione culturale, le emozioni si rendono leggibili attraverso la narrazione e la letteratura, mentre le informazioni corporee vengono astratte e ricodificate tramite sistemi di visualizzazione e modelli computazionali. Anche in questo caso, il corpo esiste culturalmente nella misura in cui viene reso visibile e interpretabile, attraverso linguaggi che ne selezionano il senso e ne orientano la comprensione.

Come sottolinea Valentina Manchia (2025), l'immagine agisce sempre come dispositivo attivo di significazione: non si limita a mostrare, ma organizza il sapere e costruisce lo sguardo. In questa prospettiva, il corpo emerge come uno dei patrimoni più complessi da 'mettere in visibilità', proprio perché ogni sua rappresentazione implica scelte etiche, politiche e sociali e condiziona la sua comprensione: "siamo fatti per capire innanzitutto vedendo"(Carrada, 2024, p. 111). Riconoscere il corpo come patrimonio integrale significa allora esercitare una visione critica: non solo osservare, ma interrogare le condizioni, i dispositivi e le conseguenze della sua rappresentazione, assumendo una responsabilità culturale nella costruzione dello sguardo contemporaneo. In questa prospettiva, la visualizzazione del corpo deve essere intesa come pratica capace di "riattivare la connessione con la parte più intima della nostra anima individuale e collettiva"(Montanari, 2023, p. VI): una connessione che, nel caso del corpo umano, coinvolge direttamente l'esperienza, l'identità e la responsabilità etica dello sguardo.

Nella pagina precedente
Fig. 20/ Infografica che mostra l'evoluzione storica della mappatura del genoma umano, 2022. In <https://mk.bcgsc.ca/telomere-to-telomere-human-genome-assembly/methods.mhtml> (consultato il 31 gennaio 2026).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Note

1 Dal dizionario Tommaseo, N., Bellini, B., *Dizionario della lingua italiana*…, Torino: Società l'Unione tipografico-editrice, 1861-1879, 4 volumi in 8 tomi. Disponibile in <https://www.etimo.it/> (consultato il 31 gennaio 2026).
2 Alma Mater Studiorum Università di Bologna, 2023.
3 Le cere anatomiche, testimonianze materiali che celebrano il corpo come patrimonio, pongono importanti questioni legate alla conservazione nel tempo, tanto da richiedere professionalità altamente specialistiche. Si veda ad esempio l'evento La riscoperta delle ceroplastiche anatomiche a Bologna. *Un dialogo internazionale tra arte, tecnologia e restauro* (Bologna, 16 ottobre 2025) <https://www.fondazionegolinelli.it/eventi/la-riscoperta-delle-ceroplastiche-anatomiche-a-bologna/> (consultato il 31 gennaio 2026).
4 Si veda in particolare *Cera una volta*, curata da Valentina Conticelli e Andrea Daninos e allestita presso le Gallerie degli Uffizi a Firenze (18 dicembre 2025 - 12 aprile 2026).
5 Si vedano tra gli altri Jones, Whitaker, 2009; Bin *et al*. 2016.
6 In proposito si rimanda alla relazione *Anatomia della fragilità. Il corpo come luogo di ricerca, formazione e cura*, tenuta da Stefano Ratti in occasione del convegno *IMG2025 Image Ethics* (Assisi, 27-28 novembre 2025). Sull'importanza dell'associazione *Graphic Medicine Italia*, presieduta dallo stesso Ratti, si veda Fusinetti, 2025.
7 Si veda <https://salonedeglincanti.comune.trieste.it/cyborn/> (consultato il 31 gennaio 2026).
8 UNESCO, 2023; UNESCO, 2025.
9 Promossa da Luca Vullo, la petizione, ora chiusa, è disponibile al link <https://c.org/HnkRHcfcF7> (consultato il 31 gennaio 2026).
10 In proposito si veda anche De Nicola, 2022.
11 Il progetto *Human Brains* di Fondazione Prada a Milano si articola in più fasi di ricerca ed espositive: *It Begins with an Idea* (Venezia, 23 aprile - 27 novembre 2022), finalizzata a documentare la storia delle neuroscienze, e *Preserving the Brain* (Milano, 16 ottobre 2024 - 7 aprile 2025), forum e mostra dedicati alle malattie neurodegenerative.
12 Koolhaas, AMO/OMA, 2025.

Riferimenti bibliografici

Alma Mater Studiorum Università di Bologna (2023). *Sistema Museale di Ateneo*. *Catalogo online*. <https://catalogo.sma.unibo.it/> (consultato il 31 gennaio 2026).

Ballestriero, R. (31 gennaio 2008). *L'arte della ceroplastica*. <http://www.ginecologia.unipd.it/collezione/Storia%20Ceroplastica.htm> (consultato il 31 gennaio 2026).

Barillé, A. (Produttore). (1987). *Il était une fois... la Vie*. [Serie televisiva animata]. Francia: Procidis.

Bianchini, C. (2020). Anatomographics. In *Img Journal*, n. 2, pp. 12-31. DOI: 10.6092/issn.2724-2463/11112

Bin, P., Conti, A., Buccelli, C., Addeo, G., Capasso, E., Piras, M. (2016). Plastination: ethical and medico-legal considerations. In *Open medicine* (Warsaw, Poland), n. 11(1), pp. 584-586. DOI: 10.1515/med-2016-0095

Brown, P. (1981). *The cult of the saints: Its rise and function in Latin Christianity.* Chicago: University of Chicago Press.

Cameron, J. (Regista). (1984). *The Terminator* [Film]. USA: Orion Pictures.

Carlino, A. (1994). *La fabbrica del corpo. Libri e dissezione nel Rinascimento*. Torino: Einaudi.

Carrada, G. (2024). *Perché non parli? Come raccontare il patrimonio culturale.* Milano: Johan & Levi.

Carrère, E. (1986). *I baffi*. Milano: Adelphi.

Centini, M. (2019). *Ex voto. Gli oggetti e il rapporto con il divino*. Torino: Kiwi.

Chappell, M. (1976). Cardi, Lodovico, detto il Cigoli. In *Dizionario Biografico degli Italiani*, vol. 19. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana. <https://www.treccani.it/enciclopedia/cardi-lodovico-detto-il-cigoli_(Dizionario-Biografico)/> (consultato il 31 gennaio 2026).

Ciammaichella, M. (2015). Rappresentare il corpo fra dissezione e innovazione tecnologica. In M. Ciammaichella (a cura di), *Il corpo umano sulla scena del design*. Padova: Il Poligrafo, pp. 195-215.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Ciammaichella, M. (2021). Il disegno della danza. Notazione e controllo dello spazio performativo / Drawing of the Dance. Notation and performative space control. In A. Arena, M. Arena, D. Mediati, P. Raffa (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Linguaggi Distanze Tecnologie. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione / Connecting. Drawing for weaving relationship. Languages Distances Technologies. Proceedings of the 42nd International Conference of Representation Disciplines Teachers*, pp. 1471-1488. Milano: FrancoAngeli. DOI: 10.3280/oa-693.83.

Ciammaichella, M. (2024). *Archivi delle arti performative e patrimoni intangibili di teatralità istituenti.* In L. Farroni, M. Faienza (a cura di), *Gli archivi di architettura nel XXI secolo. I luoghi delle idee e delle testimonianze*. Roma: Roma TrE-Press, pp. 92-99.

Columbus, C. (Regista). (1999). *Bicentennial Man* [Film]. USA: Touchstone Pictures.

Couprie, C. (2019). *Dizionario folle del corpo.* Casalecchio di Reno: Fatatrac.

De Nicola, A. (2022). Silent Poetry. Images of Gesturing Across the Arts. Pretexts and Thoughts on a Language of Great Educational Potential. In *Img Journal*, n. 6, pp. 108-127. DOI: 10.6092/issn.2724-2463/14587

Dick, P.K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep*? New York: Doubleday and Company.

Didi-Huberman, G. (2007). *Ex voto.* Milano: Raffaello Cortina Editore.

Docter, P. (Regista). (2015). *Inside Out* [Film]. USA: Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.

Ebenstein, J. (2017). *La Venere anatomica.* Modena: Logos.

Elkins, J. (2009). La storia dell'arte e le immagini che arte non sono. In A. Pinotti, A. Somaini (a cura di). *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*. Milano: Raffaello Cortina, pp. 155-205.

Fresta, M. (2021). I beni immateriali nei Quaderni dell'Istituto Centrale per il Patrimonio. In *Dialoghi Mediterranei*. <https://www.istitutoeuroarabo.it/DM/i-beni-immateriali-nei-quaderni-del-museo-nazionale-arti-popolari/> (consultato il 31 gennaio 2026).

Fusinetti, A. (2025). Graphic Medicine: il ruolo etico delle immagini in ambito sanitario. In V. Menchetelli, F. Cotana, E. Dottorini (a cura di), *IMG2025 Image Ethics*. Alghero: Publica, pp. 546-559.

Geary, P.J. (2000). *Furta sacra. La trafugazione delle reliquie nel Medioevo (secoli IX-XI)* (E. Fera, Trad.). Milano: Vita e Pensiero (prima edizione 1986).

Hall, D., & Williams, C. (Registi). (2014). *Big Hero 6* [Film]. USA: Walt Disney Pictures.

Haraway, D. J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature.* New York: Routledge.

Husserl, E. (2002). *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, a cura di V. Costa. Torino: Einaudi (prima edizione 1913, prima edizione italiana 1950).

Insinna, E. (2014). *Cera, ceroplasti e cirari*. Canicattì: Giambra Editori

Jones, D. G., Whitaker, M. I. (2009). Engaging with plastination and the Body Worlds phenomenon: a cultural and intellectual challenge for anatomists. In *Clinical anatomy*, n. 22(6), pp. 770-776. DOI: 10.1002/ca.20824

Kemp, M., & Wallace, M. (2000). *Spectacular bodies. The art and science of the human body from Leonardo to now.* London: Hayward Gallery.

Koolhaas, R., AMO/OMA (2025). *Diagrams.* Milano: Fondazione Prada.

Levi, P. (1947). *Se questo è un uomo*. Torino: De Silva.

Lingiardi, V. (2024). *Corpo, umano.* Torino: Einaudi.

Lussac, O. (2015). Performance et médiatisation. In I. Barbéris (sous la direction), *L'archive dans les arts vivants. Performance, danse, théâtre*. Rennes: PUR. Press Universitaires de Rennes, pp. 33-41.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Magrelli, V. (2013). *Nel condominio di carne*. Torino: Einaudi.

Mainetti, M. (2023). *Cere anatomiche. La Specola di Firenze. David Cronenberg*. Catalogo della mostra (Milano, 24 marzo - 17 luglio 2023). Milano: Fondazione Prada.

Malafronte, L. (2023). *Ex voto. La millenaria storia della devozione per grazia ricevuta.* Milano: Edizioni Intra Moenia.

Maldonado, T. (1999). *Critica della ragione informatica*. Milano: Feltrinelli.

Manchia, V. (2025). *Dentro l'immagine. Il primo libro di semiotica visiva*. Torino: Einaudi.

Massironi, M. (2002). *The psychology of graphic images. Seeing, Drawing, Communicating*. Mahwah-London: Lawrence Erlbaum Associates.

McLuhan, M. (2020). *La sposa meccanica.* Milano: SugarCo (prima edizione 1951).

Menchetelli, V. (2024a). Il valore (in)tangibile. Protocolli per la documentazione, la catalogazione e la comunicazione del Patrimonio Culturale Immateriale. In F. Stilo, V. Castiglione, I. Cazzaro, M. Ceracchi, F. Natta, M. Pileri, L. Pizzonia, A. Tomalini, N. Tomasella (a cura di), *eXploЯA UID 2024. Virtual Journeys to discover inaccessible heritages*. Alghero: Publica, pp. 80-102.

Menchetelli, V. (2024b). Mani che comunicano. I linguaggi gestuali e la loro rappresentazione grafica. In T. Empler, A. Caldarone, A. Fusinetti (a cura di). *DAI. Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione*. Alghero: Publica, pp. 18-39.

Montanari, T. (2023). *Se amore guarda. Un'educazione sentimentale al patrimonio culturale.* Torino: Einaudi.

Munari, B. (1969). *Supplemento al dizionario italiano.* Mantova: Corraini Editore.

Negroponte, N. (1995). *Essere digitali.* Milano: Sperling & Kupfer.

Netter, F. H. (2022). *Netter. Atlante di anatomia umana*. Milano: Edra (prima edizione 1985).

Olmi, G. (2001). *L'inventario del mondo. Catalogazione della natura e luoghi del sapere nella prima età moderna.* Bologna: Il Mulino.

Pennac, D. (2012). *Storia di un corpo.* Milano: Feltrinelli.

Pinotti, A., Somaini, A. (2016). *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.

Pirandello, L. (1926). *Uno, nessuno e centomila*. Firenze: Bemporad.

Poggesi, M. (2025). *Anatomical Waxes*. Köln: Taschen.

Pyun, A. (Regista). (1989). *Cyborg* [Film]. USA: Cannon Group.

Scott, R. (Regista). (1982). *Blade Runner* [Film]. USA: Warner Bros.

Shelley, M. (1818). *Frankenstein, or The Modern Prometheus.* London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor, & Jones.

Simonetti, F. (a cura di). (2012). *Sortilegi di cera. La ceroplastica tra arte e scienza.* Genova: Sagep Editori.

UNESCO (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. <https://ich.unesco.org/en/convention> (consultato il 31 gennaio 2026).

UNESCO (2005). Convention on Diversity of Cultural Expressions. <https://www.unesco.org/creativity/en/2005-convention> (consultato il 31 gennaio 2026).

Valerio, C. (2023). *La tecnologia è religione.* Torino: Einaudi.

Vesalio, A. (1543). *De humani corporis fabrica libri septem.* Basel: Johannes Oporinus.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Mappare l'invisibile: opportunità, sfide metodologiche ed etiche nello studio dell'esperienza museale

Annalisa Banzi

Il museo contemporaneo sta attraversando una fase di profonda metamorfosi dove, oltre alla conservazione, alla valorizzazione e alla tutela del patrimonio, si sta potenziando la promozione del benessere e la crescita emotiva e cognitiva sia del singolo che della collettività. In questo contesto di rinnovamento, una delle domande che si sta ponendo la museologia riguarda la natura stessa dell'esperienza del visitatore: cosa accade nel nostro cervello quando una persona entra in contatto con le collezioni museali o attraversa uno spazio espositivo? Se in precedenza abbiamo tentato di rispondere a questo interrogativo attraverso strumenti d'indagine basati su misure *self-report* (es. questionari di autovalutazione), negli ultimi anni il dialogo tra il mondo museale e le neuroscienze ha aperto una prospettiva inedita e feconda. La possibilità di utilizzare dispositivi come l'*eye-tracking*[1] statico o mobile (MET), l'elettroencefalografia[2] portatile (EEG), l'elettrocardiogramma da polso[3] e i sensori per la rilevazione dell'attività elettrodermica della pelle (EDA)[4] ha agevolato la proposta che il museo possa essere definito un'*ecological lab*. In che senso? In modo provocatorio, si può ipotizzare che i musei possano essere considerati come 'laboratori ecologicamente validi'.

Che cos'è la validità ecologica? Come spiegato da Eysenck e Keane (2020), essa consiste nell'applicabilità, o meno, dei risultati degli studi di laboratorio alla vita quotidiana. Pertanto, la validità ecologica rappresenta l'applicabilità alla vita reale e si articola in due aspetti: la 'rappresentatività', ovvero la naturalezza della situazione sperimentale e del compito da svolgere, e la 'generalizzabilità', ossia la misura in cui i risultati di uno

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

studio possono essere applicati al mondo reale (Eysenck, Keane, 2020). In una certa misura, i musei - che fanno parte del mondo reale - possono, ad esempio, controllare e isolare i fattori coinvolti in un processo cognitivo come in un laboratorio, potendo contare su un campione potenziale vastissimo di partecipanti agli esperimenti: i propri visitatori (Banzi, 2023).

In questa nuova frontiera, la ricerca non è più quindi confinata tra le pareti asettiche di un laboratorio ma si sposta laddove l'esperienza avviene realmente, rispettando la complessità semantica e spaziale dell'ambiente museale e accettando che i dati raccolti siano il risultato di molteplici fattori che non vengono isolati e controllati come in laboratorio.

Una sfida centrale rimane l'interferenza del ricercatore sull'esperienza spontanea. A questo proposito, Dare *et al.* (2020), ad esempio, hanno sperimentato un prototipo di eye-tracker remoto 'invisibile', nascosto sotto i dipinti del *Kunsthistorisches Museum* di Vienna. Sebbene la qualità dei dati non consenta ancora analisi millimetriche dei movimenti oculari interni al quadro, questo studio rappresenta un passo verso la validità ecologica: osservare il visitatore nel suo stato naturale, ignaro di essere monitorato, per coglierne l'autentica risposta estetica. Lo studio solleva delicate questioni etiche che richiedono un'analisi rigorosa e prioritaria. Tuttavia, superata tale analisi, la ricerca apre scenari inediti e di indubbio interesse scientifico.

Gli strumenti delle neuroscienze applicati al contesto museale permettono di rilevare con maggior precisione dove e come si orienti, ad esempio, l'attenzione del pubblico. Non si tratta solo di quantificare il tempo di permanenza davanti a un oggetto ma di mappare i percorsi oculari per comprendere quali elementi catalizzino l'interesse e quali, invece, vengano talvolta ignorati. Identificare questi 'punti ciechi' è fondamentale: si può trattare di aspetti cruciali per la comprensione dell'oggetto esposto che, se non rilevati dal visitatore, richiedono nuove strategie di segnalazione o mediazione per garantire una fruizione che non violi la libertà del visitatore ma sia consapevole e potenzialmente completa.

Questa capacità diagnostica può avere ricadute dirette sulla pratica curatoriale: i dati biologici consentono di valutare e ottimizzare l'efficacia di didascalie, illuminazione delle sale, organizzazione dei percorsi espositivi e impatto dei media interattivi. Si può comprendere meglio se la scelta di un allestimento faciliti l'apprendimento o se, al contrario, generi un sovraccarico cognitivo o emotivo che allontana il visitatore.

Ma vi è di più: le neuroscienze suggeriscono che il museo possa agire come un potente presidio di salute. Esistono oggi evidenze empiriche che mostrano come determinati parametri fisiologici possano, ad esempio, aiutare a predire la riduzione dello stato d'ansia o il miglioramento del tono dell'umore dopo una visita, posizionando il museo come un attore centrale nelle politiche di welfare culturale e negli interventi di supporto al benessere della società.

Tuttavia, siamo solo all'inizio di questo percorso e lo spazio per nuovi contributi è vastissimo. Una delle sfide più urgenti risiede nell'integrazione sistematica di misure 'oggettive', come

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

l'elettroencefalogramma portatile, con metodologie d'indagine tradizionali, quali questionari e interviste. Tale sinergia potrebbe offrire dati preziosi in grado di orientare i processi decisionali istituzionali.

La tecnologia non deve essere un fine ma un mezzo per arricchire le conoscenze e offrire soluzioni che valorizzino sia i visitatori sia le collezioni museali. È necessario, inoltre, procedere verso una standardizzazione dei protocolli di ricerca per la raccolta dati e successiva analisi, affinché i risultati siano facilmente interpretabili, comparabili e utilizzabili da parte di tutti gli attori coinvolti.

Nell'ambito della ricerca scientifica, strumenti come l'*eye-tracking*, sebbene suscitino forte interesse e curiosità nel pubblico, non devono essere intesi come dispositivi volti alla creazione di performance o show. Tali tecnologie richiedono l'impiego di personale specializzato, in grado di effettuarne la calibrazione e di analizzarne i dati. L'utilizzo di questa strumentazione per scopi di studio deve necessariamente avvenire all'interno di un protocollo di ricerca, che definisca rigorosamente le fasi sperimentali, gli strumenti di controllo e le risorse, con l'obiettivo di fornire risposte a una specifica ipotesi di ricerca.

In questo capitolo esploreremo brevemente come le ricerche condotte negli ultimi anni stiano tracciando nuove rotte per la comprensione dell'esperienza museale, utilizzando gli strumenti delle neuroscienze non come fini a se stessi ma come lenti d'ingrandimento sulla relazione tra visitatore, museo e oggetto.

Uno dei contributi più significativi delle neuroscienze applicate riguarda l'analisi del comportamento visivo tramite l'*eye-tracking*, già menzionato. Per decenni si è dibattuto se i visitatori leggessero effettivamente gli apparati testuali. Gli studi di Reitstätter *et al.* (2022), ad esempio, hanno analizzato i *pattern* oculari prima e dopo il riallestimento di una collezione. Poiché l'introduzione di didascalie interpretative è stata uno dei principali cambiamenti introdotti, lo studio ha registrato differenze nelle risposte dei visitatori alle opere d'arte con o senza informazioni contestuali. I risultati mostrano che tutti i visitatori leggono, sebbene in misura molto diversa e che il modello di osservazione di base 'opera >> didascalia >> opera' diventa più complesso all'aumentare del testo e dell'affollamento. Inoltre, i dati raccolti inducono a pensare che le interpretazioni artistiche si approfondiscono e si diversificano grazie alle informazioni aggiuntive. La capacità delle didascalie di guidare occhi e pensieri ne suggerisce un uso intenzionale nella pratica museale. In un altro contributo, Reitstätter *et al.* (2020) hanno analizzato il riallestimento della Österreichische Galerie Belvedere, avvenuto nel 2018, per capire come la modalità di presentazione degli oggetti influenzi la percezione. I ricercatori hanno colto l'opportunità per indagare il comportamento visivo di fronte a specifiche opere d'arte, sia prima che dopo la riorganizzazione del museo. I risultati mostrano che il nuovo allestimento ha avuto degli effetti positivi generalmente aumentando i tempi di osservazione delle opere d'arte, estendendo i tempi di lettura delle didascalie e migliorando il coinvolgimento dei visitatori con le collezioni nelle loro riflessioni post-mostra. I ricercatori hanno notato che l'interesse per

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

specifiche opere e le preferenze per le forme d'arte sono rimasti invariati e indipendenti dalle modalità di presentazione.

Garbutt *et al.* (2020) evidenziano come l'*eye-tracking* mobile (MET) sia in grado di mappare con precisione gli 'hotspot' attentivi, definendo nel dettaglio schemi comportamentali complessi come lo 'sguardo lungo e la lettura'. Lo studio pilota, condotto in un museo d'arte, riflette su una potenzialità interessante dell'*eye-tracking* mobile: a differenza dei sistemi statici, la natura mobile di questi strumenti non si limita a mappare il coinvolgimento ma può promuoverlo attivamente, stimolando il visitatore ad osservare, riflettere e potenzialmente modificare le proprie abitudini di visione personali.

L'*eye-tracking* si è rivelato uno strumento utile anche per quanto riguarda un altro aspetto della progettazione museale, che deve oggi confrontarsi con la diversità degli stili cognitivi. A causa delle differenze individuali nei processi cognitivi, le strategie di visualizzazione standardizzate potrebbero non essere di aiuto per tutti i visitatori, con il rischio di generare disuguaglianze nell'acquisizione della conoscenza e nel coinvolgimento. Uno studio di Shi *et al.* (2025) ha esaminato come gli stili cognitivi diversi - visualizzatore vs. verbalizzatore - influenzino la comprensione dei contenuti museali. I partecipanti hanno esplorato sei oggetti esposti con diverse modalità informative, mentre i loro movimenti oculari venivano registrati per analizzare il comportamento visivo. I risultati rivelano che la capacità di comprensione è strettamente associata ai modelli di attenzione visiva, che differiscono sistematicamente tra visualizzatori (operano una più ampia integrazione cross-modale) e verbalizzatori (adottano strategie più lineari e orientate al testo).

Hsieh *et al.* (2022) confermano che mappare le traiettorie oculari è la chiave per migliorare sia le esposizioni fisiche che quelle virtuali (AR/VR). I risultati indicano che i soggetti interessati ai contenuti presentano migliori prestazioni emotive, sono immersi nella lettura del testo e mostrano spostamenti oculari sostanziali. Al contrario, chi non è interessato appare distratto e riporta spesso l'attenzione sul titolo del contenuto.

L'*eye-tracking* viene impiegato sempre più frequentemente nei musei anche per valutarne il ruolo nei processi di apprendimento. Tuttavia, il suo utilizzo si limita spesso alla raccolta di dati quantitativi o qualitativi parziali, come il tempo di osservazione o la traiettoria dello sguardo su singole aree visive di interesse (AOI), dove cadono i punti di fissazione dell'occhio sullo stimolo (es. particolare di una scultura). Mesmoudi *et al.* (2020) propongono, invece, un approccio basato sulla 'traiettoria globale', capace di ricostruire l'intera narrazione del percorso museale. Questo approccio, secondo gli autori, ha permesso di integrare le informazioni ottenute da singole AOI isolate e di identificare comportamenti come l'evitamento. Questa visione d'insieme è supportata da Lohani *et al.* (2025), che promuovono l'*eye-tracking* mobile come strumento per valutare anche il coinvolgimento del pubblico, in tempo reale, in mostre scientifiche, fornendo dati utili per il design espositivo.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

L'integrazione di tecnologie *eye-controlled* rappresenta una nuova frontiera dell'interattività. Chen *et al.* (2025) hanno testato un'applicazione che attiva contenuti audiovisivi tramite lo sguardo, riscontrando un aumento della motivazione intrinseca e della comprensione, pur segnalando il rischio di un maggiore carico cognitivo e potenziale distrazione. Nel campo della realtà virtuale, Ge *et al.* (2025) hanno confrontato commenti audio basati sullo sguardo (impliciti ed espliciti). Sebbene il metodo esplicito favorisca la comprensione spaziale e la motivazione, gli autori stessi riportano una criticità legata alla scarsa ritenzione a lungo termine delle informazioni audio, suggerendo che la tecnologia debba ancora trovare un equilibrio tra interazione immediata e sedimentazione nella memoria.

La letteratura, infatti, non ignora le criticità. Sebbene l'*eye-tracking* sia fondamentale per studiare le dinamiche comportamentali in museo, la ricerca attuale deve ancora affinarne la validità ecologica, la standardizzazione dei protocolli e la dimensione multidimensionale. Da un lato, l'integrazione di algoritmi capaci di tradurre i dati grezzi in interpretazioni semantiche coerenti rimane una sfida complessa, specialmente quando il visitatore è libero di muoversi in ambienti spazialmente non controllati. Dall'altro lato, manca ancora un consenso metodologico condiviso su come isolare le variabili ambientali, quali l'affollamento o l'illuminazione, che influenzano i *pattern* di fissazione indipendentemente dal valore delle collezioni esposte. Infine, poiché il solo dato relativo ai movimenti oculari indica cosa venga guardato ma non il perché o il relativo carico emotivo, può essere opportuno considerare la triangolazione tra *eye-tracking* e altre misure biometriche, come l'EEG o la GSR, per ottenere una mappatura completa e profonda dell'esperienza del visitatore, volta a identificare le condizioni che favoriscono il dialogo spontaneo e libero tra il pubblico e le collezioni esposte.

Nonostante l'auspicata convergenza tra diverse tecnologie, gran parte della letteratura contemporanea tende ancora a focalizzarsi su singoli domini fisiologici, nel tentativo di massimizzare la precisione di una sola metrica prima di procedere alla loro integrazione. In questa linea di ricerca, che privilegia l'approfondimento della risposta cerebrale rispetto alla triangolazione sensoriale, si colloca il lavoro di Zhang *et al.* (2023) che hanno utilizzato i segnali EEG e il modello emotivo PAD (*Pleasure*, *Arousal*, *and Dominance*) come metodi di ricerca per condurre misurazioni digitali in tempo reale delle esperienze emotive dei visitatori al Tianyi Pavilion Museum nella città di Ningbo, concentrandosi sulle loro reazioni fisiologiche e psicologiche. L'esperimento è stato strutturato in un ambiente quasi-sperimentale dove i segnali cerebrali dei visitatori venivano raccolti mentre interagivano con installazioni. Secondo gli autori, i risultati suggerirebbero che l'uso combinato dell'EEG con il modello PAD possa essere un metodo affidabile per ottenere una 'fotografia' immediata e oggettiva dello stato emotivo del pubblico, permettendo di distinguere le reazioni tra diversi gruppi demografici.

L'elettroencefalografia ha dato un contributo anche nel confronto tra l'interazione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

con l'oggetto reale e la sua controparte virtuale. In uno studio di Castiblanco Jimenez *et al.* (2023) sono stati coinvolti 95 visitatori del Museo dell'Artigianato Valdostano di Tradizione. L'esperimento ha previsto l'interazione con cinque oggetti della collezione sia in modalità fisica che tramite visori VR. I ricercatori hanno evidenziato che l'EEG funge da *ground truth* (verità di base), validando le autovalutazioni dei visitatori. Lo studio ha evidenziato come la VR sia particolarmente efficace nel potenziare il coinvolgimento cognitivo, rendendo i dettagli dell'artigianato più accessibili e comprensibili rispetto alla sola osservazione fisica. Tuttavia, il coinvolgimento emotivo profondo sembra ancora prerogativa del contesto reale. Anche nel caso di Giorgi *et al.* (2023) e del celebre S*arcofago degli Sposi*, si è messo a confronto l'osservazione dell'originale etrusco con una riproduzione VR. Monitorando EEG, frequenza cardiaca e conduttanza cutanea, è emerso che il museo fisico suscita una risposta dell'indice emotivo significativamente più alta e un maggiore impegno cognitivo. Nello stesso filone di ricerca si inseriscono Marín-Morales *et al.* (2021) che hanno analizzato la variabilità della frequenza cardiaca di 60 partecipanti durante l'esplorazione libera di un museo e della sua versione in realtà virtuale (VR). Sebbene i questionari di autovalutazione indicassero livelli di attivazione psicologica (*arousal*) simili in entrambi i contesti, i dati fisiologici hanno raccontato una storia diversa: il sistema nervoso autonomo ha reagito in modo distinto solo nell'ambiente reale, con un'accuratezza nel riconoscimento dell'*arousal* del 72,92% tramite un classificatore SVM (*Support Vector Machine*).

Dispositivi come l'elettroencefalogramma wireless possono contribuire a capire quale ruolo abbia il museo nel welfare culturale. Lo studio pilota di Vanutelli *et al.* (2025), condotto in due musei milanesi (uno d'arte e uno scientifico), ha utilizzato interfacce cervello-computer (*brain-computer interface* - BCI) portatili per monitorare l'attività elettrocorticale.

Il protocollo prevedeva una valutazione dell'ansia di stato e dell'umore prima e dopo la visita. Focalizzandosi sul rapporto theta/beta (TBR) - un marcatore dell'integrazione tra processi corticali (cognitivi) e sottocorticali (emotivi) - i ricercatori hanno scoperto che il TBR misurato a riposo prima della visita è in grado di predire l'entità della riduzione dell'ansia post-visita. Questo risultato suggerisce che l'esperienza museale possa agire su circuiti neuronali specifici e che i dati EEG potrebbero in futuro guidare 'prescrizioni culturali' personalizzate per il benessere psicologico.

In questo panorama in costante evoluzione, assume un connotato interessante l'impiego sinergico di algoritmi di machine learning e sistemi di monitoraggio come quello elettroencefalografico (EEG) per la decodifica di dataset complessi su larga scala. Un esempio in tal senso è offerto dallo studio di Palmieri *et al.* (2025), il quale analizza come l'applicazione di modelli avanzati, come le reti neurali convoluzionali (*convolutional neural network - VGG16*), consenta di classificare con maggior precisione le

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

risposte neuronali di fronte all'opera d'arte. Tuttavia, i ricercatori stessi hanno rilevato una dicotomia metodologica di cruciale importanza per il futuro del settore: mentre i modelli calibrati sul singolo individuo raggiungono livelli di accuratezza apprezzabili, l'efficacia dei modelli generalisti subisce una sensibile flessione. Tale evidenza indica che l'esperienza estetica resta un fenomeno profondamente ancorato alla soggettività del visitatore, influenzato da variabili come l'età. In quest'ottica, parte del dibattito scientifico suggerisce che una delle sfide aperte per le 'nuove frontiere' dell'esperienza museale possa risiedere nel tentativo di evolvere da approcci individualizzati verso modelli di neuroestetica più generalizzabili. Tale transizione, qualora percorribile, mirerebbe a tradurre la complessità biologica del pubblico in modelli potenzialmente capaci di anticipare o interpretare le esigenze dei visitatori su scala più ampia. Tuttavia, la marcata specificità delle risposte individuali rilevata in letteratura pone l'accento sulla necessità di un'estrema cautela metodologica, invitando a riflettere se, e in che misura, la natura intrinsecamente soggettiva dell'incontro con l'arte, e con il patrimonio culturale in generale, possa essere effettivamente ricondotta a schemi predittivi universali senza snaturarne la libertà. Soprattutto, sorge un interrogativo etico imprescindibile: l'adozione di tali modelli riflette realmente la missione del museo come spazio di emancipazione e rispetto della dignità umana?

Avviandosi alla conclusione del capitolo, si può asserire che la letteratura recente fornisce una base empirica e concettuale per considerare i musei anche come 'laboratori' per analizzare e monitorare l'esperienza cognitiva, emotiva e sociale vissuta dai visitatori. In questa prospettiva, gli strumenti e i metodi neuroscientifici non devono in alcun modo sostituire le lenti umanistiche ed educative, che rimangono imprescindibili. Al contrario, essi devono integrarsi, costituendo un valore aggiunto capace di illuminare zone d'ombra e di offrire alla museologia strumenti nuovi per onorare la sua missione più alta: rendere l'incontro tra l'essere umano e il patrimonio un momento di autentica trasformazione.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Note

1 Dispositivo che misura i punti di interesse delle successive fissazioni visive di un individuo durante l'osservazione di stimoli (*APA dictionary*).
2 Metodo di studio delle onde cerebrali che utilizza uno strumento (elettroencefalografo) che amplifica e registra l'attività elettrica del cervello attraverso elettrodi posizionati in vari punti del cuoio capelluto. Il registro risultante (elettroencefalogramma) dei modelli delle onde cerebrali è spesso utilizzato nello studio del sonno, nel monitoraggio della profondità dell'anestesia, nella diagnosi dell'epilessia e di altri disturbi o disfunzioni cerebrali e nello studio delle normali funzioni cerebrali (*APA dictionary*).
3 Tracciato ondulato, stampato o visualizzato su un monitor, che rappresenta gli impulsi elettrici del sistema di conduzione del muscolo cardiaco mentre attraversa un ciclo tipico di contrazione e rilassamento. Le correnti elettriche vengono rilevate da elettrodi collegati a punti specifici del torace, delle gambe e delle braccia del paziente e registrate da uno strumento, l'elettrocardiografo (*APA dictionary*).
4 Proprietà elettriche (conduttanza o resistenza) della pelle in reazione a stimoli, dovuto all'attività delle ghiandole sudoripare situate, ad esempio, nelle dita e nei palmi delle mani. Sebbene sia strettamente un'indicazione di eccitazione fisiologica, l'attività elettrodermica della pelle è ampiamente considerata anche un correlato dell'eccitazione emotiva e dello stress. Chiamata anche risposta elettrodermica (EDR); riflesso o risposta psicogalvanica (PGR).

Riferimenti bibliografici

Banzi A. (2023). *The Brain-Friendly Museum. Using Psychology and Neuroscience to Improve the Visitor Experience*. London-New York: Routledge.

Castiblanco Jimenez, I. A., Nonis, F., Olivetti, E. C., Ulrich, L., Moos, S., Monaci, M. G., Marcolin, F., Vezzetti, E. (2023). Exploring User Engagement in Museum Scenario with EEG—A Case Study in MAV Craftsmanship Museum in Valle d'Aosta Region, Italy. In *Electronics*, 12(18), Article 3810. DOI: 10.3390/electronics12183810.

Chen, X., Ge, X., Wu, Q., Wang, X. (2025). Actively Viewing the Audio-Visual Media: An Eye-Controlled Application for Experience and Learning in Traditional Chinese Painting Exhibitions. In *International Journal of Human-Computer Interaction,* 41(10), pp. 5926-5954. DOI: 10.1080/10447318.2024.2371691.

Dare, Z., Brinkmann, H., Rosenberg, R. (2020). Testing a calibration-free eye tracker prototype at the Kunsthistorisches Museum in Vienna. IN *Journal of Eye Movement Research*, 13(2), pp. 1-8. DOI: 10.16910/jemr.13.2.10.

Eysenck, M. W., Keane, M. T. (2020). *Cognitive Psychology. A Student's Handbook*. Oxon-New York: Routledge.

Garbutt, M., East, S., Spehar, B., Estrada-Gonzalez, V., Carson-Ewart, B., Touma, J. (2020). The Embodied Gaze: Exploring Applications for Mobile Eye Tracking in the Art Museum. In *Visitor Studies*, 23(1), pp. 82-100. DOI: 10.1080/10645578.2020.1750271.

Ge, X., Chen, X., Tang, X., Wang, X. (2025). Implicit or Explicit: Gaze-Based Audio Commentaries for Ancient Painting Exhibitions in VR. In *International Journal of Human-Computer Interaction*, 41(23), pp. 14966-14989. DOI: 1080/10447318.2025.2491792.

Giorgi, A., Menicocci, S., Forte, M., Ferrara, V., Mingione, M., Alaimo Di Loro, P., Inguscio, B.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

M. S., Ferrara, S., Babiloni, F., Vozzi, A., Ronca, V., Cartocci, G. (2023). Virtual and Reality: A Neurophysiological Pilot Study of the Sarcophagus of the Spouses. In *Brain Sciences*, 13(4), Article 635. DOI: 10.3390/brainsci13040635.

Hsieh, Y.-L., Lee, M.-F., Chen, G.-S., Wang, W.-J. (2022). Application of Visitor Eye Movement Information to Museum Exhibit Analysis. In *Sustainability*, 14(11), Article 6932. DOI: 10.3390/su14116932.

Lohani, M., Zummo, L., Roberts, A. G., Blodgett, G. R. (2025). Applying mobile eye tracking to measure real-time engagement and enhance informal learning at environmental exhibits. In *Frontiers Psychology*, 16, Article 1607029. DOI: 10.3389/fpsyg.2025.1607029.

Marín-Morales, J., Higuera-Trujillo, J. L., Guixeres, J., Llinares, C., Alcañiz, M., Valenza, G. (2021). Heart rate variability analysis for the assessment of immersive emotional arousal using virtual reality: Comparing real and virtual scenarios. In *PLOS ONE*, 16(7), e0254098. DOI: 10.1371/journal.pone.0254098.

Mesmoudi, S., Hommet, S., Peschanski, D. (2020). Eye-tracking and Learning Experience: Gaze Trajectories to Better Understand the Behavior of Memorial Visitors. In *Journal of Eye Movement Research*, 13(2), pp. 1-15. DOI: 10.16910/jemr.13.2.3.

Palmieri, M., Avvenuti, M., Marcelloni, F., Vecchio, A. (2025). Recognizing Special Art Pieces Through EEG: A Journey in Neuroaesthetics Classification. In *IEEE Access*, 13, pp. 77696-77708. DOI: 10.1109/ACCESS.2025.3562908.

Reitstätter, L., Brinkmann, H., Santini, T., Specker, E., Dare, Z., Bakondi, F., Miscená, A., Kasneci, E., Leder, H., Rosenberg, R. (2020). The Display Makes a Difference: A Mobile Eye Tracking Study on the Perception of Art before and after a Museum's Rearrangement. In *Journal of Eye Movement Research*, 13(2), pp. 1-29. DOI: 10.16910/jemr.13.2.6.

Reitstätter, L., Galter, K., Bakondi, F. (2022). Looking to Read: How Visitors Use Exhibit Labels in the Art Museum. In *Visitor Studies*, 25(2), pp. 127-150. DOI: 10.1080/10645578.2021.2018251.

Shi, W., Zhou, M., Ono, K. (2025). Cognitive Style and Visual Attention in Multimodal Museum Exhibitions: An Eye-tracking Study on Visitor Experience. In *Buildings*, 15(16), Article 2968. DOI: 10.3390/buildings15162968.

Vanutelli, M. E., Banzi, A., Cicirello, M., Folgieri, R., Lucchiari, C. (2025). Predicting State Anxiety Level Change Using EEG Parameters: A Pilot Study in Two Museum Settings. In *Brain Sciences*, 15(8), Article 855. DOI: 10.3390/brainsci15080855.

Zhang, T., Qi, Z., Guan, W., Zhang, C., Jin, D. (2023). Research on the measurement and characteristics of museum visitors' emotions under digital technology environment. In *Frontiers* in Human Neuroscience, 17, Article 1251241. DOI: 10.3389/fnhum.2023.1251241.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Letture aggiuntive

Darda, K. M., Estrada Gonzalez, V., Christensen, A. P., et al. (2025). A comparison of art engagement in museums and through digital media. In *Scientific Reports*, 15, Article 8972. DOI: 10.1038/s41598-025-93630-0.

Hu, L., Shan, Q., Chen, L., Liao, S., Li, J., Ren, G. (2024). Survey on the Impact of Historical Museum Exhibition Forms on Visitors' Perceptions Based on Eye-Tracking. In *Buildings*, 14(11), Article 3538. DOI: 10.3390/buildings14113538.

Xu, R., Zhang, B., Zheng, B. (2023). Cognition and behaviour of reception in museum spaces: A critical review of eye tracking research on museum translation (2010-2022). In *Translation, Cognition & Behavior,* 6(2), pp. 187-210. DOI: 10.1075/tcb.00085.xu.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Misurare lo sguardo per rendere visibile la visione

Noemi Tomasella

Regimi di visibilità

Esporre il patrimonio significa prima di tutto renderlo visibile, metterlo in mostra; ma ogni 'messa in visibilità' è anche una 'messa in forma', perché organizza l'attenzione del pubblico, stabilisce priorità, costruisce percorsi interpretativi. Ed è in questo senso strettamente correlato al concetto di rappresentazione, nella sua accezione più ampia, che fa riferimento all'atto di 'rendere presente', di 'far manifesto'.

Nel 'rendere visibile' intendiamo anche 'rendere leggibile' una gerarchia, ovvero cosa merita attenzione, in quale ordine, con quale ritmo. Nelle pratiche espositive contemporanee questa regia non passa soltanto per la disposizione fisica delle opere, ma anche per un articolato insieme di immagini, intese come apparati grafici, sistemi iconico-informativi, modelli tridimensionali, esperienze immersive. In questo quadro la domanda non è solo 'che cosa' mostriamo, ma 'come' le immagini orientino lo sguardo, e quindi quali valori del patrimonio vengano attualizzati.

Alla luce di ciò, va posto l'accento sul considerare i metodi adottati per la misurazione dello sguardo – tra cui l'*eye-tracking* – non come meri strumenti tecnici di valutazione dell'usabilità, bensì come dispositivi di 'visibilizzazione' che agiscono su un secondo livello, rendendo visibili alcune qualità nascoste e implicite negli allestimenti e nelle interfacce, come l'attenzione dell'utente. L'*eye-tracking* si esprime perciò nella sua duplice valenza: da un lato come uno strumento di valutazione della fruizione; dall'altro come un dispositivo che di fatto produce immagini (*heatmap*, *scanpath*, tracciati spazio-temporali ecc.) e che, attraverso i propri

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

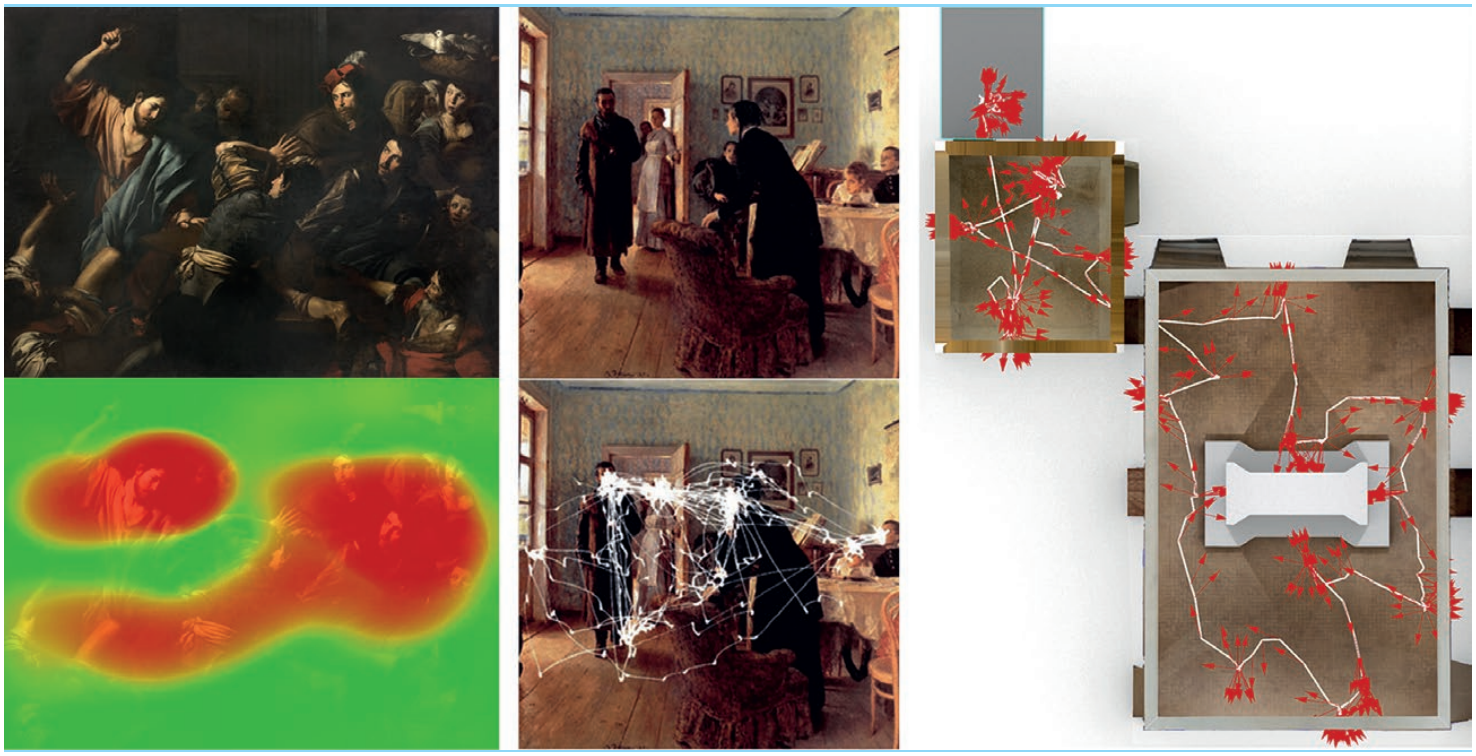


Fig. 1/ Alcuni metodi di rappresentazione del tracciamento dello sguardo e del movimento comunemente adottati.

codici di rappresentazione incide sull'interpretazione stessa dei risultati (fig. 1). Infatti, tali immagini-dati non 'fotografano' l'esperienza, bensì la 'rappresentano' secondo convenzioni (soglie, aggregazioni, normalizzazioni). Mettere a sistema queste immagini-dati significa interrogarsi su come l'esposizione orienti il senso e come la visualizzazione dei dati possa diventare oggetto di mediazione progettuale, culturale ed etica.

Inoltre non sono neutrali, ma risultano dalla selezione di ciò che conta come 'attenzione', rendono comparabili comportamenti eterogenei, stabiliscono soglie e riferimenti medi. Proprio per questo, se integrate criticamente, possono diventare una leva progettuale, aiutando a discutere le gerarchie di significato prodotte dall'esposizione, a riconoscere zone d'opacità, a progettare forme di esperienza più accessibili e partecipate.

A questo proposito, verranno di seguito analizzati diversi aspetti della ricerca nell'ambito della misurazione dello sguardo e del suo ruolo nella comunicazione del patrimonio culturale, offrendo una panoramica di alcune esperienze condotte negli ultimi anni. Conseguentemente risulta necessario mettere a sistema esperienze maturate sia su immagini bidimensionali che su ambienti museali virtuali e, infine, proporre una tassonomia minima di dispositivi (espositivi e di misura) utile a chi progetta o analizza la comunicazione e mediazione del patrimonio culturale, tra ricerca, formazione e pratica professionale.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Dal regime di visibilità al regime di attenzione

È quantomeno necessario interrogarsi su come i linguaggi visuali agiscano in quanto regimi di visibilità che mediano il patrimonio. In quest'ottica, la visibilità non coincide con la semplice presenza in campo visivo, ma diviene una condizione costruita che dipende da scelte progettuali (disposizione, gerarchie, ritmo, leggibilità, ecc.), aspettative culturali e competenze del pubblico. Lo sguardo del visitatore, a sua volta, non è un recettore passivo, bensì una vera e propria azione guidata da compiti, emozioni, memorie, curiosità, e, al tempo stesso, strettamente correlata all'architettura, alla densità informativa e alla logica narrativa dell'allestimento. E lo sguardo, in questa prospettiva, è sempre mediato da tecnologie ottiche e dispositivi di fruizione che non si limitano a 'mostrare', ma contribuiscono a definire la posizione dello spettatore, orientando pratiche e aspettative della visione. Ne derivano effettivi 'regimi scopici', che implicano l'impossibilità di avere uno sguardo totalmente neutro, dal momento che ciò che vediamo e come lo vediamo dipende anche dagli apparati che rendono possibile e leggibile l'esperienza (Pinotti, Somaini 2016, p. 43).

Parlare di regime attentivo significa, quindi, traslare l'attenzione dall'oggetto alla relazione, ovvero al luogo in cui si intrecciano dispositivi, narrazioni ed esperienze. Se l'esposizione è un atto di selezione e 'messa a sistema', allora l'attenzione ne è la 'traccia' fenomenica, ed è lì che si rileva se e come la gerarchia progettata diviene anche gerarchia esperita.

In più, l'attenzione ha una dimensione temporale – oltre che spaziale – spesso trascurata nelle pratiche di comunicazione. Non basta che un contenuto sia visibile: deve anche 'tenere' uno spazio di tempo per diventare significativo, a maggior ragione in un'epoca in cui i dispositivi (soprattutto digitali) implicano un tempo di fruizione sempre più compresso. In questo quadro, misurare lo sguardo aiuta a interrogare questo punto in modo operativo, distinguendo tra ciò che viene colto in un lampo, ciò che richiede elaborazione, ciò che viene riletto, ciò che viene ignorato.

Se la visibilità è costruita, anche l'attenzione lo è; non solo perché dipende da compiti e contesto, ma perché viene ricostruita attraverso forme di rappresentazione. L'*eye-tracking* rende l'attenzione 'visibile' tramite immagini sintetiche che selezionano ciò che può essere rilevato e rappresentato (durata, densità, sequenze) e ciò che resta fuori (comprensione, ambivalenza, esitazione, interpretazione). Qui il regime di attenzione non è solo una proprietà del visitatore, ma una relazione mediata tra dispositivo espositivo e dispositivo di misura, e dunque un punto in cui si producono nuove gerarchie di valore.

L'*eye-tracking* permette quindi di osservare, con diversi gradi di dettaglio, quali elementi funzionano da attrattori (ad esempio volti, mani, testi, elementi simbolici) (fig. 2), quali parti restano sistematicamente poco esplorate o vengono 'evitate', in che modo cambia la sequenza di lettura quando si introduce una guida narrativa (come testi, video, audio, compiti), come la morfologia dello spazio (ostacoli, coni visivi, disposizione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ *Heatmap* risultante dal tracciamento dello sguardo nell'osservazione dell'opera *San Francesco e l'angelo* di Orazio Gentileschi (sec. XVII), Gallerie Nazionali Barberini Corsini.

degli elementi) modula percorsi e soste, quali differenze emergono tra profili eterogenei di pubblico (familiarità con contenuti esposti e tecnologie adottate, età, formazione, ecc.).

Metodologia come mediazione: integrare, interpretare, restituire

Perché i dati di *eye-tracking* siano pertinenti rispetto al tema della messa in visibilità, è utile trattarli come una componente di un protocollo interpretativo, non come un verdetto inequivocabile. La proposta metodologica che qui si delinea assume, sintetizzando, tre principi: integrazione, comparabilità, restituzione.

Integrazione

Le metriche adottate (fissazioni, tempi di permanenza, tempo alla prima fissazione, rivisitazioni) (Thoma, Dodd 2019) descrivono dinamiche attentive, ma non spiegano da sole la costruzione di senso. Per questo è necessario affiancare strumenti qualitativi leggeri (questionari post-esperienza, interviste brevi) e una lettura progettuale del dispositivo (layout, testi, posizionamenti, ritmo dell'allestimento). Il dato quantitativo è qui inteso come 'indizio' che orienta alcune domande – ad esempio, perché proprio una determinata area diventi dominante oppure, al contrario, cosa rende alcune zone 'periferiche' in relazione al processo attentivo.

Comparabilità controllata

La forza dell'*eye-tracking* è la ripetibilità, poiché a parità di stimolo consente confronti tra numerose variabili di progetto (cambio di ordine, scala, integrazione con elementi testuali, collocazione di diverse opere/immagini, presenza di *hotspot* informativi). Nei contesti culturali, tuttavia, la comparabilità deve essere progettata, poiché definire compiti espliciti o optare per esplorazioni libere produce risultati diversi, e parte chiaramente da aspettative di valutazione differenti. In altri termini, il compito è già una forma di mediazione, in quanto orienta ciò che viene cercato, ciò che viene trascurato e, di conseguenza, quali valori vengono attualizzati. È diverso chiedere di esplorare liberamente uno spazio oppure di interrogarsi su aspetti specifici perché cambiano le gerarchie attentive e le traiettorie interpretative.

La restituzione come pratica partecipativa

Le visualizzazioni prodotte (*heatmap*, tracciati) possono essere usate come indicatori utili nei processi di progetto o in fase di valutazione successiva dell'esperienza utente, rappresentando materiali di discussione con

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

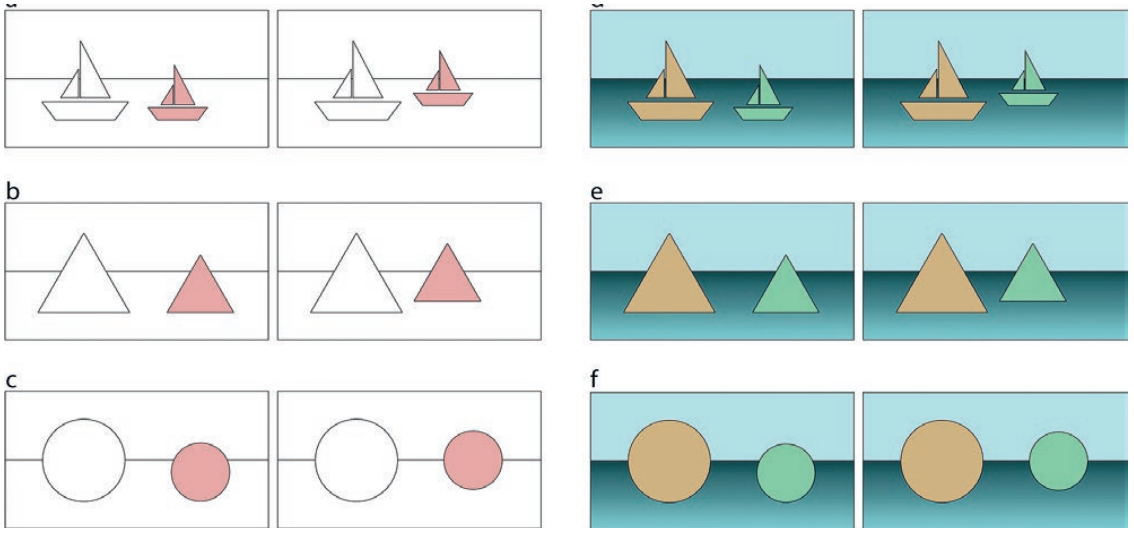


Fig. 3/ Alcune immagini utilizzate nel test valutativo sulle qualità di misura e profondità nelle rappresentazioni bidimensionali.

curatori, mediatori e altri portatori d'interesse. Questi strumenti si configurano, perciò, come metodi di valutazione non solo a valle, ma anche a monte e in itinere, aiutando a determinare quali forme di esperienza e quali valori si intende rendere visibili. La restituzione può assumere forme diverse, come ad esempio la comparazione tra diversi scenari di allestimento e i loro esiti, rendendo perciò il ciclo iterativo e modificabile.

Un protocollo iterativo e trasferibile

Per rendere la metodologia utilizzabile anche oltre il singolo caso studio, si propone un protocollo pensato come metodo replicabile:
1. definire l'ipotesi di visibilità da valutare (ovvero quale valore/relazione del patrimonio si vuole far emergere);
2. descrivere/rappresentare il dispositivo (spazio, opere, apparati, interfaccia);
3. scegliere la modalità di fruizione (libera/guidata, presenza di compito, durata);
4. raccogliere dati (sguardo, movimento, interazione) e responsi qualitativi (come i questionari);
5. interpretare criticamente i risultati, individuando punti notevoli ed esclusioni e stabilendo gerarchie attentive;
6. iterare, modificando il dispositivo, testando nuovamente, documentando risultati e conseguenti scelte.

Alcune esperienze: dal 2D al museo

Le esperienze qui richiamate – sviluppate in contesti e con strumenti differenti – possono essere lette come una progressiva evoluzione della ricerca, partita dall'analisi della composizione dell'immagine bidimensionale e dalla misura dell'esperienza in ambienti virtuali, fino alla costruzione di 'ecosistemi' che integrano dati del dominio reale e del digitale.

Immagini bidimensionali: attrattori, compito, guida narrativa

Una prima linea di ricerca riguarda la risposta del pubblico a immagini bidimensionali,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Nella pagina a fronte
Fig. 4/ Schematizzazione del principio di gerarchia visiva delle figure rappresentate (elaborazione della *Fuga in Egitto* di Giotto a cura dell'autrice).

Fig. 5/ *Heatmap* che mostra come elementi narrativi, seppur grafici, orientino lo sguardo del fruitore.

sia schematiche, sia a contenuto artistico. In test preliminari, stimoli volutamente semplici permettono di isolare fattori percettivi (somiglianza, contrasto, indizi di profondità) e di osservare come familiarità e riconoscibilità influiscano sul giudizio[1] (fig. 3). Quando lo stimolo diventa un'opera o un'immagine di comunicazione museale, la misura rende evidente un dato ricorrente, cioè che la lettura non risulta 'uniforme', ma polarizzata su specifiche aree di interesse. Anche a parità di tempo di esposizione, compaiono gerarchie visive abbastanza stabili (volti, gesti, azioni, simboli), mentre sfondi e dettagli secondari tendono a passare in secondo piano (fig. 4). Questa polarizzazione conferma un criterio di gerarchia visiva spesso riscontrato: le figure umane – in particolare i volti – tendono ad agire come attrattori privilegiati, seguite da altri esseri viventi e manufatti, mentre gli elementi naturali risultano più facilmente periferici. Come osservato in letteratura, il volto concentra una parte decisiva della nostra attribuzione di intenzionalità e identità, poiché la testa diventa un punto di ancoraggio dello sguardo, a partire dal quale si organizza la lettura del resto della scena (Arnheim 1962). Un passaggio particolarmente rilevante, per il tema della mediazione, è la comparazione tra fruizione libera e fruizione guidata (ad

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

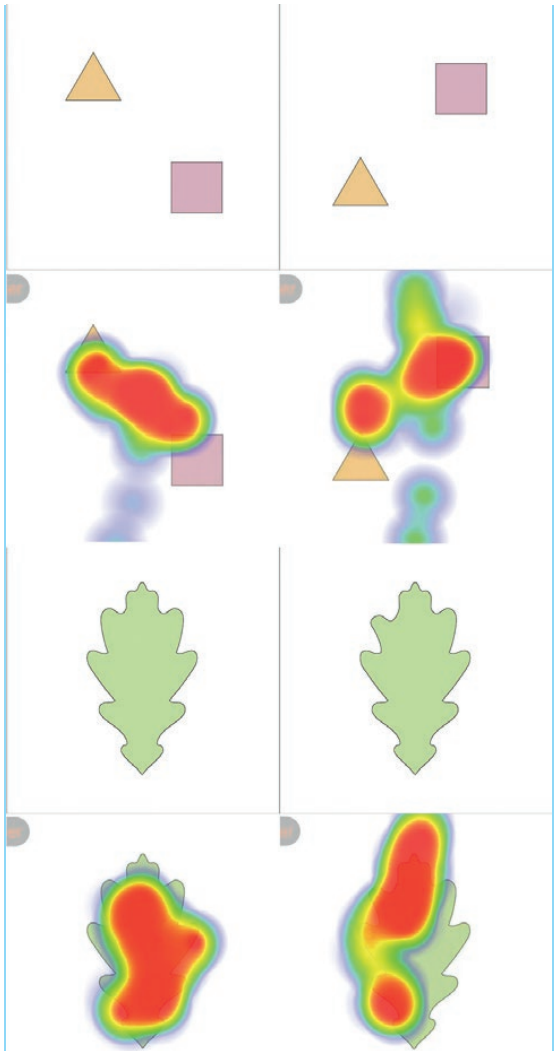


Fig. 6/ Alcune immagini schematiche che compongono la prima parte della sperimentazione.

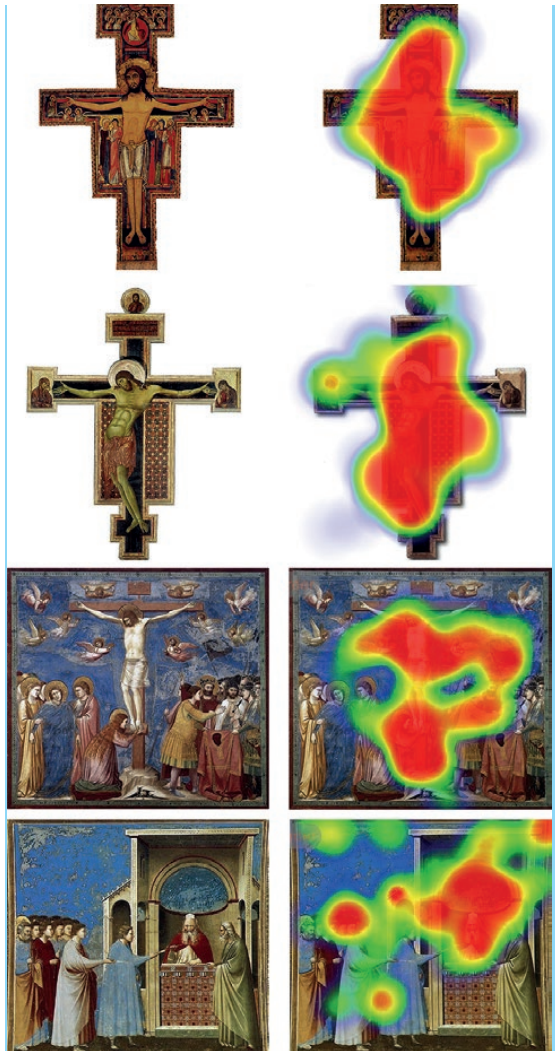


Fig. 7/ Alcune opere d'arte selezionate per la sperimentazione (dall'alto: Autore ignoto, *Crocifisso di San Damiano*; Cimabue, *Crocifisso di San Domenico*; Giotto, *Crocifissione* e *Consegna delle verghe*).

esempio dopo un breve contenuto interpretativo)[2]. In questi casi non cambia soltanto ciò che si guarda, ma il modo in cui si costruisce la sequenza, dato che la guida può ridistribuire l'attenzione su elementi prima periferici, mostrando come la narrazione agisca come veicolo di messa in visibilità (fig. 5). Ne consegue un'importante implicazione progettuale concreta, ovvero che non è sufficiente 'aggiungere informazione', ma bisogna progettare il modo in cui essa entra nel ritmo della fruizione, evitando sovraccarichi cognitivi e garantendo punti di appoggio interpretativi.

Queste riflessioni confluiscono in una sperimentazione più estesa condotta con *eye-tracking* via webcam (attraverso lo strumento on-line *GazeRecorder*[3]), rivolta prevalentemente a studenti di architettura

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

e integrata da profili con diversa familiarità con immagini rappresentate e tecnologie adottate[4]. Il protocollo ha previsto due condizioni: in prima istanza, l'esposizione per un tempo controllato a un set di immagini 'sintetiche' e opere d'arte con progressivo livello di complessità (stimoli) costruite e selezionate per valutare la diversa reazione a condizioni di simmetria/asimmetria, di densità, figure rappresentate e scelte cromatiche (fig. 6); in secondo luogo, la fruizione a tempo libero di contenuti schematici in forma di galleria web navigabile, per osservare come i tempi di visualizzazione cambino quando la durata non è imposta (fig. 7). Le rappresentazioni (*heatmap*, analisi per aree di interesse, valutazione basate sulla media dei tempi di esposizione) evidenziano *pattern* utili alla mediazione, quali la presenza di attrattori stabili nei primi secondi di esplorazione visiva, la tendenza a 'saltare' elementi periferici quando la composizione è densa o quando manca una guida, la comparsa di rivisitazioni quando un indizio visivo viene messo in evidenza, la differenza tra strategie esplorative più selettive e più diffuse. In prospettiva, il valore del protocollo non è solo descrittivo, bensì rende discutibile, in termini di comparazione, come un'immagine organizzi la priorità degli elementi e come una guida narrativa possa redistribuire l'attenzione, cioè produrre una diversa messa in visibilità.

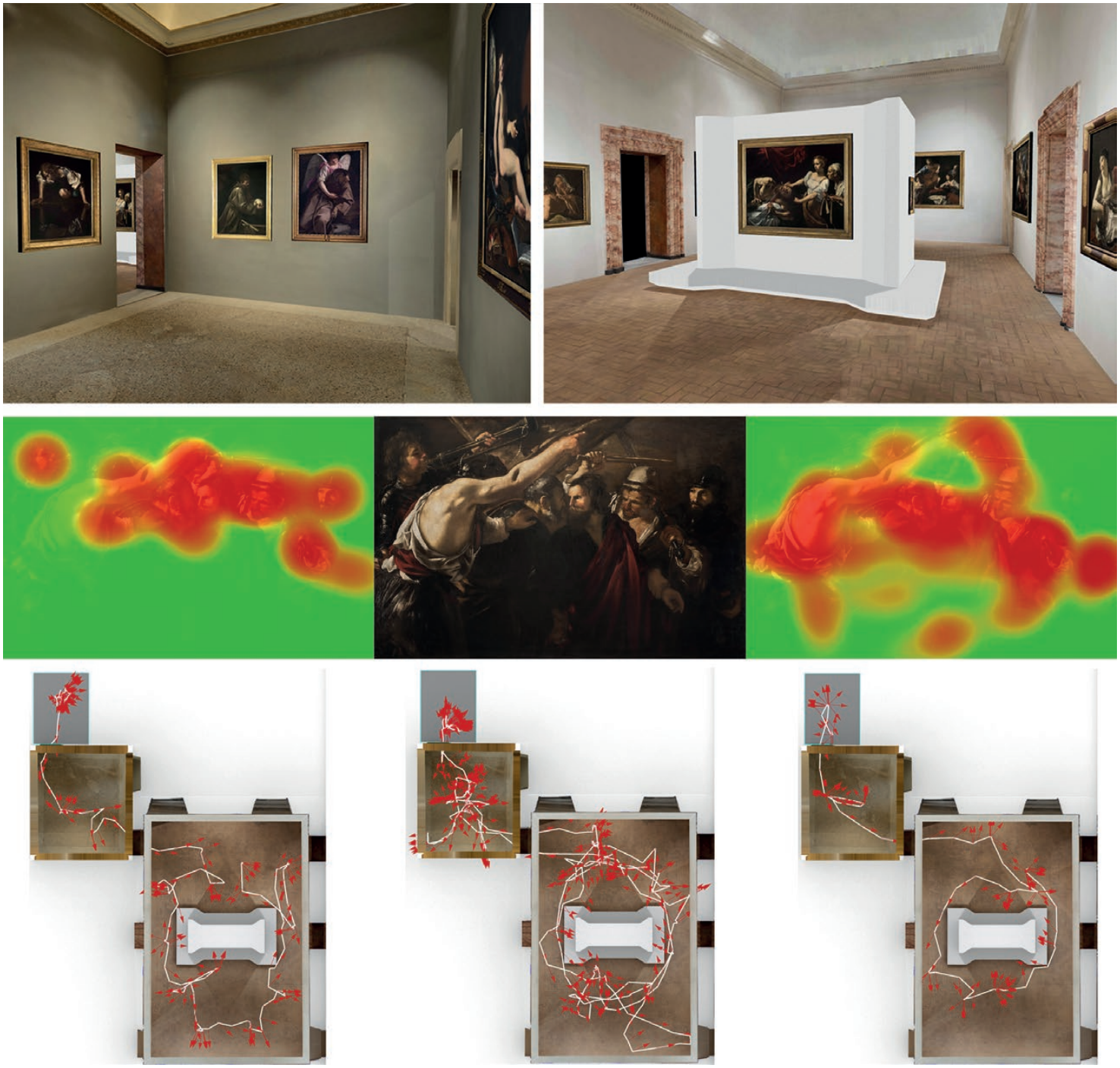
Spazio immersivo: morfologia, ostacoli, strategie esplorative

Nelle esperienze immersive, l'attenzione non è più solo un problema di composizione dell'immagine, ma diventa imprescindibile dal movimento e dall'orientamento (Adhanom et al. 2023). In prototipi di museo virtuale e in ricostruzioni tridimensionali di sale museali, la combinazione tra tracciamento oculare[5] e tracciamento spaziale evidenzia diverse implicazioni[6] (fig. 8):

- la presenza di ostacoli o elementi centrali modifica le traiettorie e può produrre 'zone d'ombra' (opere meno osservate perché in passaggi stretti o fuori dall' 'asse attrattivo');
- le opere più grandi e quelle immediatamente frontali all'ingresso tendono a ricevere la prima attenzione, con effetti che influiscono sull'intera visita;
- si riscontrano diverse strategie esplorative (ad esempio alcuni utenti sostano in pochi punti e ruotano lo sguardo, altri si avvicinano alle opere e costruiscono percorsi più densi e articolati);
- il set-up tecnico (calibrazione, uso di occhiali, regolazione del visore) incide sulla risposta attentiva e sul condizionamento dell'utente – e, conseguentemente, sull'affidabilità del dato – e quindi sulla necessità di valutare criticamente le misure come base progettuale.

Questi risultati, già di per sé utili per l'ottimizzazione di un museo virtuale, diventano ancora più significativi se letti come effetti di un dispositivo: l'architettura (fisica o simulata) non è un contenitore neutro, ma rende alcune opere facilmente accessibili e altre 'dispendiose' in termini di attenzione, oltre ad essere essa stessa oggetto di fruizione. Nel digitale, inoltre, si aggiunge una mediazione specifica non trascurabile, ossia le modalità di navigazione (teletrasporto, joystick, *hotspot*) diventano parte

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

integrante dell'esperienza e possono favorire o ostacolare l'esplorazione. Questo rende necessario integrare nella valutazione dei test non solo le opere e lo spazio, ma anche le modalità di interazione.

Dal singolo prototipo all'ecosistema: dialogo reale/virtuale

Un ulteriore sviluppo consiste nell'integrare i dati di comportamento raccolti nello spazio reale (flussi, soste, densità) con quelli ottenuti nel clone digitale immersivo[7]. Il punto non è sostituire la visita fisica, ma costruire un circuito di progettazione. Il reale include le variabili dell'esperienza 'autentica' (vincoli, affollamento, tempi, barriere); il virtuale offre un laboratorio controllato in cui testare eventuali varianti e immaginare scenari (Camagni et al. 2025).

In questa logica, i dati non sono il fine, ma un linguaggio per la decisione, poiché aiutano a motivare scelte di riallestimento, a ripensare la segnaletica e le soglie di accesso informativo, a progettare percorsi differenziati, o a offrire un'alternativa che si discosta completamente dall'ambiente esistente. Soprattutto rendono possibile una valutazione *ex ante* di interventi che, nello spazio fisico, sarebbero onerosi o difficili da sperimentare.

Questioni critiche: implicazioni etiche, *bias*, valori non rilevabili

Se la misura palesa la visibilità, rende anche evidente che ogni misurazione ha un punto cieco. Alcune questioni sono particolarmente rilevanti quando l'*eye-tracking* entra nei contesti culturali.

I dati di sguardo e movimento non dicono che cosa pensa una persona, ma possono rivelare preferenze, difficoltà, esitazioni, e possono costituire dei dati sensibili. È necessario progettare protocolli di raccolta trasparenti, minimizzare la conservazione di dati identificativi e chiarire scopi e limiti dell'uso, con il rischio, però, di offrire un *bias* cognitivo della sperimentazione.

Le tecnologie di tracciamento non sono ugualmente efficaci per tutti, soprattutto in termini di comfort (presenza di occhiali, differenze motorie e cognitive, ecc.). Queste variabili possono, perciò, influenzare accuratezza e precisione della misurazione[8] e comfort dell'esperienza. Inoltre, se il campione è poco eterogeneo o non abbastanza numeroso, si rischia di scambiare per *pattern* 'universali' ciò che è invece una norma di un gruppo ristretto.

Esiste il rischio di trasformare l'esperienza culturale in ottimizzazione. Più attenzione non equivale a più comprensione, e 'guardare' non coincide con 'attribuire valore'. Per questo la misura deve rimanere legata a domande culturali e progettuali, non sostituirle.

Una tassonomia minima dei dispositivi di visibilizzazione

Per mettere a sistema le esperienze descritte e le riflessioni maturate da esse, si propone una tassonomia operativa che lega tra loro oggetti del patrimonio, dispositivi espositivi e immagini-dati.

A – Oggetti e immagini del patrimonio (che cosa viene reso visibile):

- oggetto materiale (opera, architettura, reperto);

Nella pagina a fronte
Fig. 8/ Lo spazio digitalizzato di Palazzo Barberini con alcune heatmap e tracciamenti spaziali della sperimentazione, che evidenziano comportamenti esplorativi differenti.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

• immagine bidimensionale (riproduzione, fotografia, grafica);
• oggetto digitale 3D (modello, clone digitale, ricostruzione);
• stratificazioni informative (dati, mappe, timeline, infografiche).

B – Dispositivi di esposizione (come viene reso visibile):
• allestimento fisico (layout, luce, distanza, barriere, indicazioni grafiche, informazioni testuali);
• interfacce digitali (schermi, applicazioni web, app mobile, AR);
• immersività (VR/MR, navigazione vincolata o libera, hotspot);
• mediazione narrativa (testi, audio, video, guide umane, compiti).

C – Dispositivi di misura e restituzione (come si rende visibile la visibilità):
• *eye-tracking* e visualizzazioni attentive (*heatmap*, *scanpath*, altre elaborazioni che scaturiscono dall'analisi delle AoI[9]);
• tracciamento dei flussi e mappe di densità;
• questionari e restituzioni qualitative;
• visualizzazione dati.

La tassonomia aiuta a formulare una domanda progettuale semplice, ossia quale combinazione di A e B produce un certo regime di attenzione, e quali strumenti di C sono adeguati a renderlo discutibile. Da qui derivano almeno tre implicazioni. La prima è che sappiamo che alcuni attrattori (volti, testi) monopolizzano lo sguardo e possiamo decidere se assecondare o controbilanciare tale tendenza, ad esempio distribuendo diversamente le informazioni e ritmandone la densità. In secondo luogo, le differenze tra strategie esplorative suggeriscono la possibilità di valutare percorsi alternativi (brevi/lunghi; guidati/liberi; più testuali/più visivi) verificandone l'effettiva efficacia. Infine, l'attenzione è una risorsa limitata e misurarla significa anche riconoscere quando un dispositivo sovraccarica, disorienta, crea esclusione. Integrare la misura nel progetto, con attenzione a privacy e *bias*, può diventare una forma di responsabilità verso il pubblico, come lo è già solo progettare e produrre immagini, in quanto oggetti che vivono nel tempo "indipendentemente dal modo in cui le persone la consumano" (Eco 2018, p. 142).

Conclusioni

La misurazione dello sguardo non esaurisce l'esperienza del patrimonio, né trasforma i processi attentivi in un indicatore esaustivo di comprensione o valore, poiché una parte rilevante resta irriducibile a dati, coinvolgendo memoria, emozione, identificazione, contesto sociale. Tuttavia, proprio perché l'esposizione produce gerarchie di senso, è utile disporre di strumenti che rendano osservabile – e quindi discutibile e analizzabile – la regia del visibile.

Considerare l'*eye-tracking* come linguaggio visuale permette di spostare l'attenzione dal 'contare fissazioni' al progettare condizioni di esperienza (cosa chiediamo di guardare, con quale ritmo, con quali soglie di accesso interpretativo, con quali possibilità di scelta). Ne consegue che il museo (sia esso fisico o virtuale) diventa un laboratorio in cui dispositivi e narrazioni possono essere testati, valutati e migliorati anche insieme alle comunità. La misura, allora, non è la fine del processo, ma un mezzo per costruire forme di visibilità più inclusive, consapevoli e responsabili.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Note

1 Per approfondimenti si veda anche Casale et al. (2024).
2 La sperimentazione per la valutazione di prodotti di comunicazione museale è descritta in Ippoliti et al. (2023).
3 https://gazerecorder.com/
4 L'asset sperimentale e l'analisi dei dati sono descritti nel dettaglio in Tomasella, N. (2025).
5 Effettuato mediante l'uso di visori dotati di appositi moduli per l'*eye-tracking*.
6 Per approfondimenti sull'esperienza si veda Valenti et al. (2025).
7 Le attività si svolgono nell'ambito della ricerca *MUSE - MUseum management, enhancement and accessibility: a Sustainable digital Ecosystem of interactive digital collections* (responsabile scientifico prof.ssa Elena Ippoliti) che intende concentrarsi sulla creazione di un ecosistema digitale interattivo 2D e 3D per ottimizzare l'organizzazione museale, adottando come caso studio la Galleria d'Arte Antica di Palazzo Barberini a Roma.
8 Due concetti importanti quando si parla di qualità dei dati, spesso erroneamente trattati come sinonimi. L'accuratezza può essere definita come la differenza media tra il valore misurato e quello effettivo (quindi potremmo considerarla come lo scostamento da esso), mentre la precisione può essere considerata come la riproducibilità o ripetibilità della misurazione, cioè in che quantità la ripetizione di prove produca lo stesso risultato (Hutton, p. 295).
9 *Area of Interest* indica una porzione dell'immagine selezionata e delimitata al fine di valutare misure come il tempo di prima fissazione (ovvero quando lo sguardo si posa la prima volta nella AoI), il tempo totale di permanenza nell'area o il numero di rivisitazioni (quante volte lo sguardo 'torna' nell'area dopo esserne uscito).

Riferimenti bibliografici

Adhanom, I. B., MacNeilage, P., Folmer, E. (2023). Eye tracking in virtual reality: a broad review of applications and challenges. In *Virtual Reality,* 27, 2, pp. 1481-1505. DOI: 10.1007/s10055-022-00738-z

Arnheim, R. (1962). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli.

Casale, A., Tomasella, N., Ippoliti, E. (2024). Le insidie del testimone oculare. La percezione ingannevole della misura. / The pitfalls of the eyewitness. The deceptive perception of measure. In F. Bergamo, A. Calandriello, M. Ciammaichella, I. Friso, F. Gay, G. Liva, & C. Monteleone (a cura di). *Misura / Dismisura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/ Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*, pp. 1119-1136. Milano: FrancoAngeli. DOI: 10.3280/oa-1180-c527

Camagni, F., Ippoliti, E., Senatore, L. J., Casale, A., Tomasella, N. (2025). MUSE. Un ecosistema museale per la "misura" dell'esperienza utente. In T. Empler, A. Caldarone, J. Nuñez, S. Tuzi, B. Pérgamo (a cura di). *3D Modeling & BIM – Desarrollos futuros, II edición Argentina, Cordoba, 9 de mayo 2025*, pp. 58-69. Alghero: Publica.

Eco, U. (2018). *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine.* Milano: La nave di Teseo.

Hutton Sam, B., 2019. Eye tracking methodology. In C. Klein, U. Ettinger (a cura di). *Eye movement research: An introduction to its scientific foundations and applications*, pp. 277-308. Cham: Springer.

Ippoliti, E., Camagni, F., Tomasella, N. (2023). Modelli visuali cognitivi per l'esperienza museale. Il caso della Galleria Nazionale delle Marche. In A. Sdegno, V. Riavis (a cura di). *Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione. Atti del*

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Il convegno DAI. Udine, 1-2 dicembre 2023, pp. 552-567. Alghero: Publica.

Pinotti A., Somaini A. (2016). *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi.* Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.

Thoma V., Dodd J. (2019). Web Usability and Eye-tracking. In C. Klein, U. Ettinger (a cura di). *Eye Movement Research: An Introduction to its Scientific Foundations and Applications*., pp. 883-928. Cham: Springer.

Tomasella, N. (2025). *Misure dello sguardo. Modelli visuali tra accessibilità e comunicazione*. Tesi di dottorato in Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, tutor E. Ippoliti, A. Casale, G. M. Valenti. Sapienza Università di Roma.

Valenti, G. M., Tomasella, N., Camagni, F., Ippoliti, E., Casale, A. (2025). Eye-tracking e ambienti museali virtuali per la misura e l'analisi dell'esperienza utente. In E. Cicalò, M. Valentino, A. Fusinetti (a cura di). *DAI - Il Disegno dell'Accessibilità e dell'Inclusione. Atti del IV Convegno DAI. Alghero, 3-4 luglio 2025*, pp. 496–513. Alghero: Publica.

Letture aggiuntive

Arnheim, R. (2019). *La dinamica della forma architettonica.* Milano: Mimesis.

Crary, J. (2013). *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.

Mallgrave, H. F. (2015). *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze.* Milano: Raffaello Cortina Editore.

Mitchell, W. J. T. (2017). *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale.* Milano: Raffaello Cortina Editore.

Pinotti, A. (2024). *Il primo libro di teoria dell'immagine.* Torino: Einaudi.

Robinson S., Pallasmaa J. (2015). *Mind in Architecture. Neuroscience, Embodiment, and the Future of Design.* Cambridge-Londra: The MIT Press.

Yarbus, A. L. (1967). *Eye Movements and Vision*. New York: Springer.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Visione periferica. Punti di vista sulla valorizzazione delle arti performative

Paola Bertolone

Vedere il linguaggio dello spettacolo

Il linguaggio dello spettacolo è ad alta visibilità – è cioè potente, energico ed efficace – e per questo utilizzato in molteplici discipline, sia in modo consapevole sia in modo inconsapevole rispetto alla sua reale matrice. Basti pensare a vocaboli, frasi e metafore quali, per fare degli esempi: 'teatro di guerra' per un fenomeno storico, 'messa in scena' di una pulsione psichica, 'comunicazione partecipata' in un museo, 'rappresentazione' in una forma visuale come il disegno e la fotografia, 'attori' e 'spettatori' di un evento, 'dramma sociale' a partire da Turner (1982), 'azione orchestrata' di una manifestazione di piazza, 'teatralità' come nella pittura di Caravaggio, 'teatro anatomico' nei corsi di medicina, 'spettacolo della natura', 'regia' di una strategia di vendita. Per non parlare poi di uno dei vocaboli di origine inglese più plurisemantici e plurisemantizzati nella recente lingua italiana: la 'performance', con il neologismo del verbo 'performare' che compare trasversalmente in ogni ambito dalla finanza alla medicina, dalla sociologia alla burocrazia, dalla pubblicità allo sport, dalla psicologia ai materiali per l'edilizia[1].

Certamente sempre nel corso dei secoli il teatro, in modo particolare, ha offerto forme linguistiche e retoriche, similitudini e simboli, intrecci e trame utili alla descrizione verbale di fenomeni umani complessi. Ma è indubbio che il processo di invasivo utilizzo di un dizionario preso a prestito dall'ambito del teatro (e delle arti performative più in generale) si sia manifestato a partire dall'epoca dei cosiddetti mass media dopo la Seconda guerra mondiale e abbia trovato una delle sintesi più complete

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Mostra *Movie Icons*. WeGil, Roma, 2026. Fotografia dell'autrice.

nella definizione di "Società dello spettacolo", corrispondente al titolo del saggio, ampiamente noto, di Guy Debord (1967). La fortuna inarrestabile, fascinosa nel suo tratto apocalittico, di tale definizione ha generato molte affiliazioni in sociologi, filosofi, massmediologi, antropologi. Altrettanto influente – a cominciare dal suo titolo addensante e polisemico, quasi un 'brand' della percezione contemporanea del sé – è stato il volume di Erving Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione* (1956).
Tuttavia, il nome che meglio sembra corrispondere alla sensibilità contemporanea e che è via via sempre più autorevole al di là delle barriere disciplinari, cioè non solo all'interno degli studi specifici sul performativo, è quello di Richard Schechner, la cui vastissima opera ha decretato, sia che se ne sia al corrente sia che non lo si conosca affatto, la diffusione di una comprensione della realtà come altamente strutturata in termini performativi. Nonostante la bulimia crescente di tale nozione, tale per cui tutto, dal gioco di squadra al comportamento animale, dalle vetrine dello shopping a un convegno scientifico, da uno scavo archeologico all'interazione aziendale, da un parco giochi al marketing può essere inteso come una vasta nebulosa performativa, le arti performative in senso stretto sono sempre meno studiate o conosciute in termini

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

di esperienza personale, soprattutto in Italia dove sono assenti insegnamenti curriculari a partire dalle scuole. Oppure, viceversa, è esattamente a causa di ciò che si trovano in una paradossale condizione subalterna: le arti performative sono la fonte che va negata, secondo il noto principio di *détournement* enunciato da Guy Debord, laddove il *détournement*, cioè l'appropriazione indebita, la deviazione dal senso primigenio, la sottrazione dal contesto, il riadattamento, l'abuso, corrisponde all'esatto contrario della citazione, cioè l'indicazione e il riconoscimento della fonte.

Quale valorizzazione delle performing arts: documenti e dispositivi

Se il mondo delle arti performative è spesso poco appreso in termini di nozioni storiche e poco conosciuto in una prospettiva di esperienza diretta, i materiali e i documenti che lo riguardano sono non di rado altrettanto svalutati e non valorizzati in modo adeguato. Attrezzeria, costumi, copioni, manifesti, bozzetti, fotografie, locandine, registrazioni audiovideo, carteggi e memorialistica, maquette di scenografie ecc. giacciono di frequente come accumuli di merce de-semiotizzata in molti teatri, collezioni private e musei civici[2]. Oppure possono conoscere un epilogo inverso: la loro feticizzazione e il loro significativo valore monetario. Specie in ambito cinematografico si assiste infatti a mostre temporanee, come nel caso di *Movie Icons*[3], dove gli oggetti provenienti dai set sono esposti in teche protettive che tuttavia isolano ogni pezzo, di fatto segmentando l'opera filmica nella sua unitarietà. L'estrapolazione dei singoli oggetti crea un linguaggio visivo disarticolato volto all'esaltazione del puro manufatto, carico di una responsabilità significante che appartiene più alla pulsione del collezionista che a una ricerca di valorizzazione culturale vera e propria. Si nota infatti, in questi casi, una necessità feticistica di possesso dove il singolo oggetto sostituisce metonimicamente il tutto dell'intero prodotto filmico (fig. 1). Ho fatto riferimento a una mostra temporanea cinematografica anche se filologicamente scorretto se riferito al contesto delle arti performative, cioè le arti dal vivo, poiché da un rapido confronto con tale tipologia museale risulta più semplice comprendere le specificità e le maggiori difficoltà delle mostre relative alle arti performative. La sostanziale differenza, cui anche *Movie Icons* fa sottintesa allusione, consiste nel fatto che nella fruizione di quella tipologia di mostra si dà come implicita la conoscenza pre-acquisita del film cui gli oggetti esposti appartengono oppure, nel caso in cui il film non fosse stato visto, si presuppone che il visitatore potrà sempre trovare il modo di assistervi.

Qui avviene la sostanziale demarcazione rispetto a una mostra legata alle arti performative che, con eccezione solo parziale di quegli eventi registrati e fotografati, non possiedono un retroterra stabile di riferimento, un'opera chiusa. La modalità con cui i documenti delle arti performative giocano alla riapertura del significante e a una valorizzazione consapevole deve comportare quindi la necessità di una struttura espositiva forte, dove nulla è sottinteso. A corollario di quanto affermato, si deve notare che nel caso di una mostra di ambito performativo ciò che diviene parte

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Mostra *Videos, radios, cianfrusaglies*. La Pelanda Museo Macro, Roma, 2016. Fotografia dell'autrice.

del progetto espositivo (gli oggetti in *display*) non è l'opera in se stessa ma la sua testimonianza, la sua traccia documentale. Ne deriva una più intensa qualità partecipativa da parte del visitatore cui viene richiesta una capacità di 'montaggio'[4] della narrazione a partire dalla frammentazione delle nozioni, da reperti e relitti di testimonianze. Su tutt'altro piano si collocano i manufatti delle mostre cinematografiche che fanno leva sull'effetto di visualizzazione tridimensionale di quanto apparso in pellicola schiacciato su coordinate bidimensionali, con un'impressione fruitiva da pop-up (Bertolone *et alii*, 2013).

Diverso il caso della mostra *Videos, radios, cianfrusaglies*, dedicata a Renzo Arbore e ospitata allo spazio La Pelanda del Museo Macro di Roma fra dicembre 2015 e aprile 2016. L'allestimento intrigante, coloratissimo, scanzonato e con sapiente uso televisivo delle luci risultava perfettamente integrato con gli oggetti in esposizione (le cianfrusaglie del titolo della mostra), ne era corollario efficace e non mero supporto tecnico-logistico o idea astratta rispetto ai contenuti in *display*. Nonostante questi provenissero dalla collezione dello stesso Renzo Arbore e dunque potessero essere presentati come un collezionismo idolatra fine a se stesso, non venivano fruiti come tessere separate, né si percepiva un'aura feticista nel discorso allestitivo, grazie ad una grammatica non celebrativa, né autoreferenziale (fig. 2). La tassonomia delle possibili strategie in cui consiste la valorizzazione delle arti performative, in quanto patrimonio culturale immateriale, è vasta e variegata. Innestando un dialogo o una tensione dinamica fra scopo

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

promozionale e archivistico, conservazione e necessità di essere 'visti', tali dispositivi mostrativi condizionano una fruizione a volte approssimativa e banalizzante dei contenuti, con tutte le conseguenze non sempre adeguate che ne derivano, con un uso spesso trafelato e insaziabile dello sguardo. Ci sono per fortuna anche delle buone pratiche, fra le quali si possono ricordare:

- le già menzionate mostre temporanee e musei, come lo straordinario allestimento itinerante *David Bowie is* del 2013 ad opera del *Victoria & Albert Museum*, la cui unica tappa italiana è avvenuta al MAMBo di Bologna nel 2016[5]. In contiguità con la mostra, è da segnalare la recente apertura della sala dedicata a David Bowie, con materiali provenienti dal suo archivio, all'interno del Victoria&Albert Museum, museo tradizionalmente volto alla promozione e alla divulgazione del performativo[6];
- il podcast, come nel caso di *Ekebù*, un contenitore per un pubblico di non addetti ai lavori, dedicato all'opera lirica meno conosciuta, con la partecipazione di Stefano Vizioli e Jacopo Zoffoli che ne sono stati anche gli autori[7];
- il percorso urbano, come è avvenuto nel caso di *Magnani. La Roma di Anna in 10 tappe*, in cui è stato costruito un itinerario che consentiva di fare esperienza dei luoghi più simbolici della vita artistica e personale dell'attrice romana, a partire dai set cinematografici in cui aveva lavorato, per arrivare alle sue abitazioni e alle strade da lei più amate. Progettato con una formula crossmediale da Wayglo Roma, il percorso puntava a un'attivazione maggiore della semplice visita culturale, attraverso un MapMagazine molto dettagliato e dal disegno contemporaneo e attraverso l'ascolto di podcast;
- il film, docu-film e documentario, come nel caso di *Molière*, l'opera cinematografica del 1978 dedicata alla biografia del drammaturgo francese, costruita con sapienza teatrale pur non essendo teatro filmato, scritta e diretta da Ariane Mnouchkine, la famosa regista e direttrice della Cartoucherie parigina. Per rimanere all'interno di esempi molto celebrati, c'è il caso del docu-film del 2011 *Pina* di Wim Wenders, omaggio alla fondatrice del Tanztheater di Wuppertal, Pina Bausch, dove sono citati alcuni celebri spettacoli ad opera dei suoi stessi danzatori;
- il *re-enactment*, ovvero la riproposizione di uno spettacolo o di un'altra tipologia performativa, ad esempio gli happening, attraverso materiali quali fotografie, scritti, registrazioni audio e video, disegni, memorie, interviste. Un notevole esempio recente è costituito dal *re-enactment* di alcune danze di Oskar Schlemmer ad opera di studenti della Harvard University Graduate School of Design nel 2019, con l'intento di far rivivere i celebri costumi e le straordinarie partiture corporee coreografate da Schlemmer negli anni di insegnamento al Bauhaus. In un'ottica di ricostruzione (e va ricordato che non esistono filmati), se si vuole di riadattamento contemporaneo, ne sono state allestite delle parti con un uso massiccio di tecnologia, applicando gli schemi, gli schizzi e soprattutto la metodologia e lo spirito di Schlemmer e presentate al pubblico col titolo *In Space, Movement, and the Technological Body, Bauhaus Performance Finds New Context in Contemporary Technology*[8].

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Spettacolo *La pazza di Chaillot* di Jean Giraudoux. Regia Luca Ronconi, Teatro Carignano, Torino, 1991. La foto ritrae Annamaria Guarnieri. Fotografia di Tommaso Le Pera.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Sebbene forse superfluo, va ricordato che un carattere inalienabile delle arti performative consiste nell'essere determinate temporalmente oltre che spazialmente, nel farsi qui e ora: ogni narrazione, approccio teorico-storico, descrizione, esposizione, visualizzazione, ricostruzione opera dunque in un momento altro, garantendo la fruizione in circostanze diverse dall'accadimento vero e proprio.
A tale proposito, è tutt'altro che secondaria la contemporanea riflessione che fa capo (non solo, ma soprattutto) a Philip Auslander, autore di molteplici saggi e di cui sottolineo in particolare il volume più recente *Reactivations: Essays on Performance and its Documentation* (2021) e uno dei vocaboli su cui più insiste la sua opera teorica: il vocabolo *Liveness*, che mantengo nell'originale per via della difficile traducibilità in italiano. L'opera di Philip Auslander, ricchissima e profondamente attuale, sposta il fulcro della problematicità della documentazione dell'evento performativo dal suo senso ontologico alla fruizione della documentazione, cioè alla sua funzione pratica. Si prenda un caso fra i più diffusi all'interno della documentazione, cioè le fotografie di scena, realizzate per scopo promozionale verso l'esterno o viceversa per mantenere una memoria interna ad uso della produzione, in ogni modo costituiscono una fonte divenuta imprescindibile per la fruizione di un evento trascorso e concluso. L'esempio dell'archivio romano di Tommaso Le Pera, cui attingono attori, compagnie, teatri, festival, studiosi, giornalisti, case editrici, dirigenti ministeriali, rappresenta al massimo tale esigenza, cioè la possibilità di visualizzare spettacoli passati attraverso i suoi (milioni) di scatti che sono stati via via accuratamente catalogati (Bertolone, 2021) (fig. 3). Per dirla con Philip Auslander, la modalità di ricezione contemporanea passa per lo più, infatti, attraverso la mediatizzazione che consente di riattivare l'evento.

Siti Web delle arti performative

Prenderò ora in esame in modo più specifico la pratica dei siti web per descrivere come le arti performative sono raccontate, valorizzate, comunicate, ricostruite e, dunque, 'viste'. Fanno eccezione, ma non sono prese qui in considerazione, le forme artistiche che al loro interno elaborano delle ibridazioni fra tali livelli, mentre mi concentro su alcuni case study di siti web di esplicita e fortunata valorizzazione del variegato ambito performativo.

Bibliothèque Nationale de France

Il sito web della Bibliothèque Nationale de France[9], sezione Département des Arts du Spectacle, ricopre diverse funzionalità, fra cui la prima è certamente quella di avvisare il pubblico circa le modalità di visita e di consultazione con orari, prezzi, mappe, dislocazione delle sale e naturalmente elenco dei cataloghi e delle collezioni. E tuttavia, proprio a partire dalla *landing page*, una fotografia a colori sgargianti, con toni dominanti che vanno dal fucsia al viola, di una passerella da musical o da varietà ci si rende conto di non essere in presenza solamente di un sito preposto alle disposizioni di accesso, cioè di semplice comunicazione delle regole per i visitatori, di una pagina puramente informativa. Alla freddezza impersonale degli avvisi e delle regolamentazioni si accosta un messaggio caldo o, meglio, fin dalla pagina iniziale del sito fa la

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 4/ Spettacolo *Sabotage*. NoFitState Circus, concezione e regia Firenza Guidi, NoFitState Big Top, Cardiff, 2024. Fotografia di Alessandra Barilla.

sua apparizione un'immagine che rispecchia la natura di un'istituzione che si vuole preposta non solo alla conservazione, ma anche alla valorizzazione. Una fotografia celebrante, tra l'altro, non lo spettacolo in termini colti e aulici, impegnati, quanto invece un genere molto Pop, come quello della rivista musicale. E proprio a quest'onda di paillettes e cilindri, in certo senso, si collega la breve descrizione sottostante dove si legge:

Le département des Arts du spectacle conserve la mémoire de toutes les expressions du spectacle vivant: théâtre, cirque, danse, marionnettes, mime, cabaret, music-hall, spectacles de rue… ainsi que le cinéma, la télévision et la radio.

Il visitatore, che non deve essere necessariamente un addetto ai lavori, apprende così in maniera molto poco paludata la molteplicità di generi che vanno a comporre le arti performative e nel medesimo tempo è in grado di mettere in relazione semantica la rapida carrellata tipologica con l'immagine della *landing page*. L'impressione antiretorica si dispiega nel proseguo della descrizione:

Il s'attache à conserver tous types de documents produits avant, pendant et après la représentation: manuscrits de textes, correspondance, maquettes, éléments de décor, costumes et objets, photographies, documents audiovisuels, affiches, dessins et estampes, programmes et coupures de presse… ainsi que des livres et des revues. En outre, le département conserve de nombreux fonds d'archives et collections de personnalités et de structures (salles de spectacle, festivals, compagnies…).

Qui emerge il verbo conservare, l'azione precipua di tale tipologia di istituzione, introducendo con un lessico sobrio e facilmente comprensibile non solo l'oggetto della conservazione ma anche la sua valenza d'uso e la classificazione, evitando tecnicismi, sintassi accademiche. Le ultime frasi riguardano la platea di utenti, con un'apertura che abbraccia gli operatori dello spettacolo accanto agli studiosi, corroborando l'impressione di un linguaggio non ingessato e di una promozione creativa ma tutt'altro che inconsistente.

Le département des Arts du spectacle possède une antenne à Avignon. Proposant à la fois des collections patrimoniales et documentaires, le département des Arts du spectacle constitue un pôle de référence pour les chercheurs, pour les artistes et les professionnels du spectacle.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Nel sito compaiono inoltre gallerie fotografiche relative alle collezioni, ritagli stampa di eventi passati, così come programmi di mostre temporanee avvenute all'interno della Biblioteca, nonché registrazioni video e focus su ricerche specifiche, come quella recentemente avviata circa l'apporto delle donne al teatro in tutte le sue declinazioni: *Pour un matrimoine du théâtre. Pour mettre fin à l'invisibilité des femmes au théâtre*. L'accento sulla ricerca, che viene proposta in modo molto evidente all'interno del sito, con articoli e immagini, intende mostrare la connessione fra le collezioni depositate presso l'istituzione e la loro ricaduta in termini di utilizzo ed esito scientifico. Viene così sottolineato il ruolo non marginale degli studiosi in sede di promozione dei beni culturali, attraverso un riconoscimento pubblico, comunicato direttamente dal sito istituzionale. Una sezione particolarmente originale, fra le molte che si potrebbero citare, si intitola *Entendre le Théâtre. Un voyage sonore dans le théâtre français du XXe siècle* e permette di ascoltare le registrazioni delle voci di celebri attori/attrici, nonché di essere indirizzati a materiale collegato, consentendo quella rete documentale, spesso assai complessa, che è alla base della ricerca nell'ambito del performativo. *Entendre le Théâtre* è un originale ed eccezionalmente ricco archivio sonoro che amplifica le possibilità esperienziali da parte dell'utenza, senza alcuna complicazione nell'accesso.

NoFitState Circus

Il sito web della compagnia NoFitState Circus[10], fondata nel 1986 a Cardiff in Gran Bretagna, esplora il territorio frastagliato e discontinuo fra la comunicazione, condizione ovviamente fondamentale per promuovere un'attività imprenditoriale e la messa in campo di strumenti archivistici preposti alla trasmissione della memoria. Disponibile in lingua inglese e gallese, il sito racconta la compagnia come da un lato profondamente radicata in un territorio, il Wales, dove ha la sua base e dall'altro il nomadismo che caratterizza, per antonomasia, ogni struttura circense nel corso della storia. Visitando la pagina *Celf Cymraeg*, ad esempio, si nota l'attenzione al coinvolgimento del pubblico, alla partecipazione che passa anche attraverso l'utilizzo di una lingua minoritaria come il gallese, mentre fotografie aeree ritraggono tendoni da circo e un vasto *chapiteau*. Vivaci immagini dinamiche a tutto schermo e numerosissimi trailer di spettacoli, accompagnati da essenziali porzioni testuali, costituiscono la cifra stilistica del sito tesa a ricreare l'energia contagiosa che caratterizza il NoFitState Circus, il cui direttore artistico è Tom Rack. La *landing page* propone tre opzioni principali: *Shows, Community, About,* tre ambienti che riflettono precisamente le coordinate e l'intersecazione fra i livelli della promozione e l'esigenza di narrare, il valore dato alle reminiscenze. Per ovvie ragioni il sito, che consente anche la vendita di biglietti e dà informazioni circa le date e i luoghi degli spettacoli in produzione, non è strutturato come un vero e proprio archivio. Ma pur non essendo granulare sui ragguagli delle attività passate, ne permette tuttavia un'esplorazione sufficiente a comprendere le scelte di repertorio, la casistica degli spazi, l'evoluzione nei decenni. Una sezione, in modo particolare, viene dedicata alla

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Spettacolo *Bianco*. NoFitState Circus, concezione e regia Firenza Guidi, NoFitState Big Top, London, 2014. La foto ritrae la performer Elena Burani. Fotografia di Silvia Gelli.

dimensione memorialistica e introdotta da una frase applicabile a ciascun evento performativo che, in ogni luogo e in ogni tempo, è per definizione effimero:

> As the company becomes 30 years old, and with founders getting long in the tooth, it seemed appropriate to create an archive to celebrate the company's diverse history before it is lost in the sands of time.

In *Shows* compaiono annunci di produzioni in repertorio, come *Sabotage* (fig. 4), accanto a sezioni dove si possono scoprire importanti spettacoli passati, come è il caso di *Bianco* (fig. 5). Entrambi sono stati creati sotto la direzione dell'italiana Firenza Guidi, regista di molti lavori del NoFitState Circus e corrispondono a due differenti format: se *Bianco* era definibile come una *promenade performance*, dove il pubblico stava in piedi, libero di muoversi dove voleva, molto spesso al centro dello *chapiteau* e in grande prossimità coi performer, con *Sabotage* la struttura dello spettacolo recupera il classico posizionamento ad arena del pubblico. Il sito offre l'opportunità di conoscere inoltre un po' tutte le altre attività della compagnia, comprese le lezioni, gli incontri pubblici, i laboratori per i bambini e quelli per gli adulti, sempre mantenendo la capacità di comunicare e attirare, attraverso un uso sapientemente consapevole dello sguardo del pubblico, derivante dal linguaggio performativo composto di gesti, dinamismo, luci, colori, accadimenti e relazione.

Archivio Franca Rame

Il sito dell'archivio Franca Rame[11], come si legge nella pagina collegata della Fondazione Dario Fo e Franca Rame (sorta nel 2020), è stato concepito dalla stessa Franca Rame a partire dal 1993 e messo online dal 1998, grazie alla digitalizzazione dei documenti. Si tratta di un vero e proprio sito-archivio che ha fatto da apripista nell'ambito delle arti performative, sia per l'ambizioso progetto di salvaguardia attraverso la digitalizzazione e la classificazione archivistica, sia per la

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

totale fruibilità dei documenti che vanno dai copioni dattiloscritti, agli articoli di stampa, dai bozzetti alle locandine, dalle lettere alle fotografie, dai contratti ai disegni, ai premi e a molto altro ancora.
Degno di nota anche la preziosa raccolta dei materiali della Famiglia Rame, mentre sono assenti le registrazioni audio e audiovideo degli spettacoli. La visibilità che la messa on line dell'archivio avrebbe permesso è stata colta assai precocemente da Franca Rame, da sempre scrupolosa nella conservazione delle testimonianze e del materiale di lavoro, conscia della 'fragilità' della memoria del performativo e dell'assoluta necessità di preservarne le tracce. Si tratta di un sito con una finalità squisitamente archivistica e di consultazione, vale a dire la cui funzione non è in prima istanza promozionale o a servizio di un'istituzione pubblica, come nei due casi analizzati in precedenza. L'archivio Franca Rame è a tutt'oggi una collezione privata, istituito grazie a un intuito pionieristico e si caratterizza per una forte vocazione democratica nell'accessibilità ai documenti e per la molteplicità degli stessi, che sono stati caparbiamente raccolti nel tempo, custoditi, poi digitalizzati e metadescritti già decenni fa. Il sito, attraverso cui si raggiunge anche quello recente della Fondazione Dario Fo e Franca Rame, risente inevitabilmente del momento in cui è stato progettato e dunque non presenta le funzioni che l'odierna tecnologia permette. Ma questa condizione non ne pregiudica minimamente la ricchezza e la completezza, con la visualizzazione di ogni singolo documento in modalità di lettura e attraverso una ricerca tanto semplice quanto fondamentale, fondata su due possibili chiavi: quella cronologica e quella alfabetica.
In tutti i casi riportati va notato quanto il confine fra promozione, comunicazione, conservazione, archivio, visibilità all'interno di tali siti web sia piuttosto fluido, in totale rispecchiamento con le specificità documentali delle arti performative, depositi di un materiale delicato, tasselli di una memoria sfuggente, dove vedere e narrare, ricostruire e fruire, conservare e promuovere sono azioni spesso interrelate, dove le tracce dello spettacolo e la loro riattivazione sono sempre più affidate alla mediatizzazione. E proprio in questo senso si può estendere alle arti performative quella "Sindrome di McLuhan", cioè il malessere da shock mediatico che Sanguanini aveva attribuito ai siti archeologici e alle opere d'arte, quando decretava:

> Fintanto che le opere d'arte classiche e i siti archeologici non ricadono sotto la luce dei mass media il loro destino non è particolarmente fortunato. Nella maggioranza dei casi, ricadono sotto l'attenzione di cultori, soprintendenti, restauratori e custodi. Appena diventano motivo di un "evento culturale" il loro destino temporaneo cambia radicalmente. In questo caso ci troviamo davanti ad una sorta di Sindrome di McLuhan (Sanguanini, 1998).

Se visualizzare e valorizzare si configurano sempre più come funzioni sinonimiche, la costruzione dello sguardo deve, pena una visione sfocata, sfuggire a logiche semplicistiche, ai like, per adottare piuttosto una visione periferica, vale a dire una capacità di includere uno spettro più ampio composto di dettagli, finezze e ineliminabili complessità.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Crediti

Desidero ringraziare Tommaso Le Pera per aver generosamente concesso la pubblicazione di una sua fotografia. Ringrazio inoltre Firenza Guidi per avermi segnalato e inviato le immagini del NoFitState Circus.

Note

1 *Umbrella term* tra i più frequentati negli ultimi decenni, performance e i suoi derivati fra cui 'performatico', meriterebbero una specifica ben maggiore che non pertiene a questo lavoro. Mi limito quindi a indicare alcuni riferimenti bibliografici, fra cui: Schechner, 1984; Schechner, 1999; Taylor, 2019; Deriu, 2024.
2 Sulla nozione di anti-merce applicata ai documenti dello spettacolo, rimando al mio articolo Bertolone, 2024, dove, a tale proposito, è citato il volume di Orlando, 1993.
3 *Movie Icons. Oggetti originali dai set di Hollywood* è il titolo della mostra temporanea allo spazio WeGil di Roma da ottobre 2025 fino a maggio 2026.
4 Montaggio è vocabolo centrale nelle teorie non solo cinematografiche (il 'montaggio delle attrazioni' di Sergej Michajlovič Ėjzenštejn), ma anche in quelle derivate dall'antropologia teatrale.
5 https://www.museibologna.it/mambo/schede/david-bowie-is-1367/ (consultato il 21 gennaio 2026).
6 https://www.vam.ac.uk/exhibitions/david-bowie-centre?srsltid=AfmBOoqNfII-BnwadE7t9atuhKD2OPskcPlZs44KEhSDP_2POlMMDU5I (consultato il 21 gennaio 2026).
7 https://www.youtube.com/playlist?list=PLUZZwE6gyIY9ZpzwqXuPyxrKCqWXWXMGk (consultato il 21 gennaio 2026).
8 https://www.gsd.harvard.edu/2019/05/in-space-movement-and-the-technological-body-bauhaus-performance-finds-new-context-in-contemporary-technology/ (consultato il 21 gennaio 2026).
9 https://www.bnf.fr/fr/departement-des-arts-duspectacle (consultato il 21 gennaio 2026).
10 https://www.nofitstate.org/ (consultato il 21 gennaio 2026).
11 https://www.archivio.francarame.it/ (consultato il 21 gennaio 2026).

Riferimenti bibliografici

Auslander, P. (2021). *Reactivations: Essays on Performance and its Documentation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
Bertolone, P. (2021). *Tommaso Le Pera. Un archivio fotografico per il teatro.* Roma: Artemide.
Bertolone, P. (2024). I Teatrini di Luigi Rasi. Riflessioni sulle pratiche espositive dello spettacolo a partire dalle mostre di Luigi Rasi. In *Ariel*, n. 11, pp. 127-147.
Bertolone, P., Biggi, M.I., Gavrilovich, D. (2013). *Mostrare lo spettacolo. Musei e mostre delle performing arts.* Roma: UniversItalia.
Debord, G.E. (1967). *La Société du Spectacle. Paris: Buchet-Castel.* [1ª ed. it. considerata adeguata dall'autore è Debord, G.E. (1979). *La società dello spettacolo*. Traduzione di P. Salvadori. Firenze: Vallecchi].
Deriu, F. (2024). *L'azione-metafora. Altri contributi al paradigma teatrale*. Roma: Artemide.
Goffman, E. (1956). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh. [1ª ed. it.: Goffman, E. (1969). *La vita quotidiana come rappresentazione*. Bologna: il Mulino].
Orlando, F. (1993). *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura: rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti.* Torino: Einaudi.
Sanguanini, B. (1998). Le Arti fra opera, performance e informazione. Tendenze fin de siècle di arti visive, spettacolo e patrimonio artistico. In D. Bertasio (a cura di) (1998). *Immagini sociali dell'arte,* pp. 113–126. Roma: Dedalo.
Schechner, R. (1984). *La teoria della performance*. A cura di V. Valentini. Roma: Bulzoni.
Schechner, R. (1999). *Magnitudini della performance*. A cura di F. Deriu. Roma: Bulzoni.
Taylor, D. (2019). *Performance, politica e memoria culturale*. A cura di F. Deriu. Roma: Artemide.
Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. Baltimore: PAJ Publications [1ª ed. it. Turner, V. (1986). *Dal rito al teatro*. A cura di S. De Matteis. Bologna: il Mulino].

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Istituzioni e progetto
Governare e costruire l'esperienza del patrimonio

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Il linguaggio dei musei, tra marketing e identità

Stefano Brachetti

Cultura e comunicazione

L'attenzione che oggi viene riservata alla comunicazione della cultura e, più specificatamente a quella museale, ha prodotto una serie di riflessioni e contributi che si rispecchiano nell'abbondante letteratura in circolazione. Larga parte di questa si focalizza sugli aspetti promozionali dell'attività della comunicazione e declina, nel campo della fruizione della cultura, quegli strumenti che più tradizionalmente vengono associati alle discipline economiche e che sono proprie del management e del marketing. Un'altra parte, minoritaria ma relativamente abbondante, verte sugli aspetti tecnici della comunicazione, sia nell'analisi dei mezzi e delle loro potenzialità, sia indicando regole operative immediatamente applicabili. Invece, resta ancora marginale la riflessione sul rapporto tra i contenuti della comunicazione e i contenuti del museo: troppo poco spesso ci si rende conto che, fondamentalmente, larga parte delle funzioni alle quali è chiamato ad assolvere, sono riconducibili ad attività di comunicazione.

Riguardo al primo tema, cioè all'applicazione di principi economici all'attività culturale, questa non è solo lecita ma è implicita. Va da sé infatti che, benché il tornaconto finanziario non sia il loro obiettivo ultimo, non si possano trascurare quei principi gestionali che permettono ai musei – o più in generale agli istituti culturali – di perseguire il massimo risultato con le limitate risorse di cui possono disporre. Ma il criterio economico, nel senso primo e alto del concetto, caratterizza anche l'attività principale del museo, ovvero il rapporto con il pubblico

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

(Falletti, Maggi 2012, pp. 127-129)[1]: ogni essere umano, ivi compreso il fruitore dei servizi museali, è un *homo oeconomicus*, ovvero un individuo che persegue il soddisfacimento dei propri bisogni – tendenzialmente illimitati – con il minimo impiego di quei beni che, per loro natura, sono limitati. Ora, il fatto che, tanto i bisogni 'culturali' quanto i beni atti a soddisfarli, non siano immediatamente riconducibili a valori finanziari, non esclude che per essi siano comunque valide quelle stesse dinamiche che caratterizzano il più generale consumo di beni e servizi e che vanno sotto il nome di marketing quindi, per estensione, si parla di marketing culturale[2].

Senza addentrarci nel complesso argomento, in questa sede ci è sufficiente sottolineare che:

- i bisogni culturali possono essere indotti (Colbert, 2009, p. 233) ma il 'consumo' della cultura non comporta necessariamente crescita culturale. Anche se negli ultimi venticinque anni è aumentata la frequentazione dei luoghi della cultura (e il loro numero) come anche il livello di istruzione media certificato, questi non hanno compensato il gap culturale che impedisce ad una larga fetta di individui, di accedere e partecipare alla vita sociale[3].
- la promozione culturale non gode di uno spazio proprio ed esclusivo. La promozione della cultura all'interno di spazi tematici, non produce nuovi fruitori, ma solo il loro spostamento da un prodotto culturale ad un altro; la promozione culturale fuori dagli spazi tematici invece, cioè quella indirizzata ai pubblici potenziali o ai nuovi pubblici, subisce la concorrenza delle altre attività promozionali.

Se il marketing culturale può dare indicazioni su come ampliare o ridistribuire il pubblico[4], esiste una letteratura – come si accennava in apertura – che ambisce a fornire le indicazioni tecnico-operative per realizzare poi la comunicazione (Da Milano, Sciacchitano, 2015). Queste possono vertere su accorgimenti puramente tecnici sull'intelligibilità del messaggio (dimensioni, tipologia e colore del font, trattamento del fondo, etc.), sulla sua accessibilità (lunghezza, sintassi, presenza di termini tecnici, lingua, etc.), sulla coerenza con il mezzo (tempi di durata di *reels*, *stories*, spot, etc.) o su opportunità di metodo come, ad esempio, in uno spazio espositivo, scegliere schede mobili o didascalie e, in quest'ultimo caso, preferirne la forma sintetica o quella argomentata, etc.

Queste scelte, spesso, non sono tanto condizionate dalla policy del museo quanto dalle esigenze museografiche che impongono materiali, colori, dimensioni, etc. e dimostrano l'esistenza di un approccio 'estetico' alla comunicazione che si ripercuote anche esternamente al museo, sia tramite i canali più tradizionali (manifesti, brochure, etc.) che in quelli più innovativi che, per lo più, viaggiano tramite il digitale. Quand'anco ci sia una precisa scelta museologica a monte poi, non sempre i risultati soddisfano le necessità dell'utente. Sintomi di queste discrasie sono gli onnipresenti cartelli informativi provvisori che popolano i nostri musei, il perdurare di difficoltà di orientamento del pubblico (di solito nelle aree di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

ingresso) come l'errata interpretazione delle informazioni[5].
Il problema principale, nella comunicazione museale, deriva dalla prassi corrente di procedere a cascata a partire dagli aspetti museologici, per passare poi alla museografia e finire con la comunicazione alla quale, nel migliore dei casi, si chiede di riempire le 'caselle' predisposte per lei nelle fasi precedenti. Ma se i musei espletano gran parte delle loro funzioni tramite la comunicazione, sarebbe auspicabile che questi processi proseguano in parallelo[6].
Importante, a tal fine, è riflettere sulla definizione di 'museo' adottata da ICOM nel 2007, che recitava:

> Il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società, e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto[7].

Questa definizione è entrata nella legislazione italiana con il DM 23.12.2014[8], il quale ha ampliato quanto già espresso nel Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio che – significativamente – elencava, accanto ai musei, le aree e i parchi archeologici e i complessi monumentali[9], ricondotti *ipso facto* dal già menzionato decreto, alla medesima gestione. Le funzioni museali individuate – ricerca, comunicazione ed esposizione per studio, educazione e diletto – sono innegabilmente azioni che si esplicano con processi di comunicazione in senso ampio, per cui il museo non può non essere un dispositivo che comunica.
Senza entrare nel merito della complessità che il concetto di 'museo' ha assunto sullo scorcio del secolo passato e sulla sua costante evoluzione odierna[10], fissiamo alcuni elementi che caratterizzano i musei di oggi, specialmente in Italia:
- i musei non si esauriscono in una tipologia precisa: accanto ai più tradizionali (e convenzionali) musei d'arte, esistono quelli tecnico-scientifici, quelli archeologici, quelli aziendali, quelli etnoantropologici, come anche strutture museali che non corrispondono più al binomio raccolta di oggetti - luogo che li espone, come le dimore storiche o d'artista, i monumenti, le aree e i parchi archeologici, le biblioteche monumentali, i musei diffusi, quelli esperienziali, i giardini e i parchi storici, etc.
- i musei non hanno solo una storia complessa, ma sono spesso un complesso di storie. Già una peculiarità italiana è il luogo: la maggior parte di essi è ospitata in luoghi di grandissima qualità architettonica, quindi monumenti in sé, con scarsi rapporti con la natura del museo stesso arrivando, in casi estremi, a rapporti conflittuali. Le stesse collezioni, anche se apparentemente omogenee, possono provenire da raccolte profondamente diverse per spirito, epoca, finalità. Si pensi, ad esempio, al Museo Archeologico Nazionale di Tarquinia: è ospitato all'interno del bellissimo Palazzo Vitelleschi, uno dei più interessanti esempi di architettura protorinascimentale italiana, e la sua raccolta si origina dall'accorpamento di due collezioni ottocentesche – la Raccolta

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ I loghi dei quattrodici musei statali autonomi di prima fascia. È evidente la tendenza ad utilizzare il solo nome (o l'acronimo) dell'istituto e a prediligere il colore nero, per facilitarne l'impiego (rielaborazione dell'autore)

Comunale e la collezione privata dei conti Bruschi-Falgari – ai quali si sono progressivamente aggiunti i materiali provenienti dagli scavi recenti[11]. Ancora, si pensi alla fortissima attrazione che, sulla massa, ha la terrazza sommitale di Castel Sant'Angelo in Roma, rispetto alle collezioni del museo ospitato in quello stesso edificio, il quale, ha sua volta, ha una stratificazione storica tanto complessa e affascinante da costituire, già di per sé, un itinerario museale.

- ultimo, ma non ultimo, è il pubblico dei luoghi della cultura: eterogeneo per formazione, cultura, condizioni economiche e sociali, accomunato dal frequentare i musei nel tempo libero, durante le gite fuori città e attratto dall'amenità e dalla fama dei luoghi, più che dalla loro vera conoscenza.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Sostanzialmente un pubblico impreparato all'esperienza museale, ma non per questo meno capace di apprendere.

L'identità visiva

Una prima sintesi tra le diverse istanze a cui la comunicazione museale è chiamata a dare una risposta, avviene tramite la definizione dell'identità[12] e, più specificatamente, l'identità visiva. Questa potrebbe essere definita, banalmente, come un insieme coordinato di elementi grafici (logo, colori, font, immagini) che esprimono il carattere e i valori dell'istituto, rendendolo immediatamente riconoscibile e distinguendolo dalla concorrenza, creando un legame emotivo con il pubblico[13].

Questa viene perseguita, di solito, tramite due operazioni: la creazione di un logo e la sua successiva brandizzazione[14], spesso ancorate ambedue ad un elemento iconico – o meglio, noto al grande pubblico – dell'istituto culturale. Ma quanto è corretto e, soprattutto, efficace, questo processo?

Se pensiamo ai modesti risultati della campagna *Welcome to Meraviglia* con la Venere botticelliana ridotta ad influencer per illustrare vedute di località troppo note, abbiamo già chiaro un primo elemento: la notorietà dell'immagine non garantisce il successo della campagna di comunicazione. Questo succede perché un'immagine nota può aiutare un brand a cui viene associata, ma se è 'troppo nota', in un certo senso … se lo mangia. Dal punto di vista del marketing, potrebbe essere più efficace associare al museo l'immagine di qualcosa fortemente legato al pubblico potenziale che si vuole attrarre, ancorché estranea al museo stesso, come un simbolo dello sport o della cultura pop.

Un'altra riflessione riguarda il logo (fig. 1). Il logo deve essere immediatamente riconoscibile e neutro: la prima caratteristica è dovuta all'uso che se ne fa, spesso associato a moltissimi altri loghi (pensiamo ai musei pubblici che si portano, assieme al logo dell'istituto, quello del MiC nel caso dei musei statali e quello del proprio comune, nei casi dei musei civici); la seconda a quello della molteplicità dell'uso, che va dalla comunicazione promozionale a quella informativa, finanche agli atti formali. Quindi un logo figurato, troppo elaborato, risulta poco efficace quando è inserito in un sistema grafico complesso oppure, se troppo rappresentativo di una specificità, potrebbe essere difficilmente utilizzabile nelle generalità degli impieghi richiesti.

Infine, l'identità deve essere coerente alla mission dell'istituto senza entrare troppo nello specifico dei diversi aspetti, rispondendo a quei criteri generali che definiscono un museo e che vanno dalla conservazione alla comunicazione, dallo studio al diletto. Da questo punto di vista sono da considerarsi particolarmente errate, quelle scelte che portano l'identità degli istituti culturali a confrontarsi (e confondersi) con i brand del lusso: la strada che ha condotto a queste scelte è stata quella della 'preziosità' e della 'raffinatezza/eleganza' ma tanto l'uno che l'altro concetto contrastano con i criteri di accessibilità e democratizzazione dei beni culturali.

Per esemplificare un'esperienza di ricerca di identità visiva, si riporta il caso della Galleria

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Il Palazzo Ducale d'Urbino, sede della Galleria Nazionale delle Marche (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche, Ph. Claudio Ripalti).

Nazionale delle Marche un museo con molte analogie ad altri istituti italiani e con altrettante caratteristiche sue proprie (fig. 2).

La Galleria Nazionale delle Marche nasce nel 1912 con sede nel Palazzo Ducale di Urbino con una collezione esigua, presto arricchita di opere importanti (Piero della Francesca, Raffaello, Tiziano, etc.), e incentrata essenzialmente sull'arte marchigiana che però – tra Quattrocento e Cinquecento – ebbe un eco di portata nazionale ed oltre. Il progressivo e continuo incremento del patrimonio, vede l'ingresso di diversi legati, tra cui le Donazioni Volponi, e i depositi della Fondazione Cassa di Risparmio di Pesaro e di Intesa San Paolo. Nel 2014, il museo viene incluso nei nuovi musei autonomi del MiC per confluire, nel 2025 nel nuovo ente Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche.

Ora, dovendo creare un'identità grafica dell'istituto, quali aspetti è bene considerare? C'è il contenitore – il Palazzo Ducale – che per conformazione, dimensione e posizione è fortemente iconico e universalmente noto; c'è la collezione, anche questa

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

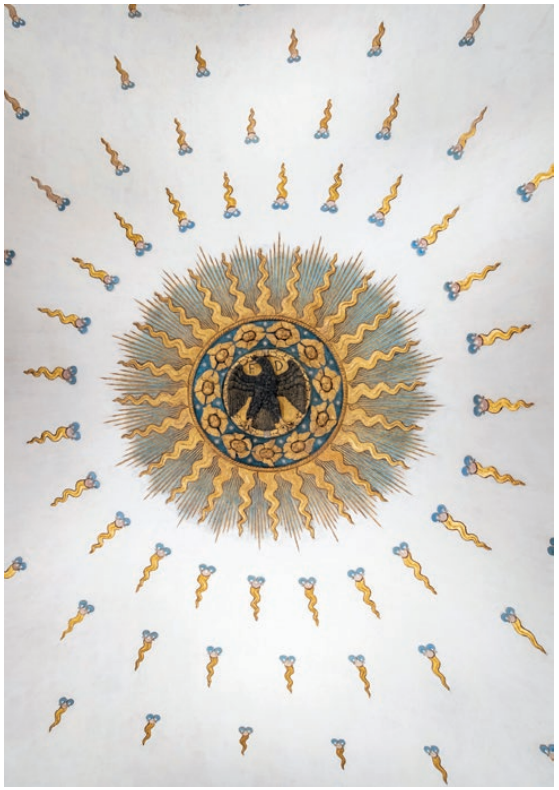


Fig. 4/ Particolare del soffitto della sala della Biblioteca del Palazzo Ducale di Urbino, che ha ispirato il logo di Eikon.

Fig. 3/ Il logo della Galleria Nazionale delle Marche di Eikon (2018-2021).

con elementi iconici come l'anonima *Città Ideale*; c'è la figura carismatica di Federico da Montefeltro; c'è l'*Umanesimo Matematico* che caratterizza il Rinascimento urbinate, esemplificato dal celebre *Studiolo*, e così via. All'inizio del 2018 esce la prima identità visuale dell'istituto, a firma di Eikon snc[15], che fa leva proprio sulla riconoscibilità del sito: il logo, rielaborato sull'araldica federiciana, è ricavato dalla decorazione del soffitto della Sala della Biblioteca del Duca, associato al nome Galleria Nazionale delle Marche | Palazzo Ducale di Urbino (figg. 3-4). Quindi una scelta fortemente legata alla matericità del museo e, in questo particolare caso, all'edificio, perché ritenuto fortemente identita-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Esempio di applicazione dell'identità della Galleria Nazionale delle Marche elaborata da Eikon snc (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche).

Fig. 6/ Esempio di affissioni promozionali con la grafica della Galleria Nazionale delle Marche (Eikon) al Centro Commerciale Porta Santa Lucia di Urbino (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche).

rio e riconoscibile. A questo, si associa una palette cromatica – difficilmente declinabile nelle varie applicazioni che, la linea grafica, avrebbe dovuto avere in occasione di mostre ed eventi – corredata da un layout generale dall'impostazione facilissima ma poco caratterizzata. Il risultato, tutto sommato, si è dimostrato efficace, specialmente dal punto di vista del marketing, per una sua presa piuttosto pop (figg. 5-7).

Una soluzione completamente diversa è stata cercata invece, nel 2021, con la nuova identità curata da Leonardo Sonnoli e Irene Bacchi, in collaborazione con l'ISIA di Urbino[16]. La scelta, questa volta, è stata quella di rappresentare l'istituzione nel senso astratto, svincolandone

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 7/ Elaborazioni grafiche per la promozione di esposizioni della Galleria Nazionale delle Marche basate sull'identità Eikon, elaborazione grafica di Extro Intuito Grafico di Snidero Ilenia (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche).

l'identità dagli aspetti materici del contenitore – il Palazzo Ducale – e dalle opere più iconiche. Il logo è stato ricavato dalla riduzione grafica dell'acronimo del nome dell'istituzione mentre, per il resto, la riconoscibilità è stata affidata alla palette cromatica e alla gestione dello spazio grafico con un accurato sistema di suddivisione geometrica modulare dai raffinati rapporti proporzionali (fig. 8): una sorta di reinterpretazione, in chiave contemporanea, di alcuni elementi essenziali dell'estetica rinascimentale. Ne è risultata una soluzione più concettuale e meno immediata che però, sul lungo termine, ha dimostrato la sua efficacia (figg. 9-12). Particolarmente interessante è l'uso di elementi figurati sempre in dettaglio – ritagliati o scontornati – decontestualizzati e ridotti a 'simbolo'. Ne è risultata una linea grafica più complessa da gestire, ma estremamente versatile, dove il segnale principale di riconoscimento, più che a specifici elementi, è affidato allo 'stile' generale[17] (fig. 13).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 8/ Il logo della Galleria Nazionale delle Marche elaborato da Leonardo Sonnoli e Irene Bacchi (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche).

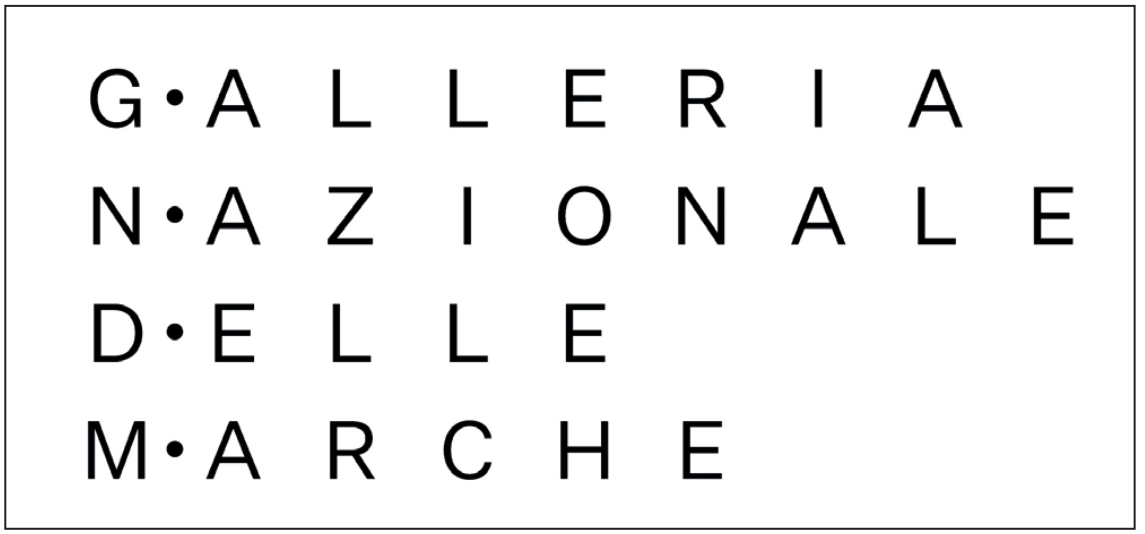


Fig. 9/ Irene Bacchi e Leonardo Sonnoli, esempi di manifesti per la Galleria Nazionale delle Marche creati con la nuova identità (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Figg. 10-11/ Irene Bacchi e Leonardo Sonnoli, esempi di manifesti creati con la nuova identità. In alto alcuni manifesti realizzati per la mostra *Sul filo di Raffaello*, 2021, in basso alcuni manifesti della mostra *Federico Barocci*, 2024 (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 12/ Irene Bacchi e Leonardo Sonnoli, manifesto della mostra *Città di Dio. Città degli uomini* (2022) creato con la nuova identità (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 13/ Esempi di loghi di *competitor*: tre musei statali autonomi di seconda fascia assimilabili alla Galleria Nazionale delle Marche: Gallerie Nazionali Barberini Corsini, Galleria Nazionale dell'Umbria, Pinacoteca di Bologna. Quest'ultimo è stato declinato anche in una nuova versione dopo la fusione con la Direzione Regionale Musei Nazionali Emilia Romagna (elaborazione dell'autore).

Un museo, tante letture

Ma come 'agganciare' l'identità visuale ai contenuti del museo? Prima di tutto è necessaria una profonda conoscenza dell'istituto non limitata al sito e alle sue collezioni, ma ampliata ai rapporti che, quell'istituto, ha con la città, il territorio e il pubblico, senza rifiutare l'aneddotica e gli agi popolari. Naturalmente la curatela e la direzione scientifica di un museo possono imporre una loro lettura preferenziale, ma questa non dovrà mai essere unica sia per la molteplicità dei contenuti di un museo[18] (la cui riduzione andrebbe contro la mission stessa dell'istituto), sia perché il pubblico riceverà comunque anche informazioni 'altre' e ne chiederà conto al momento della visita.

Anche in questo caso si vuole ricorrere ad un esempio: la Rocca di Gradara. (figg. 14-16). Il castello che sovrasta il piccolo borgo al confine tra Marche e Romagna, risalirebbe al X secolo anche se di questa prima fase resta pochissimo e, poco di più, resta delle fasi successive, compreso l'importante momento in cui fu in possesso dei Malatesta. La struttura attuale è sostanzialmente quella voluta da Giovanni Sforza alla fine del Quattrocento, e molto deve ai restauri 'stilistici' realizzati negli anni Venti del Novecento dall'ultimo proprietario dell'edificio, prima che fosse acquistato dallo Stato Italiano[19].

La Rocca è oggi il museo più visitato delle Marche ma deve la sua fama ad una narrazione distorta che, in realtà, ne svilisce in parte i contenuti. Innanzitutto il visitatore medio non la distingue correttamente dal borgo con il quale è strettamente connessa ma, rispetto al quale, mantiene una sua posizione dialettica e storicamente, spesso antitetica; tanto l'una che l'altro poi, sono dai più considerati una ricostruzione. In secondo luogo, vengono presentati come una realtà 'medievale', quando gli elementi più rilevanti, tanto della rocca che

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 14/ Gradara, Rocca, veduta (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche, Ph. Cinestudio).

del borgo, abbiamo visto risalire alla fine del Quattrocento. Infine, viene raccontato come lo scenario in cui si consumò la tragedia di dantesca memoria, di Paolo e Francesca.

Ora, in una lettura corretta e culturalmente valida, tutti questi elementi possono essere accolti – così da 'assecondare' le aspettative del pubblico e rispondere a un certo trend turistico che, innegabilmente, dà i suoi risultati – ma poste in maniera tale da ripristinare una narrazione filologicamente accettabile: raccontare la struttura urbana che, dall'origine altomedievale al progressivo accrescimento fino alla prima età moderna, si è sviluppata progressivamente nel dualismo rocca-borgo; sottolineare come, gli interventi degli anni Venti del Novecento, siano stati dettati da criteri di restauro oggi non più condivisibili, ma non furono opera di falsificazione; far capire che la rocca ci è giunta come dimora privata otto-novecentesca e non come castello medievale; accettare infine che, quella di Paolo e Francesca, è una memoria rilegata al mito essendosi generata, non tanto dall'evento storico, quanto nell' ambiente letterario e dalla rivalutazione che questo ha avuto in età romantica. Questa riflessione chiarisce come anche un sito, apparentemente modesto, abbia una complessità di contenuti non riconducibile ad una narrazione unica e, conseguentemente, a un'unica immagine (Severino, 2011, pp. 104-108).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 15/ Gradara, Rocca, Sala Malatestiana: esempio di ambiente con l'arredamento 'storico' voluto dai coniugi Zanvettori (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche, Ph. Cinestudio).

Alla pagina successiva
Fig. 16/ Gradara, Rocca, Camera di Francesca, arredata dai coniugi Zanvettori ispirandosi alle scenografie allestite per la rappresentazione della *Francesca da Rimini* di D'Annunzio, il 9 dicembre 1901, con Eleonora Duse nella parte di Francesca da Rimini e Gustavo Salvini nel ruolo di Paolo (Mic, Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche, Ph. Cinestudio).

Note

1 Per il parallelismo tra il 'consumatore' come delineato nell'economia capitalistica e il 'consumatore di cultura', si veda anche Curzi 2023 (b), pp. 18-20.
2 Testo di riferimento fondamentale, su questo argomento, è ancora Colbert, 2009. Per alcuni caratteri più specificatamente italiani, veda anche Severino, 2011.
3 Il fenomeno, che va sotto il nome di 'analfabetismo funzionale', non descrive una condizione assoluta, ma uno stato di inadeguatezza relativa dell'individuo nei confronti della società di cui dovrebbe far parte.
4 La letteratura si focalizza principalmente sugli aspetti che portano a raggiungere il 'successo' degli eventi culturali, misurabile in termini numerici sia di partecipazione che di introiti. Dovrebbe invece essere maggiormente considerata, nel marketing culturale, la possibilità di poter spostare pubblico dalle destinazioni troppo note, a luoghi meno frequentati, arginando così il fenomeno dell'*overtourism* e promuovendo una fruizione della cultura più responsabile e sostenibile.
5 L'analisi del *feedback*, in senso lato, è il mezzo migliore per comprendere non solo l'efficacia della comunicazione, ma anche la percezione che, dell'istituzione, si ha dall'esterno.
6 Per una riflessione sul rapporto tra museologia, museografia e comunicazione, si rimanda alle esperienze illustrate in Branchesi, Curzi, Mandarano, 2016 e, più recentemente, in Curzi, 2023a.
7 L'attuale definizione di museo adottata da ICOM nel 2022 è: Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che compie ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale, materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico e professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

di conoscenze (<https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo/>, consultato il 20 febbraio 2026).

8 D.M. 23/12/2014 - Organizzazione e funzionamento dei musei statali, art. 1, c. 1: Il museo è una istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente; le acquisisce, le conserva, le comunica e le espone a fini di studio, educazione e diletto, promuovendone la conoscenza presso il pubblico e la comunità scientifica.

9 D.LGS. 22 gennaio 2004, n. 42, Codice dei beni culturali e del paesaggio, ai sensi dell'articolo 10 della legge 6 luglio 2002, n. 137, art. 101, c. 2: Si intende per

a) museo: una struttura permanente che acquisisce, cataloga, conserva, ordina ed espone beni culturali per finalità di educazione e di studio;

b) biblioteca: una struttura permanente che raccoglie, cataloga e conserva un insieme organizzato di libri, materiali e informazioni, comunque editi o pubblicati su qualunque supporto, e ne assicura la consultazione al fine di promuovere la lettura e lo studio;

c) archivio: una struttura permanente che raccoglie, inventaria e conserva documenti originali di interesse storico e ne assicura la consultazione per finalità di studio e di ricerca.

d) area archeologica: un sito caratterizzato dalla presenza di resti di natura fossile o di manufatti o strutture preistorici o di età antica;

e) parco archeologico: un ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto;

f) complesso monumentale: un insieme formato da una pluralità di fabbricati edificati anche in epoche diverse, che con il tempo hanno acquisito, come insieme, una autonoma rilevanza artistica, storica o etnoantropologica.

10 In estrema sintesi, il concetto di museo si è progressivamente svincolato dalla dimensione materica – sostanzialmente il contenitore ed il contenuto – per focalizzarsi sull'elemento sociale, cioè il pubblico, e le

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

azioni compiute per interagire con esso (cfr. Lampis 2020). Alcuni distinguo vengono comunque avanzati da parte di chi ritiene, che le collezioni siano comunque un elemento caratterizzante il museo (Greco, 2020, p. 141) ancorché le funzioni museali siano oggi l'elemento caratterizzante di questi istituti (*ibidem*, p. 144).

11 Le collezioni archeologiche, nel passato, erano spesso concepite come raccolte di oggetti d'arte antica, quindi essenzialmente riconducibili alle raccolte di belle arti, la cui unica discriminante era l'antichità. Oggi, l'archeologia, è una scienza che indaga la vita e la cultura di epoche passate e non seleziona gli oggetti in base a parametri artistici o materici, ma in base al loro valore documentario.

12 Quello di 'identità' è un concetto relativamente recente e assai complesso, nonostante l'uso (e l'abuso) che oggi ne viene fatto, specialmente nel linguaggio politico. In questo caso, possiamo considerare l'identità del museo, similmente a quella che, in sociologia, viene definita identità personale ma, a sua volta, il museo è considerato rappresentativo di un'identità collettiva. Per una panoramica sul concetto di identità cfr. Sciolla, 1994 e Graziano, 2020. Sul tema, è particolarmente interessante quanto affermato nel breve intervento in Federici (2025, s.p.) "'Identità' e 'identitario' sono **parole scivolose**, da usare con estrema accortezza, tanto più in una realtà sempre più meticcia come la nostra. Non è detto peraltro che vadano rigettate in *toto*, quando identifichino un rapporto affettivo particolarmente stretto, un salutare senso di appartenenza del cittadino nei confronti delle testimonianze storiche e artistiche disseminate sul territorio. Il punto, tuttavia, è un altro: il patrimonio è portatore non solo del concetto di *identità*, ma anche, e spesso in misura maggiore, del suo opposto, dell'idea di *alterità*". Interessanti riflessioni sull'identità, non solo museale ma, più in generale, culturale, trapelano in Curzi, 2023b, pp. 11-39.

13 "Ogni elemento di un'organizzazione è espressione simbolica della sua identità. Tra questi troviamo il logo, lo stile, gli allestimenti, i colori. Anche il comportamento del personale coinvolto ha un ruolo importante nel creare l'immagine dell'organizzazione. L'identità (il chi sono) e l'immagine (cosa sembro) sono alla base dell'intera strategia di comunicazione" (Severino, 2011, pp. 105-106).

14 Per il concetto di brand museale, più ampio dell'identità visiva, cfr. Granato, Picilli, 2020, pp. 89-94.

15 Cfr. <https://www.eikon.net/lavori/galleria-nazionale-delle-marche/> (consultato il 20 febbraio 2026).

16 Cfr. <https://mappelab.it/modularita-e-proporzione/ > (consultato il 20 febbraio 2026).

17 A livello di promozione, specialmente tramite social ma non solo, la nuova identità è stata affiancata da una campagna fotografica che ha permesso di avere immagini instagrammabili o comunque di alta qualità, confermando come l'importanza della fotografia, già rilevata nella promozione delle arti performative (Colbert, 2009, p.234), risulti essenziale anche per i musei.

18 L'unicità del racconto secondo le scelte del curatore, è ammissibile – al limite – solo nel caso di mostre temporanee che dovrebbero essere costruite proprio con l'intento di illustrare un aspetto specifico all'interno di un fenomeno più ampio e complesso.

19 Per la storia della musealizzazione della Rocca di Gradara, cfr. Brachetti, 2024, pp. 111-117.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Riferimenti bibliografici

Brachetti, S. (2023). Rocca Demaniale di Gradara. In L. Gallo (a cura di). *Italia Musei da scoprire. Marche*, pp. 85-95, Roma: L'Erma di Bretschneider.

Brachetti, S. (2024). 1923-2023, nascita di un museo. In L. Baroni (a cura di). *Gradara. Nella storia, nell'arte, nel mito*, pp. 111-117. Genova: Sagep.

Branchesi, L., Curzi, V., Mandarano, N. (a cura di). (2016). *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*. Milano: Skira.

Colbert, F. (2009). *Marketing delle arti e della cultura*. Milano: RCS Libri S.p.A.

Curzi, V. (a cura di). (2023a). *Musei e patrimonio culturale. Forme di narrazione della contemporaneità*. Milano: Skira.

Curzi, V. (2023b). Critica del museo contemporaneo. Identità, emozione, intrattenimento, consumo, narcisismo. In V. Curzi (a cura di). *Musei e patrimonio culturale. Forme di narrazione della contemporaneità*, pp. 11-39. Milano: Skira.

Da Milano, C., Sciacchitano, E., (2015). Linee guida per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli. In *Quaderni della valorizzazione*, n. s. 1. Roma: Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo – Direzione Generale Musei.

Falletti, V., Maggi, M. (2012). *I musei*. Bologna: Il Mulino, Bologna.

Federici, F. (2025). I beni culturali tra identità e alterità. Dal Ministero di Gennaro Sangiuliano a oggi. In *Lettera Artribune*, 18 agosto 2025. <https://www.artribune.com/professioni-e-professionisti/politica-e-pubblica-amministrazione/2025/08/beni-culturali-identita-alterita-italia/> (consultato il 9 gennaio 2026).

Ferrara, C. (2009). *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura*. Milano: Lupetti Editori di comunicazione.

Fontanarossa, R. (2022). *Collezionisti e musei. Una storia culturale*. Torino: Giulio Einaudi editore S.p.A.

Granato, G., Picilli, R. (2020). *Fundraising e marketing per i musei*. Soveria Mannelli: Rubettino editore.

Graziano, M. (2020), Identità. In *Enciclopedia Italiana di scienza, lettere ed Arti*, Appendice X, vol. 1, pp. 735-739. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana.

Greco, C. (2020), Museo. In *Enciclopedia Italiana di scienza, lettere ed Arti*, Appendice X, vol. 2, pp. 141-147. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana.

Lampis, A. (2020), Museo. In *Treccani100*. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana. <https://www.treccani.it/magazine/atlante/cultura/Museo.html> (consultato il 9 gennaio 2026).

Marini Clarelli, M. V. (2005). *Che cos'è un museo*. Roma: Carocci Editore.

Maulini, A. (2022). *Comunicare la cultura, oggi*. Milano: Editrice Bibliografica.

Sciolla, L. (1994). Identità personale e collettiva. In *Enciclopedia delle Scienze Sociali*, vol. IV, pp. 496-506. Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana.

Severino, F. (2011). *Economia e Marketing per la cultura*. Milano: Franco Angeli.

Letture aggiuntive

Antinucci, F. (2014). *Comunicare nel museo*. Bari-Roma: Editori Laterza 2014.

Carrada, G. (2024). *Perché non parli? Come raccontare il patrimonio culturale*. Milano: Johan & Levi Editore.

Cristofano, M., Palazzetti, C. (a cura di). (2011). *Il museo verso una nuova identità*. Roma: Gangemi editore.

Negri, M. (2016). *La grande rivoluzione dei musei europei. Museum Proms*. Venezia: Marsilio.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Palazzo Merulana: costruire lo sguardo in un museo di comunità

Letizia Casuccio

Palazzo Merulana nasce da un'idea condivisa, maturata nel dialogo con Paola Centanni e Claudio Cerasi, collezionista di rara raffinatezza e di grande cultura, che ha scelto di mettere a disposizione della città la straordinaria collezione della Fondazione Elena e Claudio Cerasi, con uno sguardo aperto e innovativo sul ruolo che un patrimonio privato può assumere nello spazio pubblico. Da questa scelta, generosa e lungimirante, è scaturita la possibilità di immaginare un museo non semplicemente come sede espositiva, ma come luogo capace di produrre relazione e senso.

La collocazione all'Esquilino non è uno sfondo neutro. È un quartiere stratificato, attraversato da una vitalità intensa e da contraddizioni evidenti. Vi convivono memorie e trasformazioni, nuove cittadinanze, economie diverse, fragilità e una forte energia sociale. In un tale contesto, un museo non può essere una bolla, chiuso in una dimensione esclusiva: deve misurarsi con la realtà della città. Fin dall'inizio, l'Esquilino è stato parte del progetto: un interlocutore, non solo un indirizzo. Questo ha orientato le scelte di linguaggio, di accoglienza, di programmazione, e l'idea stessa di che cosa significhi rendere un patrimonio culturalmente vivo.

CoopCulture, e in particolare Paola Centanni, ora direttrice di Palazzo Merulana, ha tracciato fin dal principio le linee di un hub culturale che andasse oltre l'esposizione. L'obiettivo non era creare un luogo 'da visitare', ma un luogo 'da vivere', attraversabile nel tempo, capace di accogliere istanze diverse e di rinnovarsi attraverso l'ascolto. Un museo, quindi, non costruito solo su progetti

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

'in casa', ma fondato su una progettazione aperta: una piattaforma culturale in grado di ospitare contributi molteplici, anche molto diversi fra loro, mantenendo però una coerenza di visione e una qualità riconoscibile. In questa prospettiva, Palazzo Merulana si presta a essere letto come un caso di studio sul modo in cui lo sguardo si costruisce. Non solo attraverso le opere, ma attraverso le condizioni che rendono possibile l'incontro tra una collezione di altissimo livello e pubblici differenti: lo spazio, i linguaggi, i dispositivi di mediazione, la programmazione, l'accessibilità, la cura quotidiana delle relazioni. È qui che l'atto di esporre si rivela per ciò che è: una forma di responsabilità culturale e civica, che orienta l'esperienza e rende il patrimonio attuale, abitabile, condivisibile. Lo sguardo di chi dirige una grande azienda culturale è fondamentalmente diverso da quello di una storica dell'arte. Questa posizione permette di osservare la visibilità come un processo, non soltanto come un risultato estetico: un processo fatto di decisioni, compromessi, ascolto, organizzazione, cura. La 'messa in visibilità' viene qui considerata come azione finalizzata al coinvolgimento delle comunità di eredità e dei portatori d'interesse, unendo aspetti che spesso restano separati: la qualità della fruizione e la qualità della relazione, l'eccellenza della collezione e l'equità dell'accesso, il valore simbolico delle opere e il valore civico del luogo che le ospita. Palazzo Merulana offre un caso concreto per riflettere sul nesso tra dispositivi visuali, narrazioni e forme di esperienza, e su come tali elementi possano costruire appartenenza. La premessa è semplice: una collezione, per quanto straordinaria, non diventa automaticamente un bene comune. Diventa bene comune quando l'istituzione che la custodisce e la rende visibile organizza le condizioni perché quella bellezza si trasformi in esperienza, senso condiviso, possibilità di incontro. Questa trasformazione non si esaurisce in un unico momento: va costruita e rinegoziata. Per un museo inserito in un rione storico della città di Roma, complesso e stratificato come l'Esquilino, dove convivono residenti storici, nuove cittadinanze, economie informali e pressioni turistiche, la visibilità del patrimonio non può essere pensata come un gesto unilaterale, ma come una pratica di relazione: verso l'interno del museo, verso l'esterno urbano, verso le comunità che attraversano e abitano lo spazio. Con 'museo di comunità', non si intende un museo che abbassi l'asticella della qualità, né un luogo in cui l'arte diventa un pretesto per attività sociali genericamente inclusive. Si intende, piuttosto, un museo che accetta di essere un attore civico: un soggetto che espone il patrimonio come un atto di responsabilità, facendo scelte consapevoli e partecipate su cosa raccontare, come raccontarlo e a chi rivolgersi. In un museo non esiste un punto di vista neutrale: ogni allestimento, ogni testo, ogni percorso è una presa di posizione, anche quando non viene dichiarata. Un museo di comunità prova a rendere queste scelte trasparenti e a offrire strumenti perché sguardi diversi possano avvicinarsi, dialogare e riconoscersi, senza perdere la coerenza culturale dell'istituzione.

In questa cornice, l'arte ha una doppia funzione. Da un lato è ciò che il pubblico viene

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

a vedere: opere, figure, colori, composizioni, corpi, paesaggi, simboli. Dall'altro è ciò che il museo costruisce intorno a quelle opere: l'immagine del luogo, l'immagine del rione, l'immagine del pubblico a cui si rivolge. La visibilità riguarda, infatti, anche chi viene reso visibile come soggetto legittimo della fruizione culturale. Ci sono musei che, pur aperti a tutti, parlano in realtà a pochi, perché le condizioni di accesso sono disegnate per un pubblico già competente, già abituato, già rassicurato. Costruire lo sguardo significa anche costruire le condizioni perché persone diverse possano sentirsi autorizzate a guardare, a sostare, a comprendere, a tornare.

Da manager, la 'messa in visibilità' è un sistema complesso di dispositivi che lavorano in sinergia. Alcuni sono evidenti e materiali: l'architettura degli spazi, la disposizione delle opere, le luci, i percorsi, le soglie. Altri sono più sottili e spesso decisivi: i testi, il tono di voce, la segnaletica, la comunicazione visiva, le didascalie, la presenza o assenza di elementi di mediazione. Altri ancora sono relazionali: la programmazione culturale, il modo in cui si costruiscono alleanze con il territorio, le pratiche di ascolto e restituzione. Tutti questi elementi concorrono a produrre un'esperienza che orienta il senso del patrimonio.

Nel caso di Palazzo Merulana, la prima dimensione è la riconoscibilità. Un museo di comunità non è un museo 'anonimo': ha bisogno di essere identificabile come luogo di qualità e, insieme, come luogo accogliente. La riconoscibilità passa da scelte coerenti, ripetute, leggibili nel tempo. Non è solo un fatto di brand, ma di affidabilità: il pubblico deve percepire che quel luogo mantiene una promessa. La promessa, in questo caso, è duplice: offrire un incontro ravvicinato con una collezione di altissimo livello e, allo stesso tempo, collocarlo in un contesto urbano reale, attraversato da fragilità e potenzialità. La visibilità non è solo 'mettere in mostra', è anche 'mettersi in relazione': affermare che arte e cultura abitano la città, nella sua vita quotidiana.

La seconda dimensione è la soglia (fig. 1). Può essere barriera o invito: non solo entrata fisica, ma anche passaggio simbolico – il prezzo percepito, il linguaggio, la complessità, la sensazione di 'non essere all'altezza'. In un museo di comunità, lavorare sulle soglie significa progettare un'ospitalità culturale. Non si tratta di semplificare fino a banalizzare, ma di offrire diversi gradi di accesso allo stesso patrimonio. Questo è un punto centrale per la riflessione sui linguaggi visuali: la visibilità non è un interruttore acceso/spento, è un continuum. La stessa opera può diventare visibile in modi differenti a seconda del dispositivo di mediazione, e la qualità del progetto consiste nel consentire passaggi tra questi livelli: guardare, capire, collegare, ricordare.

La terza dimensione è la regia dell'allestimento. L'esperienza insegna che l'allestimento è un discorso, e che il discorso va assunto come responsabilità. Non esistono percorsi neutri. Anche quando si adotta un criterio cronologico o tematico apparentemente neutrale, si afferma comunque un modo di raccontare il patrimonio. Il punto, allora, diventa: quale esperienza generare? Contemplativa, narrativa, dialogica, capace di intrecciare arte e città?

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ La soglia del museo come spazio urbano condiviso: l'ingresso di Palazzo Merulana quale dispositivo di attraversamento, aggregazione e riconoscibilità pubblica. Foto dell'autore.

Con quali implicazioni? La risposta non è unica, ma deve essere esplicita, perché da essa dipendono scelte concrete.

In un museo radicato in un rione storico di una grande città metropolitana, un'altra dimensione è l'attualizzazione. Attualizzare non significa forzare il contemporaneo sulle opere del passato. Significa costruire ponti interpretativi che consentano al pubblico di collocare ciò che vede dentro la propria vita e dentro il tempo presente. Questa idea di attualizzazione diventa ancora più concreta quando si lavora con pubblici diversi, intesi non come semplici 'categorie' statistiche, ma come modalità differenti di costruire senso. C'è chi entra con un bagaglio di conoscenza, chi entra con curiosità, chi entra per accompagnare qualcuno, chi entra per caso. C'è chi ha familiarità con i codici dell'arte e chi ne è distante. Per alcuni la visita è lunga, per altri è solo una parentesi di mezz'ora. C'è chi comprende bene l'italiano e chi no. Se accettiamo che l'esperienza non è neutrale, dobbiamo accettare che l'istituzione deve offrire più di una porta di ingresso al significato. Questo è uno dei criteri principali

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ L'accessibilità come dispositivo cognitivo: strumenti di mediazione che ampliano le condizioni di fruizione e di interpretazione del patrimonio. Foto dell'autore.

per valutare la qualità di un progetto di visibilità: la sua capacità di essere plurale senza essere confuso.

È qui che diventa centrale il tema dell'accessibilità, intesa non come adempimento formale: non riguarda soltanto la mobilità, ma anche la dimensione cognitiva e culturale, dalla chiarezza dei percorsi alla leggibilità dei testi, dalla possibilità di orientarsi alla presenza di supporti diversificati, fino all'attenzione per chi vive fragilità temporanee o permanenti (fig. 2). Quando un museo investe in accessibilità, riconosce come legittimi sguardi che altrove vengono esclusi. È una scelta etica e politica. Nominarne esplicitamente la portata aiuta a comprendere che la visibilità non è 'spettacolo', ma una forma di giustizia dell'esperienza.

In questo contesto, progetti come *Open Merulana* possono essere interpretati come dispositivi che producono visibilità. Non perché 'aggiungono tecnologia', ma perché ridefiniscono la relazione tra patrimonio e pubblico. La tecnologia, quando funziona, non è un fine: è un mezzo per creare un'esperienza più inclusiva, più autonoma, più personalizzabile (fig. 3). La sfida consiste nel non confondere l'innovazione con l'effetto novità. Un dispositivo digitale può ridursi a scorciatoia che distrae, oppure diventare ponte che abilita. La differenza la fa il progetto: i contenuti, il linguaggio, la cura editoriale, l'integrazione con lo spazio reale. Nel contesto di un museo di comunità, l'innovazione ha senso se aumenta l'accesso.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ La tecnologia come ponte interpretativo: dispositivi che personalizzano l'esperienza senza sostituire l'opera. Foto dell'autore.

Un altro dispositivo decisivo è la comunicazione. Comunicare un museo non significa semplicemente promuovere eventi o mostre, ma costruire un immaginario di appartenenza (fig. 4). Chi è chiamato in causa? Chi è rappresentato? Quali volti, quali linguaggi, quali immagini del pubblico vengono proposte? Anche qui la neutralità è un'illusione: ogni scelta di immagine e di parola seleziona un destinatario implicito. Un museo di comunità deve interrogarsi su questo destinatario. Se il destinatario implicito è sempre e soltanto il turista colto o l'appassionato già formato, la comunità locale resta spettatrice di qualcosa pensato 'per altri'. Al contrario, costruire un destinatario plurale trasforma la comunicazione in un dispositivo di riconoscimento: afferma

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

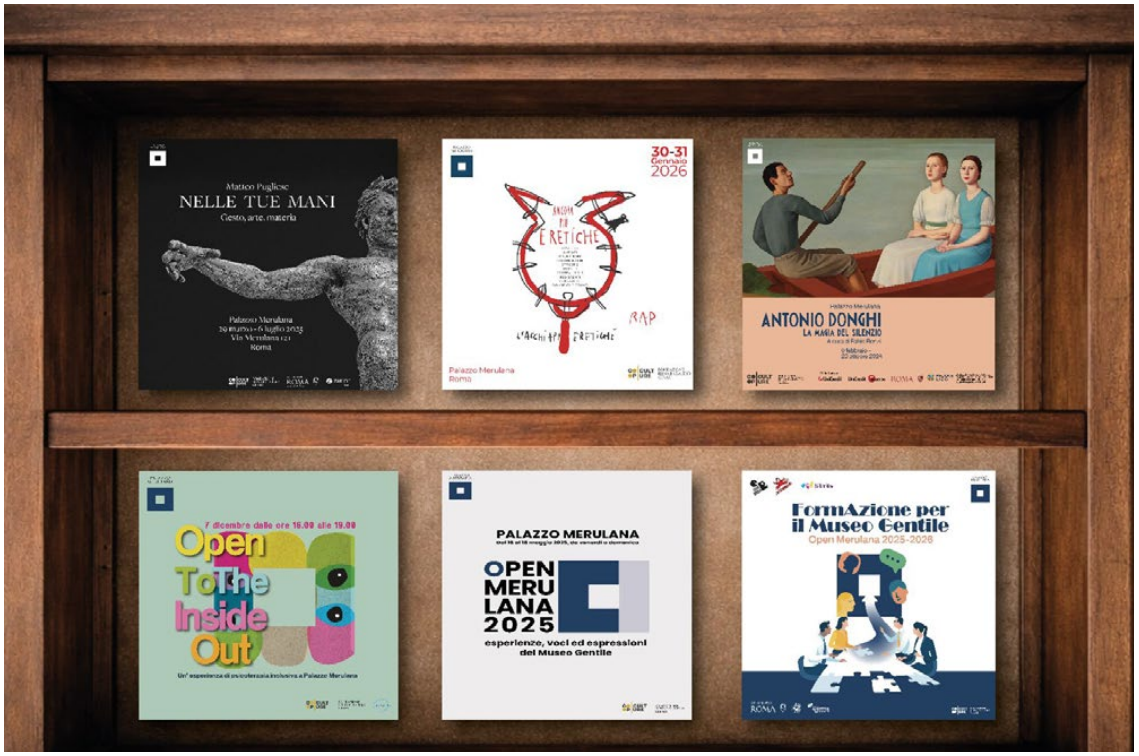


Fig. 4/ La comunicazione museale come costruzione di immaginario: pluralità di linguaggi visivi e rappresentazione di pubblici differenziati. Foto dell'autore.

che quel luogo è anche della comunità locale, senza sottrarre nulla agli altri.

Questa attenzione al destinatario si riflette anche nella scrittura museale – testi di sala, didascalie, materiali educativi. I testi non devono essere 'facili': devono essere giusti. La scrittura deve offrire appigli senza paternalismi, spiegare senza semplificare in modo condiscendente. Anche questa è una scelta politica.

Accanto ai dispositivi più visibili, esistono dispositivi relazionali che incidono in modo profondo sulla costruzione dello sguardo. La programmazione culturale è uno di questi. Un programma pubblico non è un'aggiunta ornamentale alla collezione, ma un modo di attualizzare il patrimonio attraverso esperienze condivise. In un museo di comunità, la programmazione può creare un lessico comune tra opere e territorio: incontri, laboratori, visite partecipate, progetti con scuole e associazioni, collaborazioni con realtà del quartiere (fig. 5). Queste pratiche hanno un effetto visivo nel senso più ampio del termine: rendono visibili relazioni, saperi, memorie, identità che altrimenti resterebbero marginali o completamente invisibili. Il museo, così, non si limita a ospitare il pubblico, ma si lascia attraversare e trasformare, pur mantenendo un principio di qualità e di coerenza.

Una trasformazione di questo tipo richiede una governance capace di tenere insieme visione e operatività. Da una prospettiva

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ La programmazione culturale come dispositivo relazionale: il museo inteso come spazio performativo e partecipato, generatore di esperienza collettiva. Foto dell'autore.

manageriale, la costruzione dello sguardo non è soltanto un atto culturale: è anche un processo organizzativo. Richiede competenze, ruoli, tempi, risorse. Richiede alleanze istituzionali e territoriali. Richiede capacità di ascoltare senza perdere direzione. Richiede un equilibrio delicato tra stabilità e sperimentazione. In un museo, la continuità è essenziale: il pubblico costruisce fiducia attraverso la ripetizione di esperienze positive. Ma lo è altrettanto la capacità di innovare: aggiornare i linguaggi, accogliere nuove domande, riconoscere i cambiamenti sociali. Compito della governance è creare le condizioni per integrare queste due esigenze.

In un rione come l'Esquilino, inoltre, la relazione tra museo e spazio urbano è inevitabile. Il museo non può ignorare ciò che accade all'esterno, perché l'esterno entra inevitabilmente all'interno: nelle persone che varcano la soglia, nelle percezioni di sicurezza o insicurezza, nei conflitti di rappresentazione e nelle trasformazioni economiche. Questo significa che la 'messa in visibilità' del patrimonio non riguarda solo le opere, ma anche l'immagine del territorio. Un museo può contribuire a rafforzare stereotipi oppure a metterli in discussione, può alimentare processi di esclusione oppure sostenere pratiche di riconoscimento. La responsabilità è quindi alta. Occorre evitare due rischi opposti: da un lato diventare una fortezza culturale che si protegge dalla complessità urbana, dall'altro limitarsi a 'riflettere' il contesto senza

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

proporre un orizzonte. Un museo di comunità deve essere poroso, ma anche intenzionale: aperto, ma non passivo.

Questa intenzionalità si manifesta nella cura. La cura è una parola spesso esposta al rischio della retorica, ma qui è una categoria operativa e, a Palazzo Merulana, assume un volto e una regia riconoscibili nella direzione di Paola Centanni. È nella sua capacità di tenere insieme visione e pratica quotidiana che la cura diventa metodo: non un'idea astratta, ma una serie di scelte coerenti che rendono possibile l'esperienza. Per cura si intende l'attenzione ai dettagli che incidono concretamente sull'esperienza del pubblico: accoglienza, mediazione, manutenzione, pulizia visiva, coerenza comunicativa, qualità delle relazioni (fig. 6). Implica anche un'attenzione costante alle persone che lavorano nel museo: formazione, motivazione, riconoscimento, crescita delle competenze. Paola Centanni guida e coordina uno straordinario gruppo di lavoro che negli anni ha acquisito nuovi strumenti e competenze innovative, capaci di tradursi in dispositivi di fruizione più efficaci, accessibili e vicini ai bisogni di pubblici diversi. Uno staff che percepisce il proprio lavoro come significativo orienta lo sguardo del pubblico attraverso il modo in cui accoglie, racconta e accompagna, rendendo concreta, giorno per giorno, la missione di avvicinare tutti i pubblici all'offerta culturale. In un museo di comunità, il personale non è solo 'servizio': è parte del linguaggio del museo, un'interfaccia culturale che traduce i valori in esperienza.

Osservato attraverso la lente del volume, Palazzo Merulana offre la possibilità di tracciare una piccola tassonomia critica dei dispositivi che costruiscono lo sguardo, la cui regia quotidiana risiede nella direzione e nel gruppo di lavoro. Un primo dispositivo è spaziale e riguarda il modo in cui allestimento e architettura organizzano il vedere: percorsi, soglie, ritmi, prossimità. Un secondo è narrativo e riguarda il modo in cui testi, segni, materiali e contenuti costruiscono un racconto e rendono comprensibili le scelte del museo. Un terzo è relazionale e definisce il modo in cui il museo si connette alle comunità, attivando partecipazione e riconoscimento. Vi è poi un dispositivo di accessibilità, che concerne l'equità delle condizioni di fruizione e la pluralità degli ingressi al significato. Infine, un dispositivo di governance tiene insieme visione, risorse e coerenza, rendendo possibile la continuità nel tempo. In questa prospettiva, la direzione non 'controlla' lo sguardo del pubblico, ma predispone le condizioni perché sguardi diversi possano formarsi: una regia che lavora sull'integrazione tra dispositivi, sulla qualità dei dettagli, sulla coerenza del tono e sulla capacità di trasformare ogni scelta in un invito.

Questi dispositivi non funzionano singolarmente. La loro forza sta nella coerenza e nell'integrazione, ed è qui che il lavoro quotidiano della direzione e del suo gruppo si rivela decisivo. Un museo può avere un ottimo allestimento, ma risultare comunque esclusivo se il linguaggio è chiuso. Può avere una comunicazione brillante, ma risultare fragile se manca una programmazione radicata e pensata con continuità. Può avere progetti partecipativi, ma perdere credibilità se la qualità culturale non è curata in ogni dettaglio.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

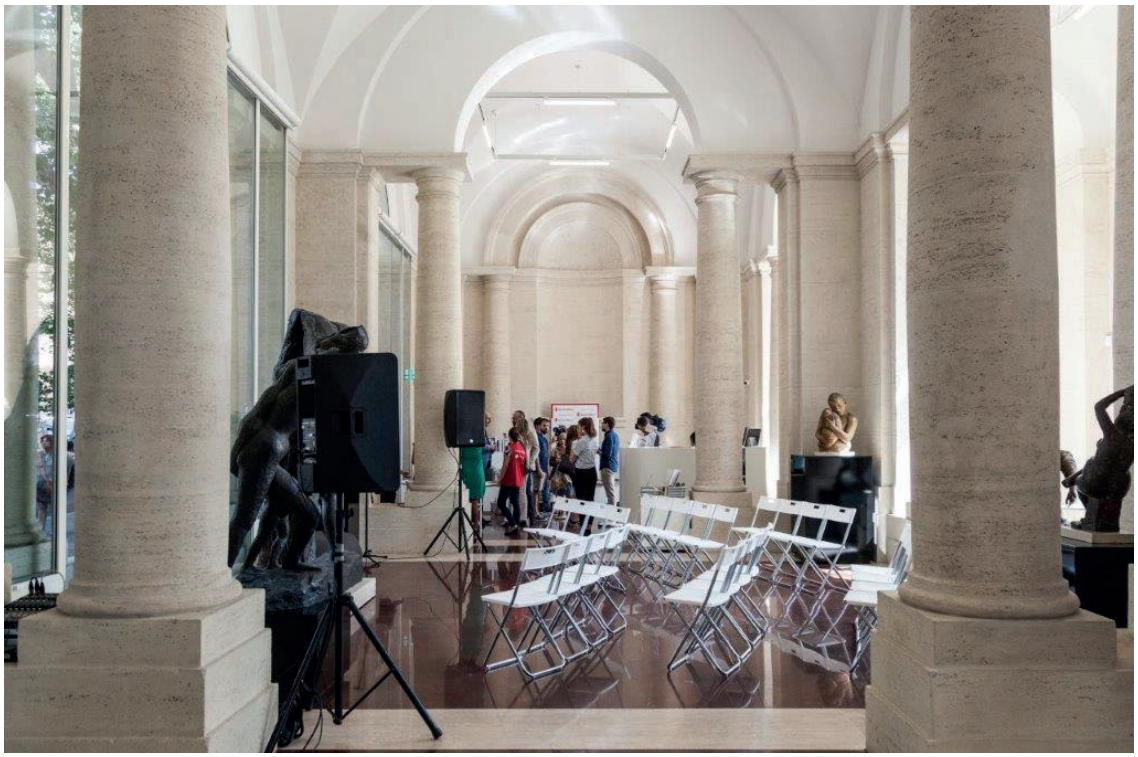


Fig. 6/ Il piano terra di Palazzo Merulana come espressione operativa della cura: spazio musealizzato di accoglienza che integra *bookshop*, caffetteria e area studio, configurato come ambiente pubblico a ingresso libero e parte integrante dell'esperienza del museo. Foto dell'autore.

La programmazione stessa, quando è progettata con intelligenza e senza banalità, diventa parte del dispositivo: attualizza la collezione, rinnova le chiavi di lettura, crea occasioni di ritorno e di appartenenza. Il tema del volume sollecita una lettura sistemica: non l'analisi dei singoli strumenti, ma del modo in cui, nel loro insieme, costruiscono un'esperienza complessiva e un patto di fiducia con i pubblici.

Se questo contributo ha un messaggio conclusivo, è il seguente: un museo di comunità non aggiunge semplicemente pubblico a una collezione, ma apre la collezione al mondo. Lo fa costruendo condizioni di incontro e di accesso al senso, non solo per rendere le opere più viste, ma per rendere più ampia e più giusta la possibilità di vedere.

In questa prospettiva, la continuità con cui Flaminia, Alessandra ed Emiliano Cerasi hanno condiviso e sostenuto l'impostazione di Palazzo Merulana è stata una condizione essenziale per consolidare l'esperienza nel tempo. È una scelta che ha reso possibile un percorso raro: porre una collezione di altissimo livello in dialogo con la città e farne il cuore di un progetto culturale aperto e vivo. Anche grazie a questa adesione convinta Palazzo Merulana può continuare a misurarsi, ogni giorno, con la sfida che attraversa questo saggio: costruire lo sguardo, ossia creare le condizioni perché pubblici diversi possano incontrare il patrimonio, si riconoscano nell'esperienza e ne diventino parte.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Spazi agonistici e relazionali

Giorgio de Finis

Da anni 'gioco al gioco del museo', sperimentando dispositivi ad alta partecipazione che pur tenendo sempre conto del contesto (il luogo, il tempo, i possibili giocatori), si presentano come città in miniatura. Quindi più che ad una comunità di eredità-patrimonio, i musei da me proposti (di cui sono l'autore nel momento iniziale in cui ne immagino le regole, e che diventano di tutti coloro che, partecipando al progetto, gli danno un corpo e una forma, che non può che emergere alla fine) sono rivolti a tutte le comunità possibili. Tenere conto del *site specific* e del c*ommunity specific* non vuol dire lavorare per consolidare la comunità (se questo accade va bene), ma per crearne semmai una nuova 'temporanea', che preveda l'irruzione di elementi alieni, non locali, capaci di mettere in discussione le certezze nostre ed altrui. Uno spazio che, con le parole di Chantal Mouffe potremmo chiamare 'agonistico' (anche se lei applica questa definizione ai musei che si mettono in rete per costruire gramscianamente un'alternativa al sistema egemonico, mentre io lo intendo come un luogo di perenne discussione tra paradigmi, dove, per dirla con Michelangelo Pistoletto, 1 + 1 fa sempre 3, che a mio avviso è la vera formula dell'arte relazionale, più dell'1 + 1 proposto di recente al MAXXI da Bourriaud). Per questo anche l'attrattività di un progetto, la sua capacità di comunicare e di coinvolgere fasce diverse di utenti, mi interessa; non si tratta di marketing museale (i miei musei sono sempre gratuiti), si tratta di moltiplicare le *weltanschauungen* e i punti di vista che entrano in collisione.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Il museo abitato di Metropoliz. Sullo sfondo un intervento di Veronica Montanino (foto G. de Finis).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Mauro Cuppone, Fart (2013), collezione del MAAM (foto di Giorgio Benni).

Quando nel 2012 ho proposto agli abitanti di Metropoliz, occupazione abitativa di migranti e precari provenienti da tutto il mondo insediatasi nell'ex stabilimento Fiorucci sulla via Prenestina a Roma, una nuova 'situazione di gioco', dopo quella del viaggio sulla Luna, non ho proposto loro il Museo del Noi e del Qui, ma il Museo dell'Altro e dell'Altrove. Se il Metropoliz con la convivenza e la conoscenza reciproca con il passare degli anni sempre più somigliava al villaggio di Asterix che si difende dai romani (letteralmente, perché sempre minacciata dalla spada di Damocle dello sgombero coatto), il MAAM si presentava come progetto 'non identitario', dispositivo di incontro

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ MACRO Asilo (foto Agnese Samà).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

aperto ad alterità lontane anni luce dalla omogeneità socioeconomica dei residenti e anche dalla loro battaglia politica, che pur sposata e difesa da un museo che si ergeva anche a barricata, rimaneva cornice evitando di farsi illustrazione didascalica, ufficio propaganda. Più che al villaggio di Asterix il MAAM intendeva assomigliare al 'bar di guerre stellari'. C'è una tendenza diffusa a considerare di maggior valore quegli interventi che entrano nello spazio urbano illustrandone le vicende del passato con l'idea che questo contribuisca ad alimentare una affezione della popolazione per i propri quartieri (penso a certe esplicite o implicite direttive degli ecomusei e di numerosi progetti di street art). C'è differenza tra fare un'opera che tenga conto del luogo e della comunità che ne usufruirà, e fare proprio lo spirito da pro-loco di certa committenza. Anche Metropoliz all'inizio si è posto con l'atteggiamento del committente. Non solo questa opera mi piace o non mi piace, ma soprattutto mi rappresenta/non mi rappresenta; mentre i lavori che più arricchivano il museo (a mio avviso) erano quelli meno scontati e familiari, quelli che non andavano a ricalcare i 'temi' cari a Metropoliz (migrazioni, lotta per la casa, ecc.).

Il MACRO Asilo

Salto ad un altro progetto, il MACRO Asilo, per affrontare le questioni proposte dal presente volume relative all'esposizione, al pubblico, alla 'mediazione'. Leggo nella presentazione del volume: Ogni 'esposizione' è un atto di mediazione e attualizzazione che, selezionando, ordinando e interpretando, produce gerarchie di senso e di valore: è dunque un'azione sociale, etica e politica che orienta l'esperienza del pubblico. Condivido appieno, ma se vogliamo 'decolonializzare' il museo e far sì che sia uno spazio 'democratizzante' (come suggerito dalla definizione proposta nella riunione internazionale Icom del 2018 purtroppo bocciata dall'Italia), non dovremmo rendere visibile il punto di vista ordinatore appunto come 'punto di vista', uno dei tanti? Recentemente, durante un incontro organizzato nell'ambito del corso di Orazio Carpenzano, la neodirettrice del MACRO Cristiana Perrella ha tenuto a precisare che la sua direzione sarebbe stata diversa dalla mia perché 'autoriale'. Lei, pur riconoscendo innegabili spunti di interesse ad un progetto che aveva contato 333 mila visitatori in poco più di un anno, contestava la mia volontà (capacità?) di 'scegliere', dimenticando che io avevo scelto di cambiare radicalmente le regole del museo e che il fare un passo indietro rinunciando a fare dei miei gusti, interessi e punti di vista il punto di vista del museo era un modo per moltiplicare esponenzialmente gli sguardi facendo mostra di questa molteplicità. Far sì che ciascuno sia 'museo' nello spazio tempo che ha a disposizione, grazie al faticoso lavoro di incastri di una macchina organizzativa complessa che era il contrario di un happening, voleva dire riconoscere l'esistenza di una molteplicità delle forme di vita (artistiche ma non solo) che spesso sono escluse dai luoghi della cultura e dai paradigmi dominanti, ma anche ridimensionare il ruolo della mediazione, riconoscendo a tutti la

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

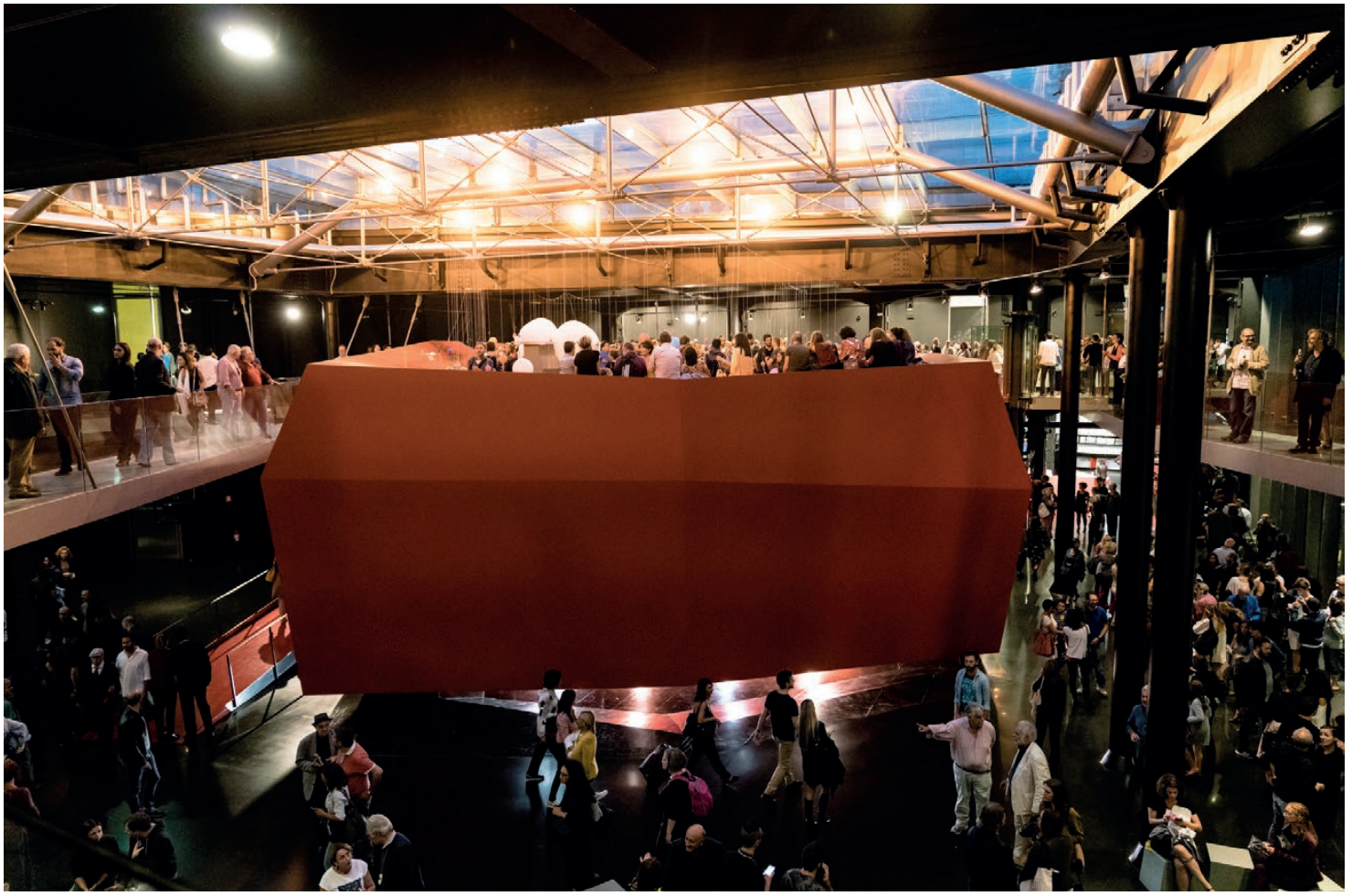


Fig. 4/ MACRO Asilo (foto di Marco di Meo).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

capacità di prendere la parola, di ascoltare, di auto-organizzarsi. Il 'pubblico', al MACRO Asilo non c'era, perché tutti contribuivano con le loro competenze singolari al funzionamento di questa grande macchina maieutica, ognuno considerato portatore di un qualche sapere e dunque 'spettatore emancipato', come direbbe Rancière.
Ho trovato estremamente interessante e innovativa l'operazione di Cristiana Collu alla Galleria Nazionale ('nome femminile di museo', come l'ho definita). Perché le opere erano mischiate, come i tarocchi di Calvino, non seguivano l'ordinamento dettato dal manuale di storia dell'arte, erano esposte con criteri che non venivano esplicitati. Non si trattava solo di un riallestimento, c'era in azione un dispositivo. Le opere erano collocate nelle stanze con relazioni che mettevano in campo più livelli, da quelli fisici, visivi, di natura percettiva, che quindi appartengono a tutti, a giochi intellettuali che erano rivolti a chi avesse maggiore dimestichezza con quei materiali e con la storia dell'arte. In una stanza de La Galleria Nazionale io ho pensato si volesse proporre una versione 'scomposta' de *Il grande vetro di Duchamp*, ma questa era la mia lettura di visitatore.
Per il secondo biennio del MACRO Asilo, che non c'è stato, avevo pensato per la sala grande del museo progettato da Odile Decq, una super mostra, una macchina delle mostre, un progetto espositivo piranesiano che oltre a creare inedite relazioni tra le opere creava inedite relazioni (capaci di stridere) tra i paradigmi espositivi e curatoriali messi in campo, dunque capace di accendere una luce sulle cornici, spesso invisibili, che legano insieme le opere all'interno di una mostra e di una idea curatoriale.
Il più delle volte la mostra nasconde le proprie cornici, per limitarsi a dire questo è il mondo. Ma non è così, è il mondo del curatore, spesso nemmeno quello degli artisti, che lo ha disegnato sotto forma di percorso, di raccolta, di accostamenti o giustapposizioni. Questo andrebbe dichiarato, bisognerebbe dire chiaramente io sto costruendo un artificio, io metto queste cose tra virgolette. Questo aspetto metalinguistico dovrebbe sempre caratterizzare il museo.

Un'ultima suggestione

Un'ultima suggestione. Perché non riflettere su cosa comporterebbe cambiare la parola patrimonio con quella matrimonio? Può sembrare una battuta, e forse lo è anche. Ma il patrimonio evoca una proprietà acquisita verticalmente in ragione di un legame di sangue, mentre il coniugio evoca una relazione orizzontale tra diversi. La Galleria Nazionale di Cristiana Collu privilegiava la relazione tra le opere, e una relazione inedita che ne moltiplicasse il valore enigmatico, piuttosto che ordinare tutto in maniera familiare e un po' ospedaliera, in reparti, i figurativi a destra gli astratti a sinistra.
Come è noto definisco i miei progetti museali relazionali, anche se ho imparato a mie spese che agli artisti relazionali serve il museo tradizionale per non sparire! I peggiori nemici del MACRO Asilo si sono rivelati gli artisti relazionali, e questo all'inizio mi ha molto stupito e anche un po' addolorato. Poi ho capito che consideravano rischioso un museo dove anche i pittori intrattenevano

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

una relazione con il visitatore. Ho imparato anche che gli artisti relazionali sono poco propensi a relazionarsi con gli altri artisti (c'è l'artista e ci sono i destinatari dell'opera, che spesso non sono neanche destinatari, ma le comparse di una rappresentazione della relazione. Banalmente (ahimé), l'arte relazionale è un brand, l'invenzione di una corrente che ha bisogno di essere storicizzata (per essere venduta), e che quindi deve blindarsi all'interno di un recinto con a capo il solito curatore *deus ex machina* che decide chi è dentro e chi è fuori.

Letture aggiuntive

Boni, F., de Finis, G. (a cura di) (2015). *Space Metropoliz. L'era delle migrazioni esoplanetarie*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G. (2015) (a cura di). F*orza tutt*. La barricata dell'arte*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G. (2015) (a cura di). *District 913. Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz*. Lecce: Istituto di culture mediterranee della Provincia di Lecce.

de Finis, G. (2017) (a cura di). *MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz_città meticcia*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G. (2020). *La città ospitale. Il diritto all'abitare a partire dalla decostruzione e ricostruzione dell'istituzione museale*. In C. Cellamare, R. Troisi, R. (a cura di). Trasformare i territori e fare comune a Roma. Roma: Comune-info.

de Finis, G. (2021) (a cura di). *Museo. Teorie, pratiche, politiche*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G. (2022) (a cura di). *Dove l'Altro incontra l'Altrove. Il museo abitato di Metropoliz*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G. (2023). *Giocare al gioco del museo*. A cura di S. Pujia. Arezzo: Magonza.

de Finis, G. (2026). *Singolarità e co-creazione. Il ruolo dell'arte nella costruzione della città*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G. (in c. s.) (a cura di). *Cantiere Metropoliz*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G., Benincasa, F., Facchi, A. (2015) (a cura di). EXPLOIT. *Come rovesciare il mondo ad arte. D-istruzioni per l'uso*. Roma: Bordeaux edizioni.

de Finis, G., Di Noto, I. (2020) (a cura di). *Senza Metropoliz non è la mia città*. Roma: Bordeaux edizioni.

Pujia, S. (2017). *Dal cubo bianco al cubo nomade. Pratiche di decostruzione dell'istituzione museale*. Roma: Sensibili alle foglie.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Raccontare il patrimonio dentro e fuori lo spazio museografico. Alcune mie esperienze

Andrea Grimaldi

L'atto dell'incontro con il patrimonio è qualcosa di cui facciamo esperienza quotidianamente vivendo gli ambienti urbani e i contesti naturali che caratterizzano i nostri paesaggi, così ricchi di storie raccontate dalle stratificazioni materiali che definiscono i nostri habitat. In questo senso, patrimonio culturale, patrimonio ambientale, paesaggio e città costituiscono cornici di senso entro le quali si generano le storie individuali e collettive di tutti noi.

La museografia, disciplina che possiamo considerare moderna perché nata alla fine del XVIII secolo, si è occupata sin dalle sue origini di mettere a punto una nuova tipologia di edifici all'interno dei quali l'incontro con i beni culturali potesse assumere una dimensione significante più profonda e peculiare. Le modalità di fruizione di queste nuove architetture, che abbiamo chiamato musei[1], dopo una prima fase che li ha visti come luoghi per iniziati, si sono progressivamente orientate verso forme d'uso capaci di concretizzare le idee di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale proprie di società sempre più plurali e democratiche (almeno in Europa). In questo contesto, arte, bellezza e sapere non sono più appannaggio di una sola classe sociale, ma diventano campi di interesse condivisi, senza distinzioni di ceto, razza o credo religioso.

È così che i musei hanno ben presto assunto un ruolo simbolico e rappresentativo dei valori culturali di intere comunità o gruppi sociali. In molti vi hanno riconosciuto i caratteri che un tempo, proprio in quest'ottica, si attribuivano alle cattedrali. Musei quindi come cattedrali laiche della contemporaneità (Veremondi,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

2012), in cui espletare il rito dell'incontro e della conoscenza con uno specifico e selezionato materiale culturale che si è scelto di conservare e tramandare ai posteri. Rito che, con il passare del tempo, è diventato sempre più un'esigenza avvertita da ampi settori della società, scalando lentamente ma costantemente posizioni nella gerarchia dei bisogni, soprattutto nelle popolazioni urbane, sempre più orientate verso esperienze estetico-culturali.

Quella del museo è diventata così una delle tipologie architettoniche più rappresentative delle società contemporanee tra secondo e terzo millennio, cartina di tornasole attraverso cui misurare l'evolversi dei linguaggi estetici, sempre più partecipi di una visione globalizzata del mondo, dell'architettura e della sua comunicazione.

Se, dal punto di vista urbano, l'organismo museo ha sempre associato al proprio valore espressivo il dato estetico dell'involucro, inteso come fenomeno plastico e simbolico (Zevi, 1948, p. 17), dal punto di vista dell'esperienza dell'utente è nella dimensione interna dell'edificio che dovrebbe concentrarsi il massimo sforzo progettuale. L'invaso spaziale deve infatti supportare e sostenere il messaggio culturale ed esperienziale sotteso all'idea museologica e alla sua trasmissione, atto che, in fin dei conti, ne costituisce la ragion d'essere.

È in quest'ottica che va interpretato tutto il complesso mondo legato all'ostensione, che si costituisce quale figura significante del processo di percezione, comprensione e quindi godimento intellettivo del patrimonio culturale. I sistemi ostensivi non sono semplici risposte funzionali a una domanda pratica – sostenere, ad esempio, un frammento decorato porgendolo allo sguardo di un osservatore indeterminato – ma costituiscono essi stessi corpi materiali dotati di una propria espressività e figurazione che può supportare e avvalorare la preziosità del bene, interagendo con misura ed equilibrio con esso, o, al contrario, può inficiarne le potenzialità significanti contraddicendole attraverso una forma inopportuna. Scala del micro dettaglio (sistema ostensivo) e scala dell'invaso spaziale (interno architettonico) sono i due estremi entro i quali si muove la prassi allestitivo-museografica.

Lo spazio come medium 'comunicativo'

In questi ultimi anni ci si sta interrogando, sempre più frequentemente, sulle possibilità offerte dall'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e multimediali per la trasmissione di contenuti a carattere scientifico-culturale, a volte dimenticandosi che anche queste sono sempre e comunque 'immerse' in un dispositivo spaziale che è soggetto attivo e partecipe non solo dell'esperienza percettiva, ma anche dei contenuti significanti che si veicolano agli utenti visitatori. Lo spazio nel quale si mette in scena l'allestimento del materiale culturale è infatti parte fondamentale, esso stesso, del messaggio (McLuhan, 1967). È quello che Migliore e Servetto chiamano 'scenografia degli interni' (2024, p. 30), quel complesso sistema fatto di superfici e dispositivi che indirizzano e orientano la percezione dello spazio sul versante dell'esperienza visiva, dinamica e immersiva, e che Renato De Fusco chiamava 'fodera

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

dello spazio', ponendo invece l'attenzione sulla dimensione materica del contenitore fisico, sulle sue qualità espressive che partecipano, assieme ai contenuti, in maniera più evidente e riconoscibile alla costruzione esperienziale della narrazione. Nell'approccio scenografico allo spazio museale, un ruolo fondamentale è svolto dal dato atmosferico, quel carattere peculiare di ogni singolo ambiente che è generato da un insieme di qualità tra cui le condizioni di luce sono forse l'aspetto più evidente e significativo. Sono infatti gli accenti chiaroscurali di uno spazio a produrre le infinite sensazioni che si ricavano dal viverne gli ambienti. L'altra fondamentale modalità di costruzione della prassi ostensiva è data dalle sequenze spaziali. In tutti gli allestimenti riusciti vi è una declinazione del tema delle sequenze che si costruisce attraverso l'articolazione plastica degli interni e il sapiente dosaggio della luce. Materia, colore, luce sono gli ingredienti essenziali della scenografia degli interni, a cui ci si dimentica sempre di aggiungere la componente acustica, il suono dello spazio, tassello qualificante l'esperienza vissuta di una qualsivoglia architettura e che, nel suo complesso, sostanzia un approccio fenomenologico alla sua definizione.

Ricerca applicata ed esperienze di progettazione museale

Nel corso di più di un trentennio ho avuto modo di riflettere prima, e praticare poi, i molteplici campi del progetto museografico, applicato a realtà estremamente diversificate per consistenza e tipologia edilizia, per condizioni socio-economiche al contorno e, infine, anche per contesti geografici. In ciascuna di queste esperienze le riflessioni teoriche che ho pocanzi proposto hanno trovato verifica e sviluppo.

Ho iniziato lavorando con Giancarlo Rosa, maestro riconosciuto della nostra scuola di architettura (Grimaldi, 2021) e docente di riferimento per le discipline degli interni, con il quale ho lavorato al progetto per la Pinacoteca e la sezione archeologica del Museo Civico di Rieti. Ho proseguito con lo Studioteca Architetti associati[2] realizzando diversi musei appartenenti al Sistema museale della Regione Lazio, tra i quali, utili al nostro ragionamento, il Museo demo-etnoantropologico del Brigantaggio di Itri, il Museo del Vulcanismo Ernico di Giuliano di Roma e il Museo dell'Energia di Ripi. Per il Polo museale della Sapienza ho avuto l'onore e l'onere di guidare un'équipe multidisciplinare con la quale ho progettato e poi realizzato la ristrutturazione e il riallestimento del Museo di Storia Naturale di Maputo, in Mozambico[3], ed infine, con Filippo Lambertucci e un gruppo di giovani colleghi[4], ho avuto l'occasione di cimentarmi con il tema della restituzione di un patrimonio storico-archeologico in un contesto non più canonico ma 'altro' rispetto a quello del museo, prima con una ricerca universitaria (Dell'Aira *et alii*, 2015) e poi con l'applicazione di quello studio che ha portato al nostro coinvolgimento nella progettazione delle Stazioni della metropolitana linea C di Roma, San Giovanni e Colosseo/Fori imperiali.

Elemento comune a tutte queste esperienze è sempre stata la volontà di affrontare l'atto dell'incontro con un materiale culturale

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Museo Civico, Rieti. Pinacoteca, atrio di ingresso (foto di N. Sardo).

all'interno di una condizione spaziale in cui tutte le componenti dell'esperienza fenomenica e intellettiva fossero messe a sistema secondo una visione coerente e significante. La figura dell'architetto museografo/allestitore è in questo contesto la più importante perché è a lui che è demandato il compito di fare sintesi dei diversi contributi specialistici attraverso l'elaborazione di una forma capace di tenere insieme tutto, coerentemente, dagli aspetti meramente funzionali alle questioni di senso.

Ho dunque deciso di procedere in questa breve e sintetica restituzione delle mie esperienze museografiche attraverso alcune immagini cui vorrei demandare il compito di esplicitare i temi e le modalità con le quali gli allestimenti cercano di tradurre l'idea di aderenza e supporto delle forme a una sorta di racconto spaziale coerente con i contenuti valoriali dei materiali culturali esposti.

Inizio con un'immagine dell'atrio di ingresso alla Pinacoteca di Rieti (fig. 1)[5]. Qui c'è

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

già in nuce un tema che sarà centrale nella mia costruzione di una teoria dell'ostensione e che immagina l'atto dell'esporre come un'azione che, pur partendo da una condizione piuttosto circoscritta in termini spaziali – la relazione fisica tra oggetto e dispositivo ostensivo –, deve partecipare a una logica più ampia e sistemica capace di mettere in gioco l'intero invaso architettonico che costituisce il palcoscenico sul quale si compie l'atto dell'incontro tra utente e materiale culturale. È quella che successivamente ho tradotto in una categoria del progetto d'interni da me definita 'attrezzatura architettonica' (Grimaldi, 2012) – in questo caso attrezzatura museografica – che si costituisce come *layer* continuo o discretizzato ma sempre presente, in modo da mediare il rapporto tra utente visitatore, involucro contenente e materiale culturale contenuto. Nell'atrio della Pinacoteca di Rieti l'attrezzatura museografica si configura come un dispositivo spaziale monocromo, un prisma geometricamente puro, sorta di capsula ambientale orientata su due assi tra loro ortogonali che generano a loro volta quattro varchi a disegnarne le pareti interne. L'atrio è un'eccezione rispetto al resto del museo: è diverso da tutte le altre sale, è il luogo dell'incontro con i coniugi Ricci, i 'padroni di casa' cui si deve la costruzione del nucleo più significativo della collezione del museo e l'acquisizione dello splendido gesso dell'Ebe di Canova. Il bianco dei marmi, del gesso e delle pareti è la rappresentazione fisica di una misura e compostezza ricercata attraverso l'essenzialità cromatica. Ma è anche strumento di esaltazione e messa in valore di differenze che, per contrasto, si fanno significanti. Alcune finestre rivelano infatti la realtà materica del contenitore medioevale fatto di pietre irregolari che l'allestimento cela e, al tempo stesso, esalta attraverso le sue bucature interne e un'illuminazione radente che ne valorizza la matericità. Lo spazio fisico, come frutto di stratificazioni, è parte del racconto museale che l'atrio mette in scena.

Nella sezione archeologica dello stesso Museo (fig. 2)[6] questo concetto di interno come spazio stratificato, prodotto di interventi che si succedono nel corso del tempo lasciando segni significanti sulle superfici interne, è reso ancora più evidente. Qui l'allestimento costruisce una vera e propria macchina scenica fatta di dispositivi mobili che interpretano il racconto dell'archeologia e lo fanno rendendosi 'altro' dal contenitore fisico, anch'esso portatore di storie che le murature a facciavista rendono esplicite. È l'idea del museo come palcoscenico e dei dispositivi ostensivi quali attori posti ad animare la scena. L'allestimento 'costruisce' il palcoscenico configurandosi come sistema autonomo. È una sorta di vassoio che si inserisce all'interno dello spazio lambendone la fodera.

Nel Museo demo-etnoantropologico del Brigantaggio di Itri (fig. 3) cambiano i contenuti ma non cambia l'approccio alla costruzione dello spazio museale quale luogo di coinvolgimento fenomenico del visitatore. Attraversare gli spazi allestiti, compiere l'esperienza di visita del museo diventa qui una sorta di partecipazione ad uno spettacolo che corrisponde alla messa in scena di uno specifico tema culturale[7] e l'utente

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Museo Civico, Rieti. Sezione archeologica (foto di N. Sardo).

diviene parte attiva dell'evento. L'allestimento si compone anche di alcuni dispositivi che prevedono un'interazione fisica da parte del visitatore, un suo coinvolgimento attivo rendendo più consapevole l'esperienza della visita e, conseguentemente, più efficace la trasmissione del messaggio culturale. Nel Museo del Vulcanismo Ernico[8] si mette in scena il rapporto tra suolo geologico e architettura, tra materiali da costruzione, espressione di uno specifico territorio, e spazio architettonico. Emblematica in tal senso è l'immagine di una delle sale espositive (fig. 4), in cui l'articolazione della fodera dello spazio si configura come *layer* che attrezza l'ambiente per accogliere i materiali della narrazione museologica. Nel passaggio tra piano pavimentale e parete s'inserisce il dispositivo tecnologico ostensivo dello zoccolo, che distribuisce le alimentazioni di elettricità e dati raccontando al contempo la ricchezza geologica del territorio attraverso l'esposizione delle pietre che vi si cavano. Il controsoffitto della sala si configura poi in forma di cono vulcanico, simbolo dell'intero processo geologico che il museo vuole raccontare. Forma e figura dell'allestimento divengono qui componente essenziale del racconto museologico che si fa spazio museografico.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Museo demo-etnoantropologico del Brigantaggio, Itri (foto di A. Ciampi).

Fig. 4/ Museo del Vulcanismo Ernico, Giuliano di Roma. Una delle sale espositive (foto di N. Sardo).

A Ripi, nel Museo dell'Energia[9] (fig. 5), la produzione energetica è presentata come l'esito di processi complessi nei quali, è necessario esserne consapevoli, vi è sempre un costo da pagare. Non esiste energia che non implichi un dazio, e questo non è sempre e solo di natura economica. Rendere evidente la condizione finita del mondo e delle sue risorse costituisce uno degli obiettivi centrali dell'esperienza di visita del museo, che prende avvio dalla presenza di pozzi petroliferi nel territorio comunale.

L'allestimento interpreta la suggestione figurativa di questo universo produttivo, dando forma a una grande attrezzatura museografica che si inserisce nello spazio dell'ex lavatoio comunale. Come una piattaforma petrolifera sospesa, essa sembra galleggiare sopra le grandi vasche, tracce materiali della precedente funzione dell'edificio, qui riconosciute come elementi preziosi da conservare e valorizzare.

A Maputo, nel progetto di ristrutturazione e riallestimento del Museo di Storia Naturale[10], l'obiettivo principale è stato quello di valorizzare la grande collezione di animali tassidermizzati che ne costituisce il principale patrimonio. Ambiente più rappresentativo di tutto l'edificio è la Sala della Savana, vasto spazio trapezoidale a doppia altezza su cui

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Museo dell'Energia, Ripi (foto di F. Conti e A. Filipponi).

affaccia un lungo ballatoio anulare. L'introspezione percettiva tra piani è stata l'innesco di un processo di trasformazione e reinterpretazione dello spazio. Come risolvere questa interferenza aumentando il potenziale espositivo del museo senza perdere al contempo il carattere suggestivo e articolato degli interni? Anche in questo caso la risposta è stata trovata grazie alla categoria operativa dell'attrezzatura museografica. Il parapetto del vecchio ballatoio è stato sostituito con un dispositivo ostensivo/scenografico: una parete costituita da sottili pali in legno di eucalipto che, verso l'interno della sala, si configurano come una sorta di quinta naturalistica per i diorami degli animali del piano inferiore (fig. 6), mentre sul lato ballatoio sono sostenuti da un sistema parete con passo modulare attrezzabile con teche, ripiani, pannelli e monitor che possono interpretare i contenuti museologici, aggiornabili in funzione degli esiti delle ricerche che continuano ad essere condotte in collaborazione con enti di ricerca internazionali (fig. 7)[11]. Tutto il progetto di ristrutturazione del museo è stato condotto tenendo, all'interno di un'unica cornice di senso, interventi edilizi, impiantistici e allestitivi, fino allo studio della grafica, pensata come componente fondamentale della strumentazione narrativa (fig. 8).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 6/ Museo di Storia Naturale, Maputo, Mozambico. Sala della Savana (foto di A. Grimaldi).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 7/ Museo di Storia Naturale, Maputo, Mozambico. Il ballatoio verso la Sala della Savana (foto di A. Grimaldi).

Fig. 8/ Museo di Storia Naturale, Maputo, Mozambico. La comunicazione grafica (foto di A. Grimaldi).

Aspetto, questo della grafica, che ha avuto un ruolo fondamentale anche in un altro progetto di tutt'altro genere, sviluppato per la stazione San Giovanni della Metro C di Roma[12], primo esempio italiano di interno di una stazione nel quale la riflessione sulla configurazione e conformazione dello spazio non è stata guidata soltanto da esigenze funzionali ma da un'idea di restituzione al pubblico dei viaggiatori di quel patrimonio di conoscenze e materiali culturali che lo scavo del sottosuolo in città dalla stratificazione complessa come Roma produce. Ci si è domandati: perché una stazione di metropolitana, in Italia[13], non può annoverare tra le sue caratteristiche anche quella dimensione simbolica e rappresentativa, tipica di tanti altri luoghi pubblici delle nostre città? E perché non provare a trasformare il cosiddetto 'rischio archeologico' in un'opportunità di qualificazione degli spazi, di norma espressione di soluzioni essenzialmente funzionaliste che Marc Augé ha chiamato, con un efficace neologismo, 'nonluoghi' (Augé, 1993). Perché non sfruttare proprio il ritrovamento di quei materiali archeologici per allestire e dare spessore storico-identitario agli spazi della mobilità? È così che, tentando di rispondere a queste domande, si è immaginato di trasformare gli spazi dei flussi di attraversamento in contesti narrativi, costruendo 'sequenze maestre', da e verso le banchine dei treni, che assumono il carattere di veri

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 9/ Stazione della metropolitana San Giovanni, Roma (foto di N. Sardo).

e propri viaggi nello spazio/tempo (fig. 9). Lo scendere alle banchine è diventato così l'esperienza di un percorso a ritroso nella storia del sito fino al Pleistocene[14], a meno 27 m dalla quota urbana. Grafica, dispositivi ostensivi e scelte materico-cromatiche concorrono alla costruzione di un ambiente parlante, in alcuni casi evocativo di condizioni non più riproponibili ma narrabili per allusioni e dettagli suggestivi. Dispositivi grafico-comunicativi – gli stratigrafi[15] –, rappresentazioni fuori scala dei reperti, apparati testuali, ambiti espositivi e un'attenta gestione del dato cromatico hanno concorso alla costruzione di uno spazio capace di accompagnare i viaggiatori nella loro quotidianità con un racconto che vuole rendere evidente la ricchezza stratigrafica della città (fig. 10). La museografia si fa qui pubblica nel senso più vero del termine e l'esperienza dell'andare a prendere un treno diviene occasione di incontro obbligato con la

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 10/ Stazione della metropolitana San Giovanni, Roma (foto di N. Sardo).

Alla pagina a fronte
Fig. 11/ Stazione della metropolitana San Giovanni, Roma (foto di N. Sardo).

storia[16]. Gli interni della stazione diventano luoghi capaci di comunicare in velocità agli utenti distratti della metropolitana attraverso le componenti macro del progetto, come il colore, ma si fanno anche promotori delle tante microstorie di cui i materiali archeologici sono portatori e che la piccola scala delle teche e dei dispositivi ostensivi è in grado di trasmettere a chi ha la possibilità di rallentare. È, questa della piccola scala, una qualità che concorre alla eloquenza dello spazio e che ne eleva il portato valoriale attraverso quell'esperienza che facciamo quotidianamente delle cose del mondo, passando dalla visione periferica d'insieme a quella a fuoco del campo visivo centrale. Quando, in questo passaggio, il nostro sguardo trova una qualità espressiva e un'attenzione alla forma anche nella dimensione minuta del dettaglio (fig. 11), automaticamente la nostra considerazione e attenzione per quello spazio aumentano e l'esperienza nel suo complesso diviene più piena e gratificante. Come ho avuto modo di scrivere, le questioni di dettaglio non sono 'dettagli', ovvero questioni marginali (Grimaldi, 2022).

Nella stazione Colosseo/Fori imperiali[17] l'approccio concettuale è stato sostanzialmente lo stesso ma con esiti diversissimi perché diversi erano i contenuti culturali da utilizzare per la costruzione identitaria dello spazio. Se a San Giovanni la logica sottesa all'allestimento vedeva nella continuità del racconto trasformativo del sito l'obiettivo comunicativo principale, espresso figurativamente dallo stratigrafo che ne costituiva il filo conduttore spazio-temporale, nella stazione Colosseo/Fori imperiali l'idea è stata quella della messa in scena di un'attesa: l'attesa dell'incontro con l'eccezionalità di uno dei siti più iconici e rappresentativi dell'intera città, l'area dei Fori imperiali e del Colosseo. Gli ambienti della stazione dovevano, nella nostra idea, predisporre a questo incontro. L'oscurità che caratterizza l'allestimento degli interni è rappresentativa della condizione originaria di un luogo privo di vita umana; uno spazio primordiale che, come nel mito della caverna di Platone, si illumina allorquando compare una rappresentazione materiale di un

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Figg. 12-13/ Stazione della metropolitana Colosseo/Fori imperiali, Roma (foto di N. Sardo).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

pensiero umano, in questo caso un materiale archeologico (fig. 12). Ed è così che nello spazio sostanzialmente oscuro della stazione si palesano degli ambiti illuminati da una luce preziosa, restituita sotto forma di superfici dorate che, come stelle nel buio della notte, guidano verso l'esterno e verso la conoscenza autentica delle cose. Gli ambiti sono luoghi di incontro e scoperta di alcuni materiali archeologici offerti alla comprensione e al godimento dei viaggiatori in una condizione sostanzialmente inattesa. Contrariamente a quanto fatto a San Giovanni, dove grafica e disegno bidimensionale delle superfici hanno svolto un ruolo essenziale nella costruzione della narrazione che si distribuisce lungo tutti gli spazi di stazione, qui il compito più significativo è sostenuto dalla configurazione plastica degli ambiti (fig. 13)[18]. Se a San Giovanni il racconto era quasi didascalico/tassonomico, qui si imposta su una dimensione di maggiore coinvolgimento emotivo attraverso la categoria delle 'scenografie d'interni'. Il dato atmosferico degli spazi, incentrato su una sostanziale condizione di chiaroscurale penombra, si fa caratteristica essenziale di supporto e sostegno a un'esperienza fenomenico-percettiva che non manca comunque di contribuire in termini scientifici alla conoscenza della storia dei luoghi. Lo scavo della stazione ha infatti rivelato la presenza di 28 pozzi arcaici, di cui 23 all'interno del sedime della stazione (fig. 14). Pozzi che raccontano storie di usi e trasformazioni e che ci sembrano riassumere metaforicamente l'essenza significante, dal punto di vista culturale, di questa progettazione: così come il pozzo scavava il suolo alla ricerca della fonte della vita, l'acqua, così oggi lo scavo archeologico penetra la terra alla ricerca delle tracce del nostro passato, rivelandoci frammenti, a volte di straordinario valore, che ci consentono di capire meglio chi siamo e da dove veniamo anche grazie a dispositivi museografici che ne rendono visibili e comprensibili i significati.

La stazione non è un museo, ma la museografia, con tutto il suo armamentario teorico-operativo, ne ha trasformato l'essenza rendendola un luogo della città, spazio di archeologia pubblica e di esperienze spazio-fenomeniche condivise, patrimonio dei cittadini e degli abitanti di questa complicata e magnifica città (fig. 15).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

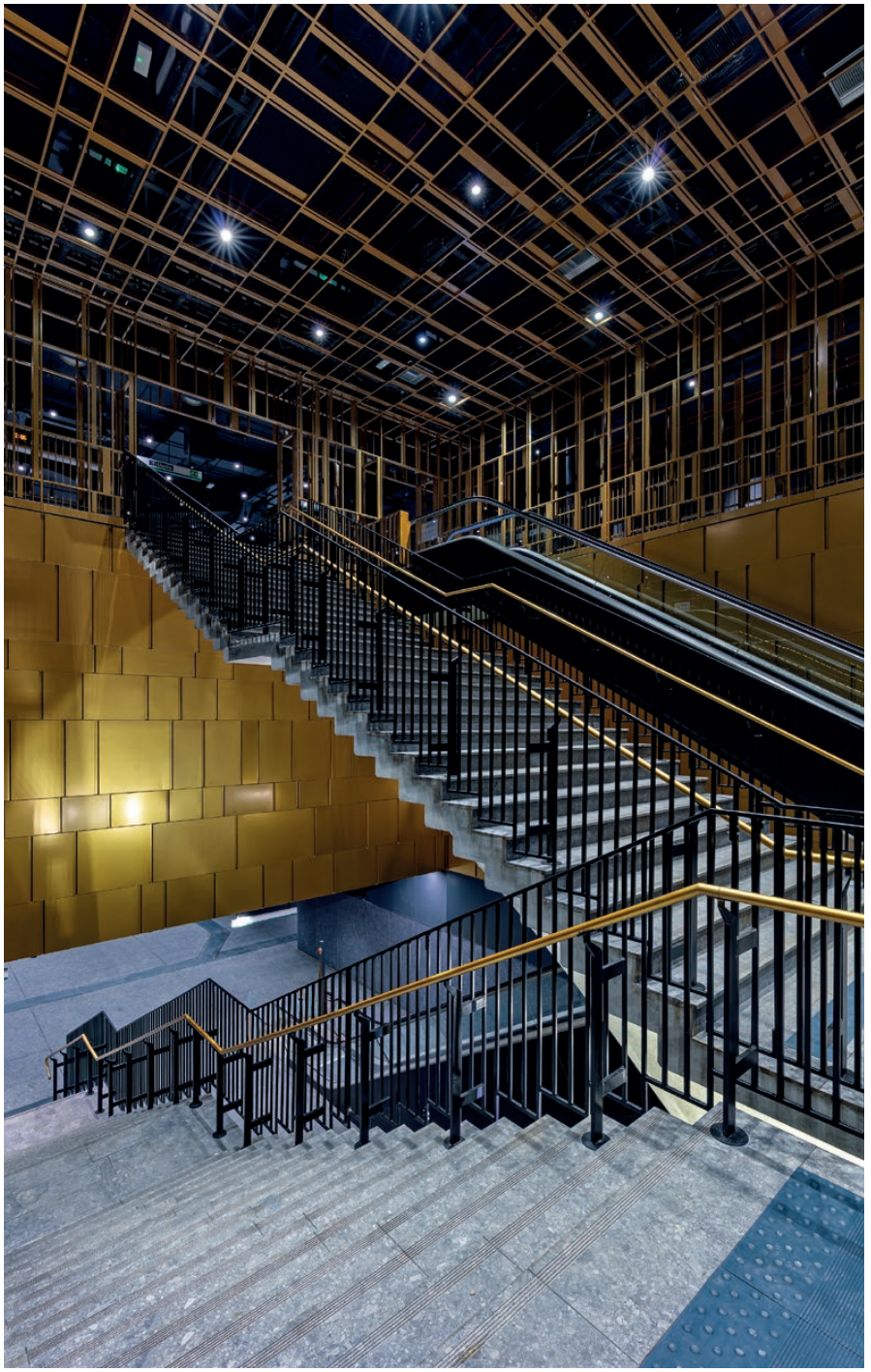
Fig. 14/ Stazione della metropolitana Colosseo/Fori imperiali, Roma (foto di N. Sardo).

Alla pagina a fronte
Fig. 15/ Stazione della metropolitana Colosseo/Fori imperiali, Roma (foto di N. Sardo).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Note

1 Il nome museo che evoca le Muse ha in realtà origini ben più antiche. Cfr. Marini Clarelli, 2005, pp. 9-11.
2 Lo Studioteca architetti associati, di cui sono stato uno dei soci fondatori, era composto, oltre che dal sottoscritto, da Tommaso Brasiliano, Augusto Cusmai e Nicolò Sardo.
3 Il gruppo di progettazione era composto da Andrea Grimaldi, come responsabile del progetto di ristrutturazione e ri-allestimento del Museo, con gli archh. Roberto Germanò e Chiara Rotondi e il Centro Progetti del DiAP (resp. Maurizio Alecci, con Alessandra Di Giacomo e Federica Amore). Responsabile per gli aspetti strutturali il prof. Francesco Romeo con l'arch. Maurizio Giodice; per gli impianti il prof. Fabrizio Cumo con Valentina Sforzini; per la comunicazione museale il prof. Carlo Martino con la dott.ssa Fabiana Candida.
4 Hanno fatto parte del gruppo di progettazione per la stazione San Giovanni gli architetti Livio Carriero, Amanzio Farris, Valerio Ottavino, Leo Viola e Samuel Quagliotto. Per la stazione Colosseo/Fori imperiali: Livio Carriero, Amanzio Farris, Davide Leogrande, Edoardo Marchese, Valerio Ottavino, Leo Viola.
5 Il progetto è a firma del prof. Giancarlo Rosa con Andrea Grimaldi, Monica Recrosio e Nicolò Sardo per il primo intervento qui richiamato.
6 Il progetto (capogruppo Giancarlo Rosa con Tommaso Brasiliano, Augusto Cusmai, Andrea Grimaldi, Nicolò Sardo) ha avuto una lunga gestazione e altrettanto lunga realizzazione fatta di piccoli finanziamenti che hanno alimentato altrettanti piccoli stralci operativi.
7 Scrivono Ico Migliore e Mara Servetto che 'Visitare un museo deve essere emozionante quanto andare a teatro' (Migliore, Servetto, 2024, p. 20).
8 Progetto museografico e allestimento di Studioteca architetti associati.
9 Progetto di trasformazione e ampliamento in Museo dei due edifici preesistenti (ex lavatoio ed ex mattatoio) di Studioteca architetti associati.
10 La storia di come è nata l'occasione progettuale che ha portato alla realizzazione del Museo è raccontata nel mio saggio *Sapienza per la valorizzazione del*



Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

patrimonio museale internazionale. L'esperienza di Maputo (Grimaldi, 2026, pp. 116-127).

11 Il Museo è parte del sistema museale universitario della Eduardo Mundlane di Maputo e come tale collegato con diverse strutture di ricerca universitarie internazionali, tra cui Sapienza.

12 Il progetto di allestimento degli spazi interni e della strategia museografica, elaborata con la direzione scientifica della dott.sa Rossella Rea del Parco Archeologico del Colosseo, è frutto del lavoro del gruppo di progettazione capitanato dai proff. Andrea Grimaldi e Filippo Lambertucci del Dipartimento di Architettura e Progetto di Sapienza, Università di Roma e composto dagli archh. Livio Carriero, Amanzio Farris, Valerio Ottavino, Leo Viola e Samuel Quagliotto. Il progetto infografico è stato sviluppato in collaborazione con il prof. Carlo Martino e le giovani ricercatrici Sara Palumbo e Delia Emmulo.

13 Sono famose, proprio per il loro portato simbolico e monumentale, le stazioni della metropolitana di Mosca e di Stoccolma, molte di queste ultime letteralmente scavate nella roccia granitica che costituisce il sottosuolo della città.

14 Il progetto è presentato in maniera esaustiva nel volume Farris, Grimaldi, Lambertucci, 2019.

15 Abbiamo definito così i dispositivi grafici che accompagnano i viaggiatori lungo i percorsi interni della metro restituendo il dato della quota altimetrica rispetto alla città di superficie e, parallelamente, lo strato storico-geologico corrispondente alla quota indicata.

16 Parafrasando il famoso slogan coniato da Achille Bonito Oliva a proposito della metropolitana di Napoli quale sistema spaziale in cui è obbligatorio l'incontro con l'arte.

17 Il progetto di allestimento degli spazi interni e la strategia museografica, elaborata con la direzione scientifica del Parco Archeologico del Colosseo, sono frutto del lavoro del gruppo di progettazione capitanato dai proff. Andrea Grimaldi e Filippo Lambertucci del Dipartimento di Architettura e Progetto della Sapienza, Università di Roma e composto dagli archh. Livio Carriero, Amanzio Farris, Davide Leogrande, Edoardo Marchese, Valerio Ottavino e Leo Viola.

18 I cinque ambiti sono: ambito 1_ Le trasformazioni urbanistiche dell'area; ambito 2: i pozzi funzionali; ambito; 3: l'abitato alle pendici della Velia; ambito 4: i pozzi votivi; ambito 5: il Foro dei Fori.

Riferimenti bibliografici

Augé, M. (1993). *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*. Milano: Elèuthera.

Dell'Aira, P. V., Grimaldi, A., Guarini, P., Lambertucci, F. (a cura di) (2015). *Sottosuoli urbani. La progettazione della città che scende*. Macerata: Quodlibet.

Farris, A., Grimaldi, A., Lambertucci, F. (a cura di) (2019). *Archeologia per chi va in metro. La nuova stazione di San Giovanni a Roma*. Macerata: Quodlibet.

Grimaldi, A. (2012). *Attrezzare l'architettura. Strategie operative per l'architettura del terzo millennio*. Roma: Officina edizioni.

Grimaldi, A. (2021). *Giancarlo Rosa. Autoritratto di una generazione (1920-1950)*. Siracusa: LetteraVentidue.

Grimaldi, A. (2022). Il dettaglio architettonico: progetto e percezione. In *L'industria delle costruzioni*, n. 484, pp. 6-19.

Grimaldi, A. (2026). Sapienza per la valorizzazione del patrimonio museale internazionale. L'esperienza di Maputo. In A. Grimaldi, P. Guarini (a cura di). *I Musei universitari. Un sapere in divenire*. Siracusa: LetteraVentidue, pp. 116-127.

Marini Clarelli, M. V. (2005). *Che cos'è un museo*. Roma: Carocci Editore.

McLuhan, M. (1967). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.

Migliore, I., Servetto, M. (2024). *Museum seed. The futurability of cultural places*. Milano: Electa.

Veremondi, F. (2012). Musei come chiese? In *Artribune*, 29/04/2012. <https://www.artribune.com/attualita/2012/04/musei-come-chiese/> (consultato il 20 febbraio 2026).

Zevi, B. (1948). *Saper vedere l'architettura*. Torino: Einaudi.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Identità e valorizzazione del patrimonio architettonico delle università in Italia

Paola Guarini

Il patrimonio culturale delle università, nella complessa articolazione delle sue componenti materiali e immateriali, riflette il contributo che gli Atenei hanno storicamente offerto, e continuano a offrire, allo sviluppo e alla trasmissione del sapere. Edifici storici e complessi monumentali, sedi della didattica e della ricerca, biblioteche, archivi, musei e collezioni scientifiche in essi conservati, compongono un sistema articolato e stratificato di beni e luoghi che documenta l'evoluzione delle pratiche didattiche, dei modelli di studio e dei processi di elaborazione scientifica delle conoscenze, restituendo il ruolo culturale ampio e plurale dell'istituzione universitaria. All'interno di questo sistema, il patrimonio architettonico rappresenta una delle espressioni materiali più significative dell'identità degli Atenei.

Le sedi di pregio

Un primo ambito riguarda le sedi universitarie, alcune delle quali di grande rilevanza storico-monumentale, comprendenti palazzi antichi, edifici di età moderna e architetture contemporanee di particolare pregio. Soprattutto nel caso degli atenei più antichi, la presenza dell'università all'interno del tessuto consolidato si lega all'evoluzione architettonica e urbana, evidenziando il legame culturale tra università e città.

La valorizzazione della qualità architettonica e artistica delle sedi accademiche rappresenta oggi una componente essenziale delle politiche culturali e di sviluppo degli Atenei. Essa costituisce non solo un'opportunità per la tutela e la conservazione di architetture di elevato valore storico e artistico, ma anche uno strumento per rafforzare il rapporto tra

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Università degli Studi di Padova, Palazzo del Bo, Gio Ponti, Il circolo dei professori, 1938-43, dopo l'intervento di restauro terminato nel 2022. Foto dell'autrice febbraio 2023.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

università e società, promuovendo forme di apertura e di fruizione più ampie e consapevoli. In questo quadro, l'attenzione rivolta dall'ANVUR alle attività di Terza Missione ha contribuito a consolidare la consapevolezza del valore strategico del patrimonio universitario, sollecitando iniziative orientate alla valorizzazione, alla comunicazione e alla promozione di questa immensa ricchezza, rafforzando le relazioni con il contesto urbano e territoriale.

Le diverse sedi, adibite alle attività di formazione, studio e ricerca, ai servizi di gestione e di governance, compongono spesso sistemi diffusi e articolati, dotati di un forte valore identitario e simbolico. L'Università di Padova offre un esempio emblematico di tale configurazione, con un insieme di edifici monumentali distribuiti nel centro storico, frutto di una lunga stratificazione che combina il riuso di palazzi storici e la realizzazione di interventi architettonici di epoca moderna, contenenti al loro interno importanti opere d'arte (Saccomanni, 2016)[1]. Palazzo del Bo, nucleo fondativo dell'Ateneo, rappresenta ancora oggi la sede istituzionale e identitaria dell'università. L'antico e originario complesso dell'*Hospitium Bovis* venne negli anni ampliato includendo edifici o lotti contigui, fino al Novecento. Nel 1937 il rettore Carlo Anti affidò a Gio Ponti il progetto degli spazi interni e delle sale di rappresentanza al primo piano del Palazzo Centrale. L'architetto definì con estrema cura ogni singolo elemento, dal disegno dei pavimenti agli arredi, dalle porte e maniglie agli apparati decorativi, coinvolgendo alcuni dei principali protagonisti dell'arte italiana del tempo e arrivando a delineare una configurazione architettonica unica nella sua abilità di sintesi, capace di coniugare rappresentatività, funzioni, qualità spaziali e figurative. Tra gli interventi più significativi: lo Studio del Rettore, le sale di laurea delle diverse facoltà, il Circolo dei professori, l'Aula Magna e la sala del Senato Accademico che si aprono sulla *Basilica*, nonché la monumentale *Scala del Sapere* che conduce al Rettorato (Saccomanni, 2016).

In occasione delle celebrazioni per gli 800 anni dalla sua fondazione, l'università ha avviato un articolato intervento di restauro che ha interessato gli spazi progettati da Gio Ponti (fig. 1), comprensivi di arredi e pavimentazioni, nonché l'Aula Magna con il relativo rivestimento ligneo e gli stemmi, la cattedra di Galileo. L'operazione è il risultato di una stretta collaborazione tra l'Ateneo e la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per l'area metropolitana di Venezia e le province di Belluno, Padova e Treviso, e ha consentito di ripristinare la configurazione unitaria e originaria degli ambienti, progressivamente compromessa dall'uso quotidiano nel corso dei decenni[2]. Gli interventi sono stati condotti secondo un rigoroso approccio filologico, volto a restituire forme, finiture e colori originali. Le scelte operative si sono basate su un'approfondita analisi dei disegni originali del progettista, conservati presso l'Archivio storico dell'Università, e sulla documentazione fotografica d'epoca, commissionata da Carlo Anti a illustri fotografi del tempo.

Oltre a esaltare una rara e significativa testimonianza del talento creativo di Gio Ponti,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Università degli Studi di Padova, Palazzo del Bo, Gio Ponti, Fulvio Pendini, Giovanni Dandolo, Lisa Ponti (?), *La scala del Sapere*, 1939-40, dopo l'intervento di restauro terminato nel 2022. Foto dell'autrice febbraio 2023.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

il restauro di Palazzo del Bo restituisce un approccio metodologico esemplare per la tutela e la promozione dei beni accademici, volto a consolidare il patrimonio culturale dell'Ateneo quale espressione dei suoi caratteri identitari. Gli spazi restaurati sono oggi accessibili alla comunità scientifica e al pubblico, conciliando le attività universitarie con la fruizione collettiva del monumento (fig. 2).

Analoga rilevanza assume il Castello del Valentino a Torino (fig. 3), sede della Scuola di Architettura del Politecnico, e parte del sistema delle Residenze Sabaude riconosciute come patrimonio mondiale UNESCO. Anche in questo caso, la funzione universitaria si innesta su un complesso monumentale di straordinario valore storico, dando luogo a un modello di integrazione tra tutela, conservazione, formazione e ricerca. L'azione di valorizzazione supera i confini dell'insieme edilizio, integrandosi in un articolato progetto di riqualificazione lungo l'Asse del Po[3], che va dal Parco del Valentino, coinvolge il Castello e si espande verso l'area di Torino Esposizioni. L'ex complesso fieristico riveste infatti un valore architettonico e culturale di primaria importanza, costituendo una testimonianza imprescindibile della città quale polo tra i più importanti e trainanti dell'economia italiana del dopoguerra[4]. L'area ha ospitato importanti manifestazioni iconiche legate allo sviluppo industriale e alle evoluzioni nelle tecniche e nelle tecnologie di produzione, e dopo la dismissione della fine degli anni Ottanta ha accolto numerose manifestazioni sportive, come le Olimpiadi Invernali del 2006, e importanti mostre d'arte, spettacoli ed eventi musicali. La dismissione e il prolungato stato di abbandono hanno inciso negativamente anche sul pieno godimento del Parco del Valentino, privo oramai di uno dei principali poli di vitalità.

In questi ultimi anni è stato messo a punto un intervento di rigenerazione e rifunzionalizzazione complessiva, che integra funzioni universitarie e funzioni culturali a carattere urbano, contribuendo allo sviluppo del cosiddetto 'asse culturale del Po', individuato sin dagli anni Novanta come una delle principali direttrici strategiche di crescita della città. Il progetto, sviluppato dal Politecnico di Torino in coordinamento con gli enti locali, prevede la realizzazione di un polo culturale articolato e integrato nel quale alcuni padiglioni, concessi all'Ateneo, saranno dedicati alla didattica della scuola di architettura, mentre gli altri spazi accoglieranno la Biblioteca Civica Centrale e il Teatro Nuovo rinnovato[5]. L'apertura della sede del Valentino alla fruizione pubblica e la progressiva trasformazione dell'area in Cittadella dell'Architettura, oltre ad offrirsi come biglietto da visita del Politecnico per illustrare attività di ricerca e di formazione in modo di attirare studenti e studiosi, rafforza e testimonia il legame tra università e territorio, restituendo al patrimonio architettonico accademico una funzione attiva all'interno della vita urbana.

Queste esperienze si inseriscono in una più ampia riflessione sul tema dell'edificio universitario, che nel corso del Novecento ha costituito un ambito privilegiato di sperimentazione architettonica e urbana. In particolare, negli anni Trenta, l'edilizia universitaria ha conosciuto una fase di intensa

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Politecnico di Torino, Castello del Valentino, XVI-XIX sec. Wikimedia Commons.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

espansione, che ha portato alla realizzazione di nuovi complessi, divenuti rappresentativi a scala nazionale. Tale stagione progettuale, caratterizzata da un linguaggio riconducibile a una comune ispirazione nazionale e dall'adozione di soluzioni costruttive innovative, si affiancò a un patrimonio edilizio preesistente, costituito prevalentemente dal riuso di palazzi storici o da sedi ottocentesche. Ne derivò un panorama architettonico articolato e di grande interesse, nel quale le nuove architetture proposero forme e modelli capaci di rafforzare il valore simbolico dell'istituzione all'interno del tessuto urbano, fino a generare, in alcuni casi, vere e proprie cittadelle autonome, in grado di riprodurre al proprio interno la complessità dello spazio urbano.
La Città Universitaria di Roma (fig. 4) ha rappresentato uno degli esempi più significativi di questa concezione, configurandosi come un insieme unitario e coerente, che presentava al suo interno un vasto repertorio progettuale, frutto del contributo di alcuni tra i più importanti progettisti italiani del Novecento provenienti da tutta Italia, venendosi a costituire come 'un testo architettonico', con una pluralità di soluzioni compositive e spaziali assolutamente eccezionale in quegli anni. Si offriva come una

> città dotata di senso autonomo e compiuto, che si inscriveva nel tentativo collettivo, unico e irripetibile di radicare e sviluppare la cultura e le forme di una moderna architettura in Italia (Baratellli, 2019, IV di copertina)[6].

La Città Universitaria rappresenta ancora oggi un "serbatoio di soluzioni compositive e tettoniche di grande interesse" (Baratelli, 2019, p. 200), la cui ricchezza risiede nel pluralismo degli approcci adottati. La specificità del caso romano emerge, sul piano compositivo, nella scelta di assumere grandi temi identitari riconducibili ai principi fondativi della città nella sua tradizione, quali la centralità degli spazi pubblici, la gerarchia dei percorsi e la relazione tra architettura e spazio aperto.
Nel corso del tempo, purtroppo, le esigenze funzionali, legate all'aumento della popolazione studentesca, all'evoluzione delle pratiche didattiche e di ricerca scientifica, all'adeguamento normativo e impiantistico, hanno inciso profondamente sugli spazi universitari. Interventi spesso frammentari e privi di una visione complessiva hanno modificato distribuzioni interne, arredi e apparati decorativi, generando talvolta una perdita di leggibilità dei valori storici e della qualità architettonica originarie. La necessità di garantire la continuità delle attività di formazione e ricerca favorisce spesso provvedimenti empirici e frammentari, privi di un'impostazione scientifica che si interroghi criticamente su quali possano essere le trasformazioni compatibili con il valore architettonico-spaziale e artistico degli edifici. Questo approccio genera una condizione anomala in contesti che dovrebbero rappresentare luoghi privilegiati di elaborazione culturale e di proposte metodologicamente organiche e consapevoli (Fiorani, 2023, pp. 5-9)[7]. La valorizzazione dei beni architettonici accademici dovrebbe fondarsi su strategie integrate, che comprendano il censimento e la catalogazione digitale

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 4/ Sapienza Università di Roma, Città Universitaria, Marcello Piacentini, Palazzo del Rettorato, 1933-35. Foto dell'autrice gennaio 2026.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

dei beni, nonché interventi di restauro e adeguamento che rispettino i valori storici, figurativi, materici e costruttivi degli edifici universitari.
Tale condizione evidenzia con forza la necessità di cambiare modalità di azione, promuovendo approcci scientificamente fondati, capaci di coniugare le esigenze di aggiornamento funzionale e normativo con la tutela dei caratteri identitari degli edifici. Le competenze interne alle università nelle diverse discipline, dal progetto architettonico, alla storia, al restauro e alla conservazione costituiscono una risorsa preziosa alla quale poter attingere per sostanziare un cambio di visione.

I musei universitari

Accanto alle sedi universitarie propriamente dette, una componente di rilevanza centrale del patrimonio architettonico degli atenei è rappresentata dai musei e dalle collezioni scientifiche in essi conservati, sia per quel che concerne gli aspetti spaziali e museografico-narrativi che per gli aspetti scientifico-museologici. I musei universitari costituiscono un'eredità di straordinario valore storico e culturale, capace di documentare l'evoluzione della ricerca e dei saperi in molteplici ambiti disciplinari. Le loro origini, risalenti già al XVI secolo, sono strettamente connesse alle esigenze dell'insegnamento e della ricerca, allora ascrivibili principalmente ai settori della medicina e delle scienze naturali, e hanno dato vita nel tempo a collezioni di grande prestigio, riconosciute come riferimenti di eccellenza nel panorama internazionale (Guarini, 2026)[8].

Dopo una fase di profonda crisi – riconducibile alla seconda metà del Novecento e determinata dalla carenza di risorse, dalla disattenzione istituzionale e da interventi normativi che hanno inciso negativamente sull'organizzazione e sulla continuità gestionale – a partire dagli anni Duemila si è progressivamente affermata una nuova consapevolezza del valore dei musei universitari, sia a livello nazionale sia internazionale. In quegli anni, la nascita in Italia della Commissione Musei della CRUI ha rappresentato un momento significativo di riflessione e di rilancio, promuovendo il coordinamento delle strutture museali delle università, la creazione di Sistemi Museali di Ateneo e l'inserimento di tali sistemi in una rete nazionale. Queste iniziative si collocavano nel più ampio quadro delle politiche per la diffusione della cultura scientifica e anticipavano alcuni degli obiettivi oggi riconosciuti come centrali nell'ambito della Terza Missione, riguardanti il dialogo con la società e il territorio.
Parallelamente, il dibattito internazionale sul patrimonio accademico ha trovato espressione nella Dichiarazione di Halle e nella costituzione del comitato interno all'ICOM, Committee for University Museums and Collections – UMAC, entrambi nell'anno 2000. Tali iniziative hanno contribuito a definire il ruolo dei musei e delle collezioni universitarie come testimonianze materiali dell'evoluzione dei saperi e come risorse fondamentali per la ricerca, la didattica e la conservazione del patrimonio culturale.
Anche il Consiglio d'Europa, con il documento *Recommendation on the Governance*

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Università degli Studi di Padova, Centro Museale di Ateneo, Museo della Natura e dell'Uomo, 2023. Foto dell'autrice marzo 2024.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

and Management of University Heritage del 2005, ha riconosciuto l'importanza del patrimonio universitario, includendo musei, archivi, biblioteche e edifici storici tra le vestigia materiali e immateriali delle attività relative all'insegnamento, alla ricerca e all'innovazione. Un ulteriore passaggio rilevante è segnato dal riconoscimento delle collezioni scientifiche, e quindi anche di quelle universitarie, come beni culturali all'interno del Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio.

In questo contesto evolutivo si inserisce la crescente attenzione dell'ANVUR al ruolo dei musei universitari nella Terza Missione, sostanziata dalla consapevolezza del loro valore strategico nella divulgazione scientifica, nella formazione permanente e nella costruzione di relazioni con il tessuto sociale.

Negli ultimi anni la nascita del Sistema Museale Nazionale ha ulteriormente contribuito a consolidare le potenzialità di sviluppo dei musei universitari, equiparandoli agli altri istituti museali nel rispetto di standard comuni di qualità, accessibilità, inclusività e sostenibilità. In linea con la nuova definizione di museo approvata dall'ICOM nel 2022, anche i musei universitari sono oggi chiamati ad assumere un ruolo attivo nella società, superando la mera funzione di conservazione del patrimonio per promuovere un continuo aggiornamento dei contenuti e offrire narrazioni capaci di raccontare non solo i saperi del passato, ma anche i processi contemporanei di produzione delle conoscenze in atto.

A partire da queste sollecitazioni, numerosi Atenei in Italia hanno avviato importanti progetti di riqualificazione dei propri musei, spesso in occasione di ricorrenze celebrative o grazie ai finanziamenti del PNRR. Questi interventi hanno interessato sia gli aspetti architettonici e museografici sia quelli narrativi e comunicativi, con l'obiettivo di rendere le collezioni più accessibili, inclusive e comprensibili a pubblici diversificati.

Tra i casi più rilevanti: l'Università di Padova, che per gli 800 anni dalla sua fondazione ha inaugurato nel 2023 il Museo della Natura e dell'Uomo (fig. 5) che, con l'allestimento museografico realizzato da Guicciardini&Magni architetti, oggi rappresenta il più grande museo scientifico universitario d'Europa, e l'Ateneo di Firenze, che per il centenario ha riaperto il Museo della Specola dopo importanti restauri e ampliamenti (fig. 6).

Nel 2025 l'Università di Catania ha inaugurato il Museo dei Saperi e delle Mirabilia siciliane e la Città della Scienza, introducendo nuovi allestimenti e modelli narrativi orientati al superamento delle barriere fisiche e sensoriali-cognitive. Nello stesso anno l'Università di Ferrara ha aperto il MUST – Museo di Storiografia Naturalistica, nato dalla riqualificazione e unificazione del precedente Museo di Storia Naturale. Analogamente, l'Università della Calabria ha concentrato i propri musei scientifici in un'unica sede, rinnovando gli spazi e i contenuti e integrando strumenti di realtà aumentata, ambienti immersivi e installazioni multimediali.

In questa prospettiva, i musei universitari si configurano sempre più come spazi di mediazione culturale, capaci di favorire l'incontro tra comunità accademica e società civile e di mettere in dialogo il sapere specialistico con una comunicazione aperta delle conoscenze.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 6/ Università degli Studi di Firenze, Sistema Museale di Ateneo, Museo di Storia Naturale, La Specola, riqualificazione e ampliamento delle sezioni espositive 2024. Foto dell'autrice aprile 2025.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Tuttavia, il panorama nazionale dei musei universitari appare ancora fortemente disomogeneo e per rafforzarne il potenziale educativo e sociale sarebbe necessario intervenire sugli assetti organizzativi e gestionali, investire in personale altamente specializzato, recuperare la centralità delle competenze scientifiche e curatoriali, potenziare le attività di comunicazione e divulgazione. Parallelamente, condizione imprescindibile per attrarre un pubblico più ampio e favorire l'apertura dell'università verso l'esterno, è poter intervenire sull'adeguamento degli ambienti fisici, attraverso la riqualificazione architettonica degli spazi e la progettazione di nuovi allestimenti museografici capaci di costruire una narrazione efficace dei contenuti scientifici e culturali alla base delle collezioni.

Valorizzare l'identità

Le esperienze virtuose maturate nella valorizzazione dei beni architettonici degli atenei mostrano come il restauro degli edifici di pregio, condotto nel rispetto dei valori storici e artistico-architettonici, unito al rinnovamento degli spazi museali, all'integrazione delle collezioni e all'adozione di nuove modalità di fruizione orientate ad accessibilità, inclusione e innovazione comunicativa, possa rafforzare il ruolo strategico dell'università come istituzione aperta alla comunità e al territorio.

In questo contesto, le competenze scientifiche e tecniche, le conoscenze nei diversi ambiti disciplinari e le capacità progettuali di ricercatori, studiosi e personale interno rappresentano una risorsa imprescindibile per gli atenei, nella prospettiva di promozione del proprio patrimonio architettonico.

È una ricchezza di contenuti e di saperi che, superando i confini dell'università, può trasformare gli spazi dell'accademia in luoghi dinamici di produzione, trasmissione e condivisione del sapere, coinvolgendo attivamente le comunità nel riconoscimento della propria identità culturale e civile.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Note

1 Tra i palazzi storici nel centro cittadino, acquisiti dall'università di Padova: Palazzo del Bo, Palazzo Cavalli, Palazzo Maldura, Palazzo Cà Dottori, Palazzo Cà Borin, Palazzo Buzzacarini, oltre l'antica Sala dei Giganti oggi parte del complesso di Palazzo Liviano. Quest'ultimo, realizzato su progetto di Gio Ponti, è il frutto di una solidale sintonia tra l'architetto milanese e l'allora rettore Carlo Anti, in una visione comune di "una sorta di laboratorio totalizzante, comprensivo di edificazione, arredo, decorazione" (Saccomanni, 2016, p. 96), con il contributo artistico di Massimo Campigli.
2 Cfr. *Il Patrimonio artistico e culturale dell'Università di Padova* < https://heritage.unipd.it/> (consultato il 26 gennaio 2026).
3 Cfr. *Castello del Valentino* < https://castellodelvalentino.polito.it/> (consultato il 26 gennaio 2026).
4 Il complesso fieristico edificato e trasformato negli anni, parzialmente distrutto e ricostruito dopo i bombardamenti del 1943 e ampliato fino alla fine degli anni Cinquanta, ha visto la partecipazione progettuale di importanti architetti e ingegneri quali Ettore Sottsass, Pier Luigi Nervi, Riccardo Morandi.
5 Cfr. *Campus Architettura. Torino Esposizioni* <https://www.masterplan.polito.it/en/progettualita/campus_architettura_torino_esposizioni> (consultato il 26 gennaio 2026).
6 Il testo di Guia Baratelli fornisce una interpretazione critica sull'eredità culturale della Città Universitaria di Roma e il suo contributo al dibattito sull'architettura moderna in Italia.
7 Il saggio di Donatella Fiorani, che introduce il numero monografico *Innovare/conservare le università* della rivista *Materiali e strutture. Problemi di conservazione*, delinea con chiarezza le criticità legate al restauro del patrimonio universitario.
8 Il saggio offre un'ampia disamina sul tema dei musei universitari ed è parte di un volume, sintesi della ricerca di Ateneo Sapienza *I Musei Universitari, verso una cultura della promozione e comunicazione del patrimonio storico-scientifico*, di cui l'autrice è stata responsabile scientifico.

Riferimenti bibliografici

Barattelli, G. (2019). *La Città Universitaria di Roma. Costruzione di un testo architettonico*. Milano: Silvana editoriale.

Council of Europe. Committee of Ministers. (2025). *Recommendation on the Governance and Management of University Heritage*. <https://search.coe.int/cm#{%22CoEIdentifier%22:[%2209000016805d9276%22],%22sort%22:[%22CoEValidationDate%20Descending%22]}> (consultato il 26 gennaio 2026).

Fiorani, D. (2023). Le sedi universitarie italiane: conservare il luogo dell'innovazione. In *Materiali e strutture. Problemi di conservazione*, numero monografico *Innovare / conservare le università*, n. 23, pp. 5-9.

Guarini, P. (2026). I musei universitari, da giacimenti di oggetti ad attualità dei saperi. In A. Grimaldi, P. Guarini (a cura di) (2026). *I musei universitari. Un sapere in divenire*, pp. 12-21. Siracusa: LetteraVentidue.

Saccomanni, E. (2016). Progetti e strategie per lo studio e la valorizzazione del patrimonio architettonico e artistico dell'Università degli Studi di Padova. In L. Magnani, L. Stagno (a cura di) (2016). *Valorizzare il patrimonio culturale delle Università. Focus su arte e architettura*, pp. 93-103. Genova: De Ferrari Genova University Press.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Cultura fotografica e ritualità aziendali

Giacomo Daniele Fragapane

> Una volta privata del potere di modellare il futuro, la politica tende a trasferirsi nello spazio della memoria collettiva (Bauman, 2020, p. 55)

Manca una teoria che sappia radicarsi nel passato

Gli studi visuali evidenziano nessi profondi tra le tecniche e le pratiche della visione, e le politiche della memoria. Come scrivono Pinotti e Somaini,

> Negli ultimi anni il campo della 'archeologia dei media' si è sviluppato notevolmente, attraverso studi […] che hanno fatto riferimento all'idea di 'archeologia' […] per esplorare fasi poco conosciute della storia dei media ottici, acustici e audiovisivi, mettere in discussione la prospettiva lineare e teleologica che ha caratterizzato tradizionalmente la storia di media come il cinema e la fotografia, ridefinire la relazione tra media 'vecchi' e 'nuovi', o ancora analizzare le pratiche artistiche fondate sulla riattivazione di tecnologie obsolete e in via di sparizione (Pinotti, Somaini, 2016, p. 187).

Non è casuale che una simile tendenza nel campo degli studi prenda piede in una fase di enorme espansione degli archivi digitali. Come ricorda Giuliano Sergio, "la trasmissione della memoria è uno dei settori più floridi dell'era digitale" (2015, p. 26). Dalla sua mappatura delle realtà esistenti in Italia (ormai circa un decennio fa) emerge "una 'materialità´ delle raccolte di documenti digitalizzati, […] una 'forma' degli archivi digitali che non sostituisce i vecchi archivi ma si sovrappone ad essi, aggiungendo nuove tracce e protocolli" (Sergio, 2015, p. 29). L'autore sottolinea come a tale incremento del materiale archiviato corrisponda una sorta di mutazione nella natura stessa degli archivi: "la ri-mediazione a cui assistiamo non è che il primo livello di un processo che rende digitale, 'malleabile', la memoria collettiva che abbiamo ricevuto in eredità" (Sergio, 2015, p. 33).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Alla pagina a fronte
Fig. 1/ Archivio Eni, fondo Sam Waagenaar. 1) Ritratto di Enrico Mattei, 17 ottobre 1962. 2) Dalla serie Enrico Mattei allo stabilimento chimico a Ravenna, 1955. 3) Enrico Mattei con il meccanico della Snam Vito Franco Stefanoni, Ciampino, 18 ottobre 1962. 4) Lago di Anterselva, Enrico Mattei a pesca, circa 1960.

L'aspetto politico del problema si delinea più chiaramente considerando che tale mutazione non investe solo le pratiche archivistiche o le forme di fruizione degli archivi, ma il ruolo e le funzioni delle stesse istituzioni ospitanti, dato che "Gli archivi hanno sempre avuto un legame forte, genetico potrebbe dirsi, con il potere politico e con gli altri poteri presenti nella società" (Vitali, 2007, p. VIII).
In un saggio del 2005 dedicato alle rappresentazioni d'impresa nel quadro di una più ampia teoria dello sguardo spettatoriale, Leonardo Previ sottolinea "la rilevanza della metaforica teatrale nelle pratiche organizzative. L'impresa moderna è un teatro nel quale, da circa un secolo, va in scena il medesimo copione" (Previ, 2005, p. 319). Il problema è strettamente connesso alle trasformazioni indotte dalla rivoluzione digitale nel contesto economico: "Se il capitale economico è il fondamento dell'economia che privilegia la produzione industriale, alla base dell'economia fondata sui servizi si trova la conoscenza", ma "nessuna economia può cercare di fondarsi sulla conoscenza se non si risolve a una perlustrazione coraggiosa dei rapporti che intercorrono tra il conoscere e il rappresentare" (Previ, 2005, pp. 320-322).
La riflessione investe tangenzialmente un paradosso centrale nei processi di digitalizzazione di oggetti visuali derivati da fonti analogiche, ovvero l'idea di una struttura sottostante, o un dispositivo – il digitale stesso nei suoi meccanismi impliciti o, per dirla con Franco Vaccari (2011), nel suo "inconscio tecnologico" – capace di fagocitare qualsiasi dato piegandolo alle sue logiche culturali e operative: "Regina dell'immaginario collettivo contemporaneo, la rete segnala il desiderio di relazione e l'allergia alla cosa in sé. Nella rete la connessione è tutto, i nodi sono posti al servizio dell'ordito" (Previ, 2005, p. 330). Rilevando come tale dinamica sia in qualche modo intrinseca sia al funzionamento della rete, sia alle stesse esigenze delle aziende ("Sull'impresa contemporanea grava un feroce bisogno di spettatori") (Previ, 2005, p. 324), Previ auspica una teoria dello sguardo capace di andare oltre la mera traslazione delle rappresentazioni nel nuovo medium, per coglierne caratteristiche attinenti alla loro natura storica che altrimenti rischierebbero di venire totalmente cancellate dal trasferimento in un ambiente digitale:

> A questo entusiasmo per le congiunzioni fa difetto un ingrediente fondamentale. Manca uno sguardo profondo sulla sostanza della rete, sulla sua materia originaria. Manca una teoria che sappia radicarsi nel passato, invece che anelare a una irritante approssimazione del futuro (Previ, 2005, p. 325).

Ho tentato di incentrare la mia analisi dei casi di studio che vado a presentare, su questa idea, che funge da esergo e da cornice epistemologica rispetto al fenomeno, di enorme portata e che ormai prosegue a più riprese da oltre un ventennio, della creazione di archivi digitali basati su fotografie sedimentatesi negli archivi dell'era analogica.

Il quadro della ricerca e i casi di studio

La ricerca, sviluppata, con la supervisione di Carlo Martino, presso il Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura di Sapienza Università di Roma come

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Archivio Eni, Fondo Publifoto. 1) Enrico Mattei incontra una scolaresca, immagine non datata. 2) Enrico Mattei partecipa alla premiazione degli impiegati anziani e alla manifestazione a San Donato Milanese, 5 dicembre 1958. 3-4) Agip Mineraria. Attività di ricerca, Agrigento, 1955. Autori non identificati.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

parte del progetto CHANGES, si colloca all'interno del quadro di intervento del PNRR (2021-2027) relativo alla linea tematica "PHI-DHE_Photographing Italian Design Heritage. Photographic and documentary research of the Italian Intangible Cultural Heritage", mirata a mappare "forme di espressione artistica che hanno contribuito in modo significativo all'identità culturale del paese"[1].

Dopo una fase preliminare di riflessione metodologica e descrizione delle realtà esistenti, la mappatura si è orientata sugli archivi storici di grandi aziende ubicate sul territorio laziale ma operanti nel lungo periodo a livello nazionale e internazionale, e sulle valenze in senso lato 'rituali' di cui l'immagine e la progettualità fotografica possono farsi interpreti sia in funzione delle logiche comunicative e identitarie dell'azienda, sia in rapporto alla cultura nazionale nel suo insieme.

Da principio sono state individuate oltre 500 entità, tra archivi, musei, centri studi e fondazioni. Data la vastità del contesto di riferimento, la necessità di stipulare con le varie realtà coinvolte rigorosi accordi relativi al copyright dei materiali da acquisire, e per poter procedere, nelle fasi successive, a un rilievo analitico e in profondità dei contesti presi in esame, si è poi optato per cinque importanti aziende di rilievo nazionale ma ubicate sul territorio laziale: Enel, Ferrovie dello Stato, Rai, Tim, Eni. Con le ultime quattro è stato possibile verificare in corso d'opera alcuni aspetti della ricerca, e ottenere una selezione di fotografie che rispondesse agli obiettivi della stessa. Nel caso di Eni, la collaborazione diretta con l'archivio storico ha consentito di verificare in dettaglio il rapporto tra il materiale conservato e quello pubblicato in rete.

Dei portali archivistici si è dapprima presa in esame la struttura e l'organizzazione interna, definendo una sintesi per immagini dei fondi fotografici. Si è poi ipotizzata una prima griglia dei campi semantici attualizzati dalla dimensione rituale dei nuclei iconografici in esame, utile a evidenziare nessi sia interni che esterni al campione di riferimento (ad esempio in rapporto alla reiterazione di talune fotografie).

Tutti gli archivi online evidenziano alcune caratteristiche comuni che occorre segnalare: in primis raccolgono una enorme quantità di fotografie sedimentatesi in diverse fasi della storia aziendale, spesso passando attraverso cambi di denominazione, fusioni con altre aziende (e dunque altri archivi), accorpamenti o smembramenti di fondi o sezioni archivistiche per esigenze pratiche, logistiche o di altra natura[2]. Tutti, inoltre, presentano alcune sezioni tematiche specificamente legate a precise attività dell'azienda, a fasi importanti della sua storia, a eventi cerimoniali e rituali nonché a occasioni o figure esemplari nella definizione dell'identità aziendale.

L'archivio storico di Enel, come si legge nella presentazione online, conserva circa 200.000 fotografie oltre a "i materiali delle oltre 1200 aziende elettriche italiane che, nel 1962, sono confluite in Enel"[3]. Le immagini visionabili in rete non sono indicizzate né organizzate in settori o categorie; non è possibile fare ricerche per autori né per campagne pubblicitarie, periodi ecc., ma solo utilizzando singole chiavi di ricerca. Si è dunque provveduto a eseguire una ricognizione preliminare sui materiali pubblicati. Inserendo diverse tipologie

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Archivio Eni. Fondo Federico Patellani. 1) Agip. Stazione di servizio Palermo, 1959. 2) Agip. Stazione di servizio Castel di Sangro, 1959. 3-4) Agip Mineraria. Iran. Concessione petrolifera sui Monti Zagros, 1959.

Alla pagina a fronte
Fig. 4/ Archivio Eni. 1) Fondo Aldo Ballo. Snam, metanodotto Cremona-Busto Arsizio-Porto Marghera, senza data. 2) Fondo Publifoto-Milano. Snam. Dalla serie Metanodotti su ponti, attraversamento fiumi. Fotografie scelte

di parole chiave, nella maggior parte dei casi il sistema presenta immagini isolate, senza indicazione del fotografo. La ricerca si è di conseguenza orientata preliminarmente verso una scansione cronologica a tappeto, anno per anno, volta all'individuazione di figure note nell'ambiente fotografico o di operazioni implicitamente progettuali che potessero attestare uno specifico interesse dell'azienda verso la cultura fotografica.

L'Archivio storico delle Ferrovie dello Stato fa parte del Portale archivistico della Fondazione FS Italiane e consta di "circa 350.000 foto analogiche, 170 album di stampe e 500.000 immagini digitali in continuo incremento: dalle lastre in vetro in bromuro d'argento, fino al nativo digitale, passando per negativi su pellicola, diapositive e stampe". La documentazione comincia negli anni Trenta del secolo scorso, con un forte incremento dei materiali dagli anni Cinquanta in avanti. Come evidenziato nella presentazione, "le fotografie conservate raccontano non solo la storia delle Ferrovie

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

per il bilancio del 1951. 3) Fondo Publifoto. Agip, piattaforma offshore "Gatto Selvatico", senza data. 4) Fondo Publifoto. Società "Larderello". Sfruttamento forze endogene, senza data. La prima immagine è di Ballo, le altre di autori non identificati.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Alle pagine precedenti
Fig. 5/ Archivio Eni. Fondo Aldo Ballo. 1-4) Irom. Raffineria di Porto Marghera. 2-3) Stanic. Raffineria di Livorno. Anni Cinquanta.

Fig. 6/ Archivio Rai. 1) Pubblico assiste alla telecronaca di una partita di calcio per strada, Roma, 1955. 2) Eurovisione. Una telecamera riprende la folla in piazza San Pietro, Roma, 25 agosto 1957. 3) Olimpiadi di Roma 1960. Giornalisti e interpreti escono dalla sede Rai. 4) Cameraman con telecamera su una piattaforma in occasione del cinquantesimo Giro d'Italia, Milano, 1968. Autori non identificati.

dello Stato ma anche il forte vincolo che legò il progresso ferroviario alla storia sociale, economica e produttiva del nostro paese". Altre fonti documentali importanti vanno ricercate nell'attività editoriale di Ferrovie dello Stato, che comprende "un patrimonio librario di circa 40.000 volumi"[4], tra cui libri fotografici di diversa tipologia e impostazione: dalla raccolta di immagini storiche dedicate, ad esempio, all'evoluzione dei treni o delle stazioni ferroviarie, a volumi dal taglio più spiccatamente storico-fotografico, dedicati a temi tipici della fotografia di impianto umanista e documentario, come il viaggio o il lavoro[5].

Il patrimonio fotografico della Rai si presenta come un'entità di difficile definizione data la natura estremamente parcellizzata delle progressive acquisizioni confluite nell'archivio – legate ad esempio a taluni programmi, o alle diverse programmazioni dei canali, o alle redazioni delle riviste aziendali, o a specifici eventi di rilevanza nazionale come le Tribune politiche, le Olimpiadi, il Festival di Sanremo ecc. Il fondo fotografico dell'ufficio stampa Rai (Milano), visionabile su catalogo multimediale intranet, di accesso riservato ai dipendenti, copre prevalentemente il periodo 1953-1990, per poi divenire lacunoso. La Fototeca Rai costituisce parte del più ampio insieme di documenti, prevalentemente video, facenti capo alle Teche Rai[6]. L'archivio raccoglie fotografie provenienti dal fondo della Rai di Torino, dove nei primi anni Cinquanta sono iniziati i programmi sperimentali della televisione, e dagli archivi dei Centri di produzione di Roma, Milano, Napoli, oltre al fondo televisivo delle Tribune Politiche. La Fototeca ha partecipato al Censimento delle raccolte fotografiche in Italia promosso nel 2017 da MIBAC, ICCD e altri partner. Secondo la descrizione del fondo, ad oggi complessivamente sono consultabili nel catalogo multimediale 43.300 immagini, perlopiù

> fotografie di scena in bianco e nero e a colori il cui contenuto è relativo alle trasmissioni e ai suoi protagonisti, andate in onda alla radio e alla televisione dalla fine degli anni Quaranta ai nostri giorni. […] Gli autori sono fotografi interni all'azienda tra gli anni Cinquanta e gli anni Settanta e fotografi free lance negli anni più recenti[7].

L'archivio storico del gruppo Tim[8] raccoglie materiali eterogenei, come strumenti tecnologici di diversa epoca e tipologia; riviste, studi e volumi legati alla storia dell'azienda; audiovisivi, oltre a numerose immagini fotografiche prodotte in un arco temporale da fine Ottocento a fine Novecento, provenienti dagli archivi della stampa aziendale e delle diverse società dei gruppi Sip e Stet. Le fotografie sono suddivise in base ai fondi di provenienza; per ogni fondo è possibile visionare una sintesi per immagini. Nel complesso, si tratta di 24 fondi schedati e 18.000 unità archivistiche, che vanno a comporre un archivio iconografico di circa 70.000 immagini che coprono un periodo da fine Ottocento a fine Novecento.

L'archivio storico Eni, tra quelli presi in esame, rappresenta il caso meglio strutturato in quanto a inquadramento generale della situazione, presenza di autori storicamente accreditati, organizzazione del materiale, possibilità di effettuare ricerche

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

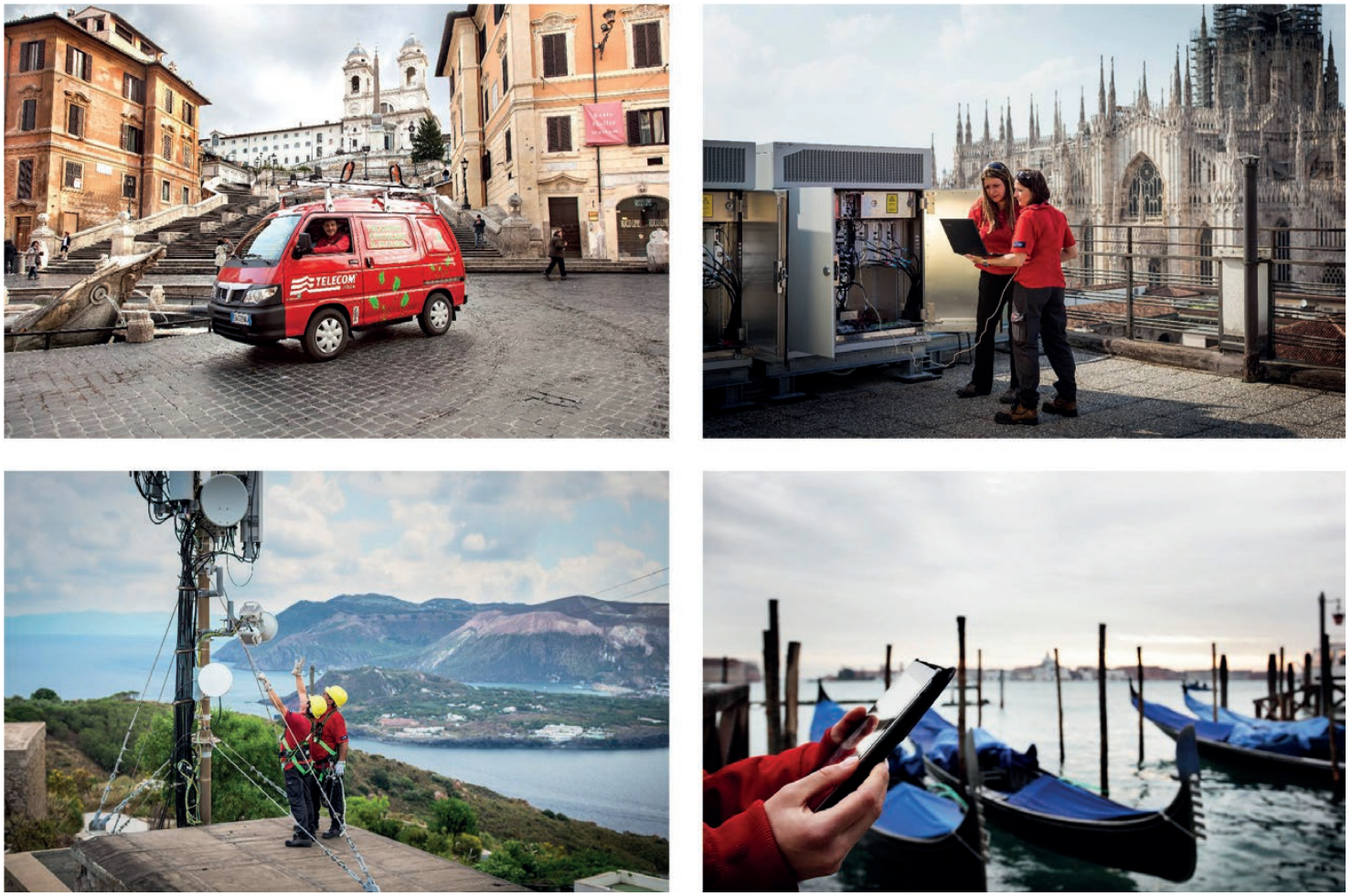


Fig. 7/ Archivio Tim. Gallery istituzionali 2012-2014 e 2015. Autore non identificato.

trasversali ai diversi fondi, con focus tematici articolati in macro-categorie perlopiù attinenti alla comunicazione aziendale e ai suoi rapporti con la storia italiana. Come si legge nel testo di presentazione,

> sono più di 500 mila le immagini recuperate e conservate che testimoniano l'evoluzione dell'Italia a partire dalla ricerca petrolifera negli anni Trenta e poi la metanizzazione, la nascita delle stazioni di servizio e delle raffinerie, la vita dei tecnici al lavoro in Italia e all'estero, i villaggi vacanze costruiti per i dipendenti. La maggior parte degli scatti è stata realizzata da grandi fotografi: Bruno Stefani, Federico Patellani, Carlo Bavagnoli, Aldo Ballo, Sam Waagenaar, Mimmo Jodice e da agenzie importanti: Rotofoto, Giacomelli, Publifoto, Magnum[9].

Oltre ai fotografi menzionati sul sito dell'archivio storico, nel corso della ricerca sono stati individuati altri autori importanti, come John Phillips, Franco Fontana, Bruno Barbey, Donata Pizzi, Gianni Giansanti, Marco Anelli.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 8/ Archivio Tim. Gallery istituzionali 2012-2014 e 2015. Autore non identificato.

Archivio, serie, autore

Occorre ora interrogare il senso generale di simili operazioni mirate a trasferire in rete, in un territorio per definizione fluido, mutevole, aperto alle intersezioni, vasti patrimoni visuali fino a pochi anni fa sostanzialmente conosciuti solo all'interno dei contesti aziendali, da pochi specialisti e addetti ai lavori. Se, come afferma Foucault, l'archeologia "è la descrizione sistematica di un discorso-oggetto", e se l'archivio non va inteso come un contenitore fisico di artefatti ma come un complesso sistema di enunciati resi possibili dagli stessi meccanismi previsti a monte del processo di archiviazione[10] (in questo senso la mutazione digitale può potenziarne enormemente natura e funzioni), interrogarsi sulle logiche di archiviazione, sulle loro implicazioni, significa letteralmente ribaltare la prospettiva – epistemica e temporale – sottesa alla nozione comune di archivio, ponendo l'accento sulla natura

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

aperta e 'vivente' degli enunciati stessi: sulla loro proiezione verso il futuro. È in questo senso, mi sembra, che Derrida insiste sul fatto che l'archivio "riserva sempre un problema di traduzione", e che vi sia "una tensione incessante tra l'archivio e l'archeologia" (2005, pp. 110-112). Secondo il filosofo, "la struttura tecnica dell'archivio 'archiviante' determina anche la struttura del contenuto 'archiviabile' nel suo stesso sorgere e nel suo rapporto con l'avvenire" (Derrida, 2005, p. 28).

Consideriamo ora alcuni aspetti intrinseci alle logiche di archiviazione degli artefatti fotografici. Parlando di alcuni progetti vocati alla costituzione di grandi archivi documentali che, come la celebre FSA, hanno segnato la storia della fotografia, Peter Burke sottolinea come

> questi 'documenti' […] vanno collocati nel loro contesto. Cosa non sempre facile nel caso delle fotografie, dal momento che l'identità dei soggetti fotografati e del fotografo è spesso sconosciuta, e le fotografie stesse, spesso facenti parte di una serie, sono estrapolate dal progetto originario o dall'album in cui erano collocate per finire in archivi o musei (Burke, 2009, p. 26).

Già nel passaggio dal fotografo (o dall'agenzia, dall'album, dal fondo ecc.) all'archivio (analogico), le fotografie sono in qualche modo 'tradite' nei loro presupposti originari. La traslazione digitale può elevare alla potenza tale tradimento, oppure cercare per quanto possibile di emendarlo.

La questione è cruciale, poiché investe uno dei nodi storici e teorici da cui la fotografia trae la sua legittimazione linguistica ed estetica, imponendosi come uno dei principali linguaggi della modernità, ancorché paradossale in quanto, come diceva Barthes, "linguaggio senza codice" (1985). La storia della fotografia, specialmente oggi, è fruita più come una storia di immagini che come una storia di 'serie visive'; e perlopiù, anche in ambiti specialistici e all'interno di interpretazioni tutt'altro che ingenue, le serie fotografiche non sono considerate nella loro dimensione complessiva, nella loro struttura interna, ma come insiemi di oggetti discreti, ognuno idealmente identificato da un proprio apparato testuale[11].

In ogni caso, considerare le formazioni archivistiche come dei macro-enunciati implica porsi il problema della loro capacità di parlare e di significare al presente, ovvero della loro 'attualità'. Su questo nodo di problemi si innesta una querelle centrale nella storia della fotografia, che ne investe tutta la vicenda novecentesca e che riguarda da vicino la legittimazione sociale del medium in quanto pratica artistica e la definizione stessa del fotografo (ad esempio dei primi ritrattisti e vedutisti che Benjamin identifica già nel XIX secolo come 'precursori') in quanto 'autore' (Benjamin, 2012a).

Ricostruendo la storia di questa fase, in cui la fotografia si affranca dal suo ruolo 'ancillare' (da cui Baudelaire auspicava non si allontanasse mai) (Baudelaire, 1992) nei confronti della tradizione accademica e artistica, Olivier Lugon pone una domanda decisiva: "dove si colloca la frontiera tra fotografia documentaria e documentazione fotografica?" (Lugon, 2008, p. 21). Secondo lo studioso, "Solo il passaggio alla serie

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

risolve il paradosso centrale della fotografia moderna: la dicotomia tra pretese artistiche sempre più alte e immagini sempre più semplici" (Lugon, 2008, p. 282). In tal senso la tendenza dei fotografi a lavorare su serie di immagini è considerata come "il segno distintivo di una sorta di passaggio all'età adulta della fotografia" (Lugon, 2008, p. 284). Così come ciò che, nel processo di istituzionalizzazione della fotografia documentaria che si determina a partire dagli anni Trenta del XX secolo, a livello di produzione e organizzazione delle immagini, Lugon (2008) definisce uno "scivolamento verso strutture collettive e archivistiche"[12].

Fotografia, design, rito

Lungi dal rappresentare un arretramento del ruolo sociale del fotografo, un simile 'scivolamento' fu interpretato come un radicale slittamento di funzioni, e anche in questo caso Benjamin delinea da subito i termini di una questione che riemergerà sottotraccia in quasi tutte le teorie novecentesche dell'immagine fotografica, fino alla rivoluzione digitale:

> In misura sempre maggiore l'opera d'arte riprodotta diventa la riproduzione di un'opera d'arte predisposta alla riproducibilità. […] Ma nell'istante in cui nella produzione dell'arte viene meno il criterio dell'autenticità, si trasforma anche l'intera funzione dell'arte. Al posto della sua fondazione nel rituale s'instaura la fondazione su un'altra prassi: vale a dire il suo fondarsi sulla politica (Benjamin, 2012b, pp. 23-24).

Ora è evidente che l'antinomia 'rituale/politica' alla base della riflessione di Benjamin pone un problema di fondo rispetto all'idea secondo cui la fotografia possa assumere a sua volta ruoli e funzioni che storicamente derivano dalla dimensione del rito. E al tempo stesso forse non è scontato sottolineare come la politica stessa sia profondamente intessuta di momenti rituali. La riflessione benjaminiana investe in realtà un passaggio epocale nella storia delle immagini che potremmo identificare con un generalizzato processo di laicizzazione dei loro usi, e con una drastica cesura rispetto alla tradizione e ai canoni rappresentativi dei secoli precedenti (in particolare quelli delle Belle Arti e dell'iconografia religiosa). È in questo senso che, nei suoi primi anni di vita, essa si distacca dalla storia delle rappresentazioni che la precedono. Ed è in questo senso che va letta la sua inedita dimensione politica.

Eppure, nel momento in cui il nuovo medium sviluppa a sua volta una tradizione, fatta di autori, tendenze, momenti topici, nel momento in cui si delinea – e dunque si istituzionalizza – all'interno delle sue pratiche una storicità intrinseca alle forme, ai linguaggi e anche alle tecniche fotografiche stesse, che nel frattempo si evolvono parallelamente all'espansione del mercato e del pubblico della fotografia, ecco che la ritualità riemerge anche all'interno del suo ambito discorsivo. Parliamo evidentemente di una ritualità che va intesa in senso non letterale, ma metaforico, relativamente alla fotografia non tanto come medium in sé ma come pratica sociale e individuale, e che va collocata al livello delle stesse intenzioni sottese all'atto fotografico: nella ricorsività dei suoi esiti, nel suo porsi di fronte alla

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

storia e alla realtà come qualcosa di cui occorre cogliere, al di là delle apparenze, il senso profondo (e come è stato sottolineato, c'è in effetti una forte componente 'metafisica' nelle concezioni dell'immagine fotografica che emergono nel periodo modernista, il che spiega in qualche modo anche la profonda diffidenza che ebbe, nei suoi confronti, un intellettuale radicalmente marxista come Brecht) (Fragapane, 2015). Sotto questo aspetto la fotografia contribuisce pienamente all'edificazione di quella dimensione 'materialista' del tempo e del progresso che Benjamin delinea nelle *Tesi di filosofia della storia*, secondo cui: "La storia è oggetto di una costruzione il cui luogo non è il tempo omogeneo e vuoto, ma quello pieno di 'attualità'" (Benjamin, 1962, p. 83). È alla luce di tale sfuggente concetto, massimamente relativo ma anche direttamente operativo, declinato dialetticamente nel tempo in una pluralità di forme che coincide idealmente con la somma delle occasioni, degli eventi, delle intenzioni cui le fotografie si riferiscono, che va letto l'impatto della fotografia sul reale. Come rileva Hans Belting, infatti,

> Nella raffigurazione del mondo la fotografia copre una piccola porzione cronologica. Ma il mondo, da quando può essere fotografato, ha subito ai nostri occhi una trasformazione. Il mondo dopo l'invenzione della fotografia […] diventa una sorta di museo di sé stesso (Belting, 2013, p. 259-260).

Il design, in questa prospettiva, assume un ruolo strategico, gradualmente sempre più sinergico rispetto alle tendenze moderne della fotografia. Su questo versante, i fotografi progettano (assieme ai redattori, agli archivisti, agli editor, ai grafici, ai curatori ecc.) e producono vasti insiemi di immagini, e i designer conferiscono a tali insiemi una forma – per richiamare il senso politico della riflessione di Benjamin – 'pubblica e attuale', organizzandoli in reportage, libri, mostre ecc. In taluni casi (come quelli a cui si riferisce Lugon, e altri) il fotografo stesso assume un ruolo da designer progettando complesse operazioni destinate a formare grandi archivi in funzione di future analisi storiche, sociologiche, urbanistiche ecc., come i proverbiali rilievi sistematici della società tedesca operati da Sander, o le mappature di Evans sulle architetture vernacolari statunitensi, o quelle di Atget sulla scomparsa dei vecchi quartieri popolari parigini.

Spostiamo ora la riflessione dai due territori del design e della fotografia, che sembrano convergere attorno alla nozione di 'rito', a una considerazione di ordine più generale sulla natura e sulla funzione dell'archivio nell'era digitale. Mi sembra che anche all'archivio (a prescindere dal fatto che esso raccolga, organizzi e 'metta in prospettiva' immagini o altri artefatti), con un solo distinguo su cui vale la pena di riflettere, si attaglino quelle caratteristiche che, secondo Pils e Trocchianesi (2017), rappresentano gli 'elementi costitutivi del rito', il fatto cioè di essere: una pratica; finalizzato; intenzionale; situato; ripetuto; condiviso; formalizzato; formalizzante.

Partendo da tale definizione (che coincide in pieno con la natura della fotografia oltre che con quella del design, nella prospettiva teorica del saggio) l'unico problema rispetto

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

alla nozione di 'archivio' si pone laddove al termine aggiungiamo l'aggettivo 'digitale'. Un archivio digitale, infatti, non può essere propriamente considerato qualcosa di 'situato', nel senso che al livello della sua fruizione non implica e non occupa uno spazio fisico. Nella mia esperienza, aggiungo, gran parte dei problemi connessi alla digitalizzazione degli archivi fotografici – nonché alla ricerca iconografica basata su archivi digitali invece che fisici – concerne la perdita delle qualità materiali e oggettuali della fotografia, che devono essere interpretate a partire da conoscenze pregresse (sulla natura dei processi e dei supporti fotografici, sulle diverse fasi storiche della fotografia, sulle pratiche connesse all'uso di taluni materiali ecc.) che gli archivi digitali non possono restituire, e che dunque devono trovare il modo di esplicitare – e questa è una bella sfida per i designer – per non tradire la natura stessa dell'oggetto archiviato. Come rimarcato da Trocchianesi,

> Nella transizione verso una modalità di conoscenza in cui l'interdisciplinarietà è un elemento chiave imprescindibile, la struttura lineare del processo di conoscenza si dimostra inefficace a favore di un modello 'rizomatico' che sta emergendo in diversi ambiti culturali (Pils, Trocchianesi, 2017, p. 20).

La fotografia – specie laddove presiede alla costruzione di vasti insiemi archivistici dove ogni immagine si connette virtualmente a tutte le altre in virtù di una logica *in progress* definita dallo stesso processo di archiviazione, che può far capo sia alle intenzioni del fotografo, sia a figure che operano seguendo altre logiche organizzative – incoraggia implicitamente questo approccio interdisciplinare e rizomatico, che però non 'rimuove' la storicità delle immagini, semplicemente ne espande in tutte le direzioni i connotati.

Su questo vado a concludere con qualche accenno ai casi di studio identificati[13], che attendono analisi più esaustive. Per primo quello riguardante la figura di Enrico Mattei, cui è dedicata una specifica sezione dell'archivio storico Eni che raccoglie non solo fotografie, in larga parte di Sam Waagenaar, legate a diversi episodi della sua attività manageriale, ma tutta la documentazione relativa alla progettazione e costruzione della sua immagine pubblica, che ancora oggi ricorre nelle strategie comunicative dell'azienda (Nardi, 2007)[14] e che assume una funzione, più che semplicemente memoriale, propriamente rituale e identitaria, strettamente connessa alla sua politica aziendale e ai suoi tragici esiti. Se il portale online presenta alcune serie di immagini dedicate alle attività di Mattei, l'archivio conserva negativi, provini a contatto, test e varianti di stampa, documenti relativi agli eventi o ai luoghi connessi ai diversi nuclei iconografici, e altri materiali (taccuini, mappe ecc.) fondamentali per comprendere i contesti di produzione, ma impossibili da sintetizzare in una *gallery* pensata per l'utenza in rete. Lo stesso si può dire per gli articolati reportage di fotografi come Bruno Stefani, Aldo Ballo, Carlo Bavagnoli, Federico Patellani, dedicati alla storia di alcuni impianti industriali, alle campagne italiane ed estere di ricerca di idrocarburi, alla diffusione del metano o degli autogrill sul territorio nazionale nel periodo tra gli anni Trenta e i Sessanta del secolo scorso. Operazioni più recenti, come la sponsorizzazione da

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

parte di Eni del restauro della facciata della basilica di San Pietro, vedono coinvolti autori nodali nel panorama della cosiddetta Scuola italiana del paesaggio, come Mimmo Jodice (alcune immagini tratte da questa serie confluiranno in progetti personali del fotografo e saranno esposte e pubblicate in diverse occasioni) e Olivo Barbieri, a testimonianza di una attenzione specifica dell'azienda, in un contesto eminentemente rituale, alle tendenze più avanzate della cultura fotografica nazionale[15]. Analoga sensibilità, che andrebbe verificata approfondendo l'entità dei fondi conservati presso gli archivi storici, sembra connotare le strategie di Ferrovie dello Stato, che soprattutto a livello editoriale collabora con autori importanti come Gianni Berengo Gardin, Ferdinando Scianna, Roberto Koch, Gabriele Basilico, Dario Mitidieri, e di Enel, che negli anni Novanta coinvolge nella documentazione dei suoi impianti, delle sue sedi, o di progetti di illuminazione urbana (in occasioni spesso connesse a momenti rituali come inaugurazioni o anniversari) una serie di figure significative appartenenti a quella corrente che, sulla scia dei progetti di Luigi Ghirri dedicati al paesaggio italiano, si impone al centro della scena fotografica nazionale. Tra essi, Francesco Jodice, figlio di Mimmo e all'epoca esordiente, Vincenzo Castella, Francesco Radino, Olivo Barbieri, Gabriele Basilico, Luca Campigotto. L'archivio Enel conserva anche numerose immagini di fotografi anonimi, perlopiù precedenti rispetto a quelle ora segnalate, anch'esse dedicate alla documentazione di diverse occasioni rituali, ma anche vere e proprie campagne tematiche, come quella, di straordinaria qualità fotografica, dedicata alla 'elettrificazione rurale' di alcune aree della penisola negli anni Sessanta, che sembra anticipare per certi versi lo sguardo più moderno e attento alle contraddizioni del paesaggio della fotografia italiana tardo-novecentesca. L'attenzione costante ad aspetti sottili della rappresentazione fotografica, come la luce e le sue mutazioni, ad esempio, idealmente riferibile all'identità stessa dell'azienda e riscontrabile sia in immagini anonime, sia in fotografie di autori di rilievo internazionale, come Gabriele Basilico, conferma l'impressione di una sensibilità raffinata per la fotografia, anche nelle sue componenti concettuali, centrali nelle strategie estetiche di quel periodo.

Sul versante opposto possiamo collocare le fotografie, tutte anonime, pubblicate sul sito dell'archivio storico Tim, nonché quelle relative all'archivio Rai, reperite in rete o consegnate ai referenti del progetto di ricerca CHANGES. Le immagini si riferiscono a diverse occasioni celebrative e rituali, come inaugurazioni, grandi eventi o momenti topici nella storia aziendale. Questo vale anche per la selezione di fotografie più recenti, che coprono il periodo 2004-2021, consegnate da Tim al gruppo di ricerca, molto diverse rispetto a quelle pubblicate in rete, ma anch'esse prive di informazioni relative agli autori. Queste immagini esibiscono, nella tecnica fotografica e nelle location prescelte, una evidente volontà di aggiornare l'iconografia aziendale e presentano situazioni sistematicamente imperniate sull'interazione mediante smartphone, tablet e altri dispositivi tecnologici. Malgrado questo, l'enfasi sulla reiterazione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

di schemi visuali consolidati (come la posa di gruppo del personale, lo sguardo o il gesto di intesa tra venditore e cliente, la compresenza di innovazione tecnologica e tradizione nella più tipica cornice del paesaggio italiano, il contesto intimo e familiare, o legato al tempo libero e alle vacanze, entro cui sono ambientate un gran numero di fotografie) conferma la dimensione rituale sottesa agli usi del medium, orientata a coinvolgere e fidelizzare il pubblico. In tal senso, confrontando la documentazione storica e quella più recente, mi sembra che si possa sostenere il passaggio da un livello perlopiù documentario della fotografia (in linea con la documentazione delle altre aziende), a tecniche di *storytelling* dove la ritualità aziendale negozia la sua forma pubblica all'interno di un regime di onnipresente teatralizzazione della comunicazione digitale.

Note

1 Nell'ambito della piattaforma CHANGES, Donato Locantore ha sviluppato una scheda analitica che integra processi semantici assistiti da AI. Nessuna parte della presente ricerca, invece, si è basata in alcun modo sull'utilizzo di intelligenza artificiale. <http://www.fondazionechanges.org/> (consultato il 20 febbraio 2026).

2 Isabella Zanni Rosiello insiste su questo aspetto tipico degli archivi storici. Cfr. Zanni Rosiello, 1996, In particolare pp. 12, 18-19, 76.

3 <https://archiviostorico.enel.com/it/archivio-storico.html> (consultato il 20 febbraio 2026).

4 <https://www.archiviofondazionefs.it/#bodyBread> (consultato il 20 febbraio 2026).

5 Un primo approfondimento dedicato a simili operazioni editoriali è stato presentato in occasione del convegno *Changes by Design. Immaginari, Archivi e Ritualità nella Comunicazione d'Impresa*, Sapienza Università di Roma, 3 marzo 2025, ospitando il fotografo Dario Mitidieri, l'editore Mario Peliti e presentando un focus dedicato ad alcuni volumi pubblicati da Ferrovie dello Stato e in particolare al libro di Mitidieri, *Uomini e treni: giorno per giorno le Ferrovie dello Stato* (1997).

6 <https://www.teche.rai.it/> (consultato il 20 febbraio 2026).

7 <http://www.censimento.fotografia.italia.it/archivi/fototeca-rai/> (consultato il 20 febbraio 2026).

8 <https://archiviostorico.gruppotim.it/> (consultato il 20 febbraio 2026).

9 <https://archiviostorico.eni.com/aseni/it/page/archive> (consultato il 20 febbraio 2026).

10 Cfr. Foucault, 2005, in particolare pp. 185, 172-174.

11 Per una analisi più articolata della questione, di cui in questa sede richiamo solo un aspetto, cfr. Fragapane, 2017, p. 108.

12 Vedi anche Lugon 2008, pp. 315, 321.

13 In questa fase ho evitato programmaticamente di analizzare singole fotografie, data la mole di materiale da visionare, la complessità dei rimandi interni ed esterni alle varie realtà archivistiche prese in esame, e la necessità di mettere in correlazione primariamente le immagini nel loro insieme, in quanto serie visive e in quanto esito di un processo che va innanzitutto compreso nelle sue implicazioni politiche generali e nei suoi rapporti con i vari attori coinvolti. Il caso Eni è stato in parte un'eccezione, poiché è stato possibile accedere all'archivio storico e compiere rilievi dettagliati in funzione del materiale già identificato online, entrando nel merito di alcune logiche iconografiche che presiedono alla formazione stessa della struttura. La prima presentazione pubblica di questa ricerca si è svolta in occasione del convegno *Mappe e scenari per il futuro del patrimonio culturale. Tre anni di ricerche del partenariato PNRR CHANGES*, Sapienza Università di Roma, 14-16 gennaio 2026, ed è stata incentrata

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

principalmente sull'analisi quantitativa dei materiali visionati e sulla discussione dell'impianto teorico di fondo. L'intervento si è concluso con la visione di una serie di slide realizzate assemblando piccoli gruppi di fotografie attorno a linee tematiche incentrate sulle 'iconografie rituali' ricorrenti e sui loro rimandi trasversali rispetto ai diversi archivi. Queste insistono in particolare su diverse situazioni di 'inaugurazione' (di edifici, strutture, impianti, tecnologie, servizi ecc.), sulla 'reiterazione' di taluni schemi visuali (il ritratto in posa dello staff, l'enfasi su alcuni gesti o situazioni come il saluto, l'incontro, la condivisione del tempo libero, la cura, la continuità generazionale) e su tipologie iconografiche più definite e storicizzate, come la coesistenza tra tradizione e innovazione o natura e tecnologia, che vanno a delineare una macro-area che raccoglie numerose e ricorrenti immagini incentrate, in linea con le tendenze coeve della nostra storia fotografica, sull'iconografia del paesaggio italiano inteso come sintesi dei diversi livelli tematici chiamati in causa dalle immagini.

14 Ricostruendo la storia dell'archivio, Nardi ricorda come nelle fasi iniziali "Le persone coinvolte nel progetto e una sorta di identificazione del termine `storia´ del gruppo con il nome del suo fondatore e primo presidente, determinarono scelte di metodo orientate soprattutto al recupero della memoria storica dell'opera svolta da Enrico Mattei" (Nardi, 2017, p. 110). Riguardo alla documentazione delle sue attività, in particolare dei suoi viaggi e incontri con personalità politiche internazionali, sottolinea: "è importante rilevare come i servizi all'estero siano stati spesso affidati a fotografi di grande rilievo" (Nardi, 2017, p. 119). Sulla storia dell'archivio fotografico Eni si veda anche Tomassini, 2022, pp. 267-296 e tavv. I-XLVIII. L'autore rileva lo stretto rapporto tra la visione industriale di Mattei e le strategie culturali attuate dall'azienda nella documentazione fotografica delle sue attività. Ringrazio Sara Vian per avermi segnalato questi scritti.

15 Da una nota relativa al fondo Jodice conservata presso l'archivio storico Eni, che ho consultato su segnalazione di Sara Vian (che ringrazio), emerge con chiarezza tale sensibilità dell'azienda per la dimensione autoriale della fotografia: "il fondo fotografico conservato presso l'Archivio Storico di Eni comprende una sezione di 230 scatti in bianco e nero realizzati in occasione dei restauri della facciata della Basilica di San Pietro a Roma, finanziati proprio da Eni. Benché si tratti di un lavoro su commissione, che poco spazio potrebbe lasciare all'interpretazione personale, quelle immagini non possono essere considerate semplice documentazione della realtà ma ancora una volta il frutto della riflessione dell'autore. Ad esempio, le riprese ravvicinate e i primi piani sembrano dare vita a profeti e santi, non più scolpiti ma vivificati e catturati come persi in una contemplazione totale e ultraterrena. Gli scatti, realizzati al termine dei lavori di restauro (1998) sono stati raccolti nel volume *La pietra e il tempo* (a cura di Alfredo Maria Pergolizzi), insieme alle fotografie di Olivo Barbieri e Marco Anelli" (archivio storico Eni, nota fondo, s.p.).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Riferimenti bibliografici

Barthes, R. (1980). *La camera chiara. Nota sulla fotografia*. Torino: Einaudi.

Barthes, R. (1985). Il messaggio fotografico [1961]. In R. Barthes, *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*. Torino: Einaudi.

Baudelaire, C. (1992). Il pubblico moderno e la fotografia [1859]. In C. Baudelaire, *Scritti sull'arte*. Torino: Einaudi.

Bauman, Z. (2020). *Retrotopia* [2017]. Bari-Roma: Laterza.

Belting, H. (2013). *Antropologia delle immagini* [2002]. Roma: Carocci.

Benjamin, W. (1962). *Angelus Novus. Saggi e frammenti*. Torino: Einaudi.

Benjamin, W. (2012a). Piccola storia della fotografia [1931]. In A. Pinotti, A. Somaini (a cura di). *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*. Torino: Einaudi.

Benjamin, W. (2012b). L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica [1936]. In A. Pinotti, A. Somaini (a cura di). *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*. Torino: Einaudi.

Burke, P. (2009). *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini* [2001]. Roma: Carocci.

Derrida, J. (2005). *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana* [1995]. Napoli: Filema.

Foucault, M. (2005). *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura* [1969]. Milano: Rizzoli.

Fragapane, G. D. (2015). *Brecht, la fotografia, la guerra*. Milano: Postmedia.

Fragapane, G. D. (2017). La fotografia come paradigma interdisciplinare. In *RSF - Rivista di studi di fotografia*, 2(4), pp. 110-115. DOI: 10.14601/RSF-20231.

Lugon, O. (2008). *Lo stile documentario in fotografia. Da August Sander a Walker Evans. 1920-1945* [2001]. Milano: Electa.

Mitidieri, D. (1997). *Uomini e treni: giorno per giorno le Ferrovie dello Stato*. Roma: Ferrovie dello Stato, Peliti Editore.

Nardi, L. (2007). L'archivio storico Eni. In D. Guarnieri (a cura di). *Enrico Mattei. Il comandante partigiano, l'uomo politico, il manager di Stato*. Ferrara: BFS Edizioni.

Pergolizzi, A. M. (a cura di). (1999). *La pietra e il tempo. Il libro fotografico*. Cinisello Balsamo: Silvana Editoriale.

Pils, G., Trocchianesi, R. (2017). *Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo.* Milano: Mimesis.

Pinotti, A., Somaini, A. (2016). *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Einaudi.

Previ, L. (2005). Lo spettatore negato. Alla ricerca di un atlante dell'impresa. In A. Somaini (a cura di). *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*. Milano: Vita e Pensiero.

Sergio, G. (a cura di). (2015). *Atlante degli archivi fotografici e audiovisivi italiani digitalizzati.* Venezia: Marsilio.

Tomassini, L. (2022). Fotografia industriale e memoria visuale di Eni. In AA. VV. *Eni, la storia di un'impresa: passato, presente e futuro del cane a sei zampe*, s.p. Milano: Fondazione Giangiacomo Feltrinelli.

Vaccari, F. (2011). *Fotografia e inconscio tecnologico* [1979]. Torino: Einaudi.

Vitali, S. (2007). Premessa. In L. Giuva, S. Vitali, I. Zanni Rosiello (a cura di). *Il potere degli archivi. Usi del passato e difesa dei diritti nella società contemporanea,* pp. VII-XI. Milano: Bruno Mondadori.

Zanni Rosiello, I. (1996). *Andare in archivio*. Bologna: il Mulino.

Letture aggiuntive

Bolter, J. D., Grusin, R. (2003). *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* [1999]. Milano: Guerini.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Nuove forme della visibilità
Dispositivi, territori, pratiche partecipative

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Finestre sul passato. Le interfacce grafiche come patrimonio

Daniele Rossi
Francesca Cicero

L'invisibilità di un patrimonio ubiquo

Le interfacce grafiche digitali costituiscono una classe di artefatti visivi dalla diffusione senza precedenti. Desktop, finestre, icone, menu, barre di scorrimento: sono elementi che strutturano l'esperienza quotidiana di miliardi di utenti, organizzando l'accesso a contenuti e funzioni attraverso scelte compositive precise. Eppure questo corpus grafico resta ai margini delle riflessioni disciplinari sulla rappresentazione. Le interfacce non figurano nei manuali di storia della grafica, entrano raramente nei percorsi museali dedicati al design, non sono oggetto di documentazione sistematica. Come osserva Lori Emerson, le interfacce sono diventate "invisibili proprio nella misura in cui sono diventate onnipresenti" (Emerson, 2014, p. 2). Le ragioni di questa esclusione sono molteplici. Le interfacce sono strumenti operativi, progettati per risultare trasparenti: un'interfaccia efficace è quella che non si fa notare, che lascia passare l'utente verso il contenuto senza opporre resistenza. È ciò che Donald Norman ha definito il paradosso della buona progettazione: "le tecnologie migliori sono quelle che scompaiono" (Norman, 1998, p. 7). Questa trasparenza funzionale ha però sottratto l'interfaccia allo sguardo critico. Si è smesso di riconoscere le interfacce come artefatti progettati, come esito di scelte compositive che riguardano griglia, gerarchia, proporzioni e codifiche cromatiche.

A rendere urgente la questione è la fragilità stessa di questo patrimonio. Le interfacce sono legate ai sistemi che le generano: quando il software diventa obsoleto, quando l'hardware non è più disponibile, quando

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

i formati non sono più supportati, l'interfaccia cessa di esistere. Matthew Kirschenbaum ha evidenziato come il digitale, apparentemente immateriale, sia in realtà soggetto a forme di obsolescenza e perdita ben più rapide di quelle che interessano i supporti analogici (Kirschenbaum, 2008, pp. 23-25). Non si tratta di un degrado progressivo ma di una scomparsa. Restano tracce, screenshot, video, emulazioni, che pongono interrogativi specifici sulle modalità di documentazione e trasmissione.

Strumenti analitici per il patrimonio delle interfacce

La documentazione delle interfacce grafiche pone un problema metodologico specifico: quali strumenti analitici possono essere applicati a oggetti che sono insieme visivi e comportamentali, statici e dinamici, bidimensionali e temporali? Le discipline della rappresentazione dispongono di un repertorio consolidato che può essere in parte applicato direttamente, in parte adattato, in parte integrato con apporti esterni.

Griglia e impaginazione

L'analisi della struttura compositiva rappresenta un primo approccio naturale. Le interfacce grafiche sono organizzate su griglie modulari, spesso implicite ma ricostruibili attraverso l'analisi. Si tratta dello stesso apparato grafico analitico che si applica alla pagina tipografica: individuare assi, misurare i rapporti proporzionali tra le aree, rilevare le costanti e le variazioni. Josef Müller-Brockmann, nel suo studio sui sistemi a griglia nella progettazione grafica, osservava come la griglia non sia un vincolo ma uno strumento di organizzazione che rende leggibile la complessità (Müller-Brockmann, 1981, p. 10). Questo principio si applica con evidenza alle interfacce, dove la griglia regola la disposizione di elementi eterogenei, menu, aree di contenuto, barre di stato, in un sistema visivamente coerente. In Italia, gli studi di grafica e tipografia hanno sviluppato strumenti analitici applicabili a questo ambito. Giovanni Lussu, nei suoi lavori sulla tipografia come sistema di organizzazione visiva del testo, ha proposto categorie interpretative, la distinzione tra struttura e texture, l'attenzione ai dispositivi di orientamento, che potrebbero essere estese all'analisi delle interfacce (Lussu, 2007, pp. 45-67). Analogamente, le ricerche condotte nell'ambito del disegno industriale italiano sulla comunicazione visiva offrono precedenti metodologici rilevanti, a partire dai lavori di Giovanni Anceschi sulla progettazione dell'interfaccia come problema di design della comunicazione (Anceschi, 1992, pp. 112-134).

Gerarchia visiva

Un secondo strumento riguarda l'analisi delle gerarchie. Le interfacce stabiliscono ordini di priorità attraverso mezzi grafici: dimensione, posizione, contrasto cromatico, peso tipografico. Mappare queste gerarchie significa ricostruire la logica che governa l'attenzione dell'utente, individuando cosa viene privilegiato e cosa viene subordinato. Jacques Bertin, nella sua semiologia grafica, ha sistematizzato le variabili visive, posizione, dimensione,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

The size of the scroll box can vary to reflect the difference between what is visible in the window and the entire content of the file, as shown in Figure 6.8.

Note The proportional scroll box was not supported in earlier releases of Windows.

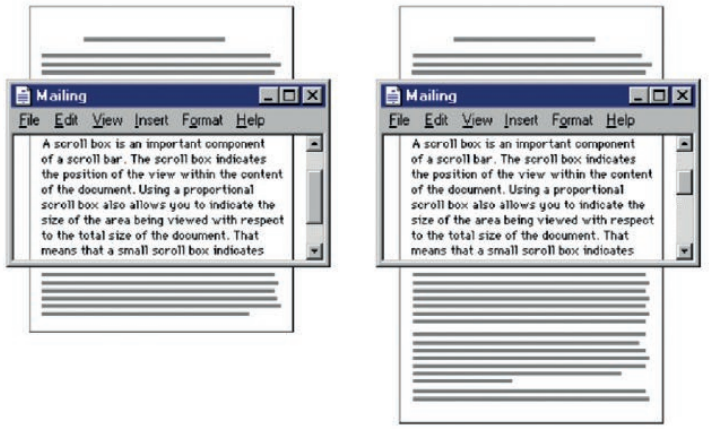


Figure 6.8 Proportional relationship between scroll box and content

For example, if the content of the entire document is visible in a window, the scroll box extends the entire length of the scroll bar, and the scroll arrows are disabled. Make the minimum size of the scroll box no smaller than the width of a window's sizing border.

The user can also scroll a window by dragging the scroll box. Update the view continuously as the user moves the scroll box. If you cannot support scrolling at a reasonable speed, you can scroll the information at the end of the drag operation as an alternative.

Fig. 1/ Istruzioni sulla gerarchia visiva da The Windows Interface Guidelines — A Guide for Designing Software, pag. 98, febbraio 1995. Fonte: https://ics.uci.edu/~kobsa/courses/ICS104/course-notes/Microsoft_WindowsGuidelines.pdf

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

valore, grana, colore, orientamento, forma, che permettono di codificare informazioni in modo ordinato e differenziato (Bertin, 1967, pp. 42-97). Questo apparato, sviluppato per la cartografia e la visualizzazione dei dati, trova applicazione diretta nell'analisi delle interfacce, dove le stesse variabili sono impiegate per organizzare funzioni e contenuti (fig. 1).

Codifica cromatica

L'analisi del colore nelle interfacce richiede attenzione sia agli aspetti percettivi sia a quelli convenzionali. Le interfacce impiegano il colore in modo funzionale: il rosso segnala errore o pericolo, il verde conferma o successo, il blu indica collegamenti ipertestuali. Queste convenzioni si sono stabilizzate nel tempo e costituiscono un codice che l'utente apprende implicitamente. Ma il colore nelle interfacce ha anche una dimensione storica ed estetica. L'evoluzione dalle palette limitate dei primi sistemi, i grigi del Macintosh, i sedici colori di Windows 3.1, alla ricchezza cromatica degli schermi contemporanei segna trasformazioni tecnologiche e culturali che possono essere tracciate e documentate.

Iconografia e metafore

Le icone delle interfacce costituiscono un sistema simbolico che merita un'analisi iconografica specifica. A differenza di altri elementi compositivi, le icone operano attraverso metafore: traducono funzioni astratte in immagini riconoscibili, costruendo un ponte tra l'esperienza del mondo fisico e le operazioni del sistema.

La metafora della scrivania rappresenta il caso fondativo. Alla Xerox PARC negli anni Settanta si decide di rappresentare lo schermo come un piano di lavoro orizzontale visto dall'alto, popolato di oggetti riconoscibili: fogli, cartelle, cestino. La scelta risponde a un'esigenza di accessibilità, l'utente non deve imparare un linguaggio nuovo ma riconoscere oggetti familiari, orientando la comprensione del computer. Alan Kay, tra i progettisti del gruppo Xerox, descriveva esplicitamente l'interfaccia come una "illusione condivisa": un mondo finto ma coerente in cui l'utente accetta di operare (Kay, 1990, p. 199). Il realismo delle icone, la cartella che somiglia a una cartella, il foglio che somiglia a un foglio, serve a sostenere questa illusione e a rendere le operazioni intuitive.

L'evoluzione storica delle icone mostra un progressivo distacco dal referente fisico. Le prime icone sono mimetiche: Susan Kare, che progetta le icone del Macintosh originale, lavora su una griglia di 32×32 pixel e deve rendere riconoscibile una cartella, un documento, un cestino con pochissimi segni (Kare, 2011) (fig. 2). È un lavoro di sintesi grafica estrema, paragonabile alla progettazione di pittogrammi per la segnaletica, un ambito studiato in Italia da Giovanni Anceschi e altri nell'ambito delle ricerche sul design della comunicazione (Anceschi, 1981, pp. 78-95).

Con il tempo le icone si trasformano in convenzioni arbitrarie. Il floppy disk che rappresenta il salvataggio sopravvive per decenni alla scomparsa dell'oggetto che raffigura. La lente d'ingrandimento per la ricerca, la casa per la home, la ruota dentata per le impostazioni diventano simboli comprensibili solo a

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

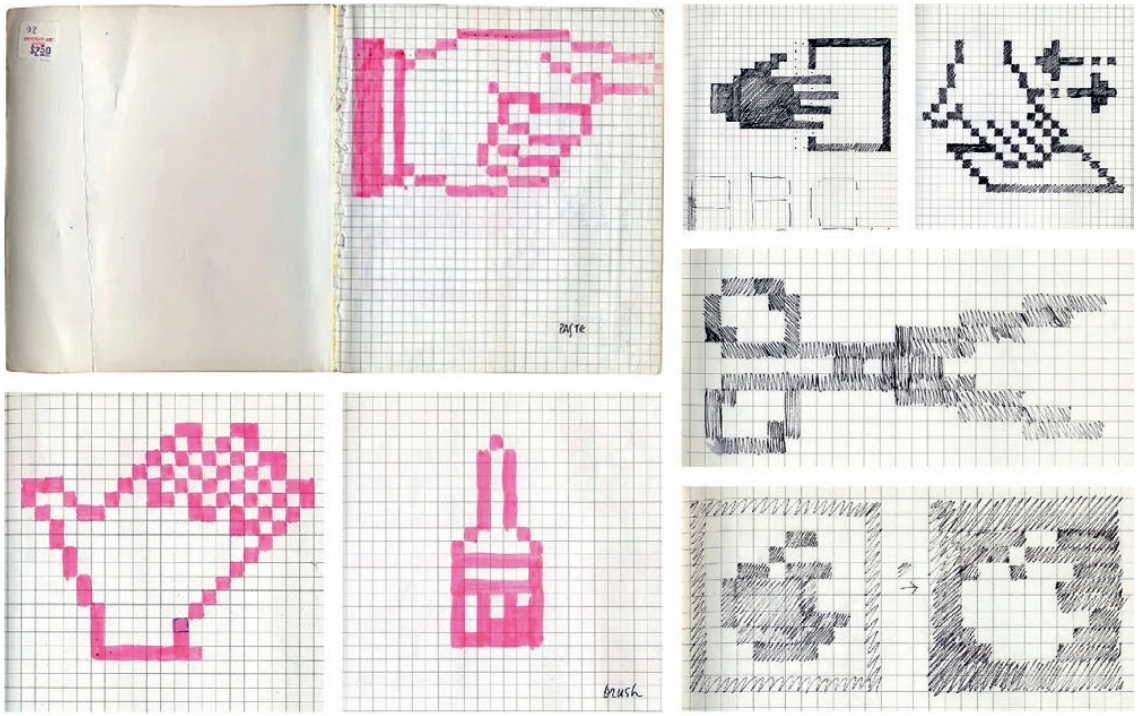


Fig. 2/ Bozzetti per icone realizzati da Susan Kare per Apple nel 1982. Fonte: https://www.aiga.org/membership-community/aiga-awards/2018-aiga-medalist-susan-kare

chi ha appreso il codice. Si passa dall'icona, segno che somiglia al suo oggetto, al simbolo, segno che funziona per convenzione[1]. Altre interfacce hanno sperimentato metafore alternative. Microsoft Bob nel 1995 tentava di rappresentare il computer come una casa con stanze, approccio presto abbandonato. I videogiochi hanno sviluppato sistemi propri: inventari, mappe, barre di stato, costituiscono un repertorio iconografico distinto. Le interfacce mobili hanno introdotto la metafora del flusso verticale, lo scroll continuo, che sostituisce la spazialità statica della scrivania con una temporalità lineare. Lev Manovich ha osservato come le interfacce culturali operino attraverso metafore che mediano l'accesso ai contenuti, e come queste metafore non siano neutre ma incorporino modelli culturali specifici (Manovich, 2001, pp. 69-93).

Oltre la staticità: documentare il comportamento

Gli strumenti fin qui descritti affrontano l'interfaccia come oggetto visivo statico. Ma le interfacce sono anche oggetti dinamici: rispondono a input, cambiano stato, producono transizioni animate. Questa dimensione comportamentale sfugge agli strumenti tradizionali del rilievo grafico. Non esiste una notazione consolidata per rappresentare il comportamento di un'interfaccia. Alcuni tentativi sono stati fatti nell'ambito del design dell'interazione. I diagrammi di flusso (fig. 3) e gli *state diagram* rappresentano le sequenze di stati e le transizioni possibili, ma

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

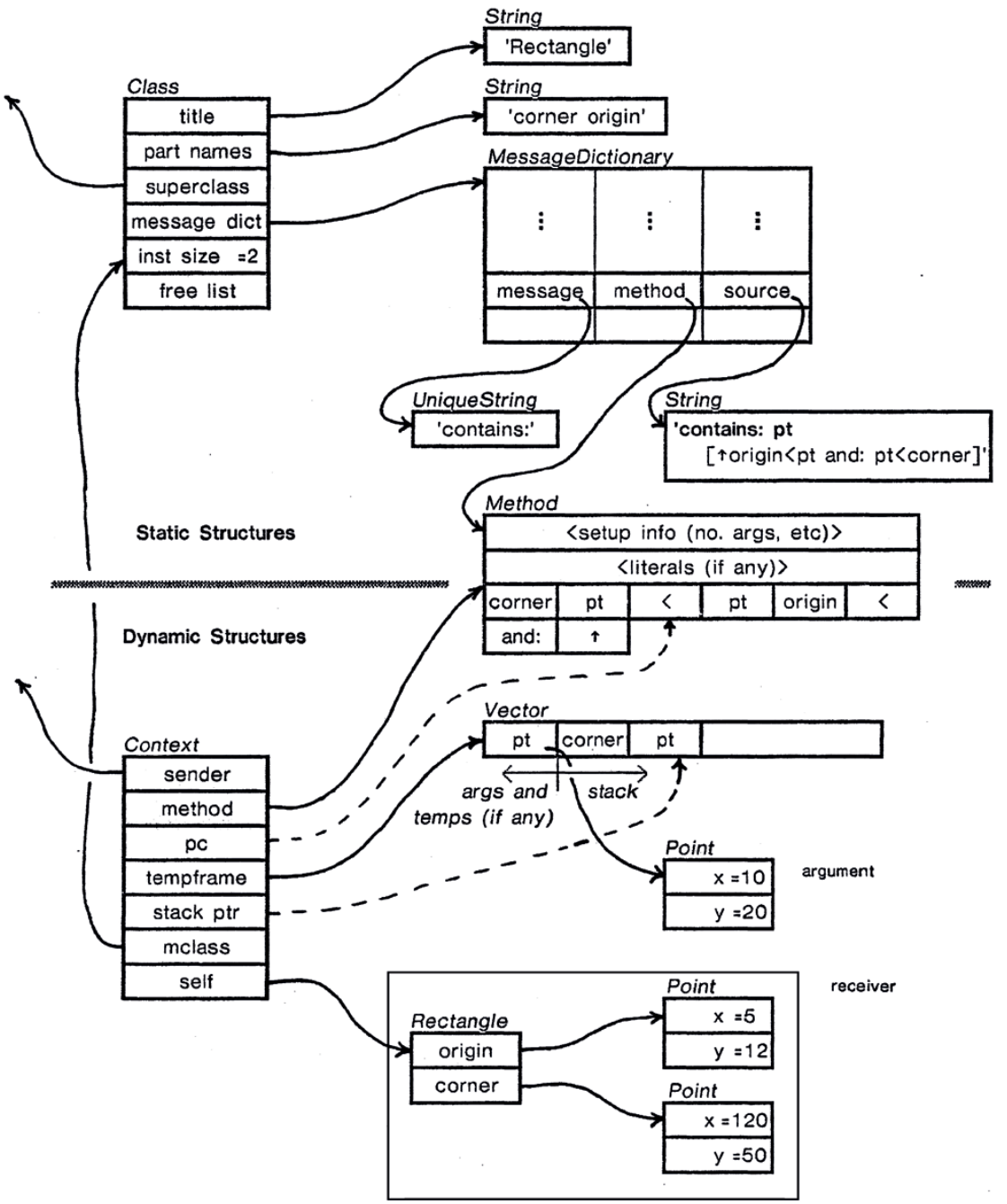


Fig. 3/ Diagramma di flusso dal manuale The Smalltalk-76 Programming System Design and Implementation di Xerox, pag. 12. Fonte: https://archive.org/details/bitsavers_xeroxparctalk76ProgrammingSystemDesignandImplement_1637358/mode/2up

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

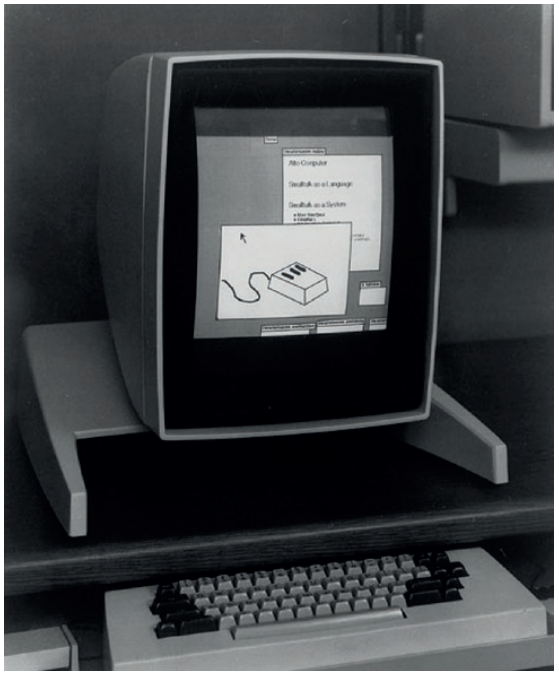


Fig. 4/ Stratificazione delle finestre nel sistema di interfacce Smalltalk sviluppato da Alan Kay e dal Learning Research Group nel 1973, in azione su uno Xerox Alto. Fonte: https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/alto

Fig. 5/ Finestra dell'editor di testo del sistema di interfacce Aqua per Mac OS X. Fonte: https://512pixels.net/projects/aqua-screenshot-library/mac-os-x-10-0-cheetah/#jp-carousel-15419

non catturano la qualità visiva delle transizioni, la durata, l'andamento, il carattere grafico dell'animazione. È questo forse il terreno su cui le discipline della rappresentazione potrebbero offrire il contributo più originale: lo sviluppo di forme di documentazione grafica capaci di restituire non solo l'aspetto ma anche il comportamento delle interfacce. Un rilievo dell'interazione, per così dire, che estenda al dominio digitale le pratiche del rilievo e del disegno tecnico. Questa possibilità resta al momento un'ipotesi di lavoro più che un metodo consolidato.

Lineamenti di una storia delle interfacce grafiche

Le radici concettuali dell'interfaccia grafica precedono la sua realizzazione tecnica. Il Memex di Vannevar Bush (1945) e la visione del computer come strumento di potenziamento cognitivo elaborata da Douglas Engelbart negli anni Sessanta anticipano i principi fondativi del paradigma[2]. Lo Xerox Alto del 1973 traduce queste idee in un sistema funzionante: il linguaggio Smalltalk, sviluppato da Alan Kay e dal Learning Research Group, definisce gli elementi che diventeranno canonici: desktop, icone, finestre sovrapposte, menu a comparsa[3] (fig. 4).

Il trasferimento al mercato avviene negli anni Ottanta attraverso percorsi intrecciati. Lo Xerox Star (1981), primo sistema commerciale con desktop integrato, il PERQ della Three Rivers Computer Corporation, VisiOn, Lisa e infine il Macintosh (1984) stabiliscono il vocabolario visivo dell'interfaccia grafica: menu a discesa, icone per programmi e documenti, trascinamento,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

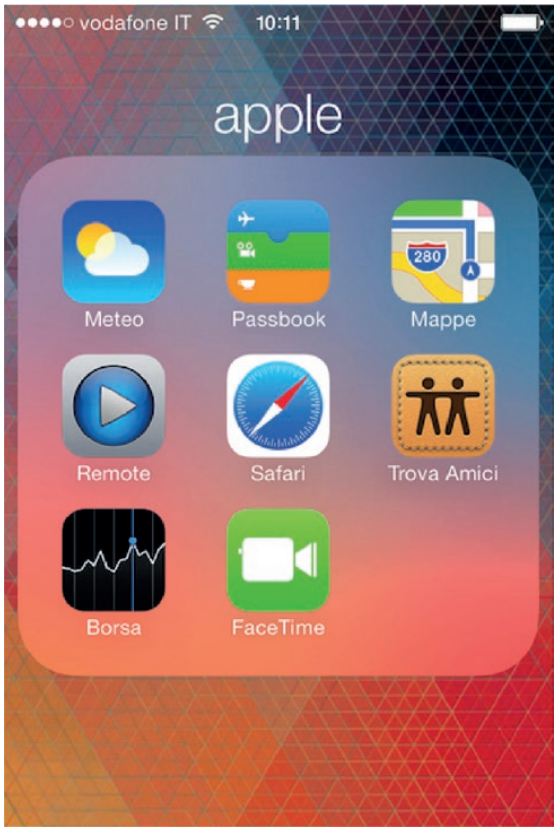


Fig. 6/ Schermate di IOS 7 su iPhone 5s. Fonte:https://www.ilpost.it/2013/09/20/guida-ios-7-iphone/

doppio clic[4]. La seconda metà del decennio vede una proliferazione di sistemi: GEM, Amiga Workbench, Windows, GEOS, Arthur, NeXTSTEP[5].
Gli anni Novanta consolidano Windows come standard dominante[6]. Il 2001 segna una svolta per Apple: Mac OS X introduce l'interfaccia Aqua (fig. 5), un linguaggio visivo nuovo che inaugura l'era scheumorfista[7]. L'iPhone del 2007 sposta il paradigma: lo schermo tattile elimina il puntatore, il gesto sostituisce il clic. iOS 7 nel 2013 abbandona lo scheumorfismo per il *flat design* (fig. 6). Gli sviluppi recenti integrano assistenti vocali e intelligenza artificiale, ridimensionando progressivamente il ruolo della componente grafica tradizionale.

Le interfacce come ideologie visualizzate

L'analisi formale delle interfacce, griglia, gerarchia, colore, iconografia, rischia di restare incompleta se non si affronta una questione più profonda: le interfacce non sono strumenti neutri. Ogni scelta compositiva incorpora assunti su chi sia l'utente, cosa debba fare, come debba pensare il proprio rapporto con la macchina. L'interfaccia, in altre parole, è un dispositivo ideologico che si presenta come naturale. Lori Emerson ha analizzato questa dinamica nel suo studio

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

sulle interfacce di lettura e scrittura. La sua tesi centrale è che le interfacce contemporanee producono una forma di cecità operativa: quanto più sono fluide e intuitive, tanto più nascondono la propria natura di costrutti progettati. L'utente smette di percepire l'interfaccia come mediazione e la assume come ambiente dato. Emerson contrappone a questo modello le interfacce 'difficili' delle prime sperimentazioni, i sistemi a riga di comando, le pratiche di scrittura del codice, che rendevano visibile il proprio funzionamento e sollecitavano una consapevolezza critica. La trasparenza, in questa prospettiva, non è una virtù neutra ma una strategia che sottrae l'interazione al vaglio dell'utente (Emerson, 2014, pp. 45-78). Alexander Galloway radicalizza questa lettura in chiave politica. Nel suo studio sulle interfacce come dispositivi di controllo, Galloway sostiene che l'interfaccia non è una soglia tra due spazi preesistenti ma un effetto che produce attivamente i termini che pretende di collegare. L'interfaccia non connette semplicemente l'utente al sistema: definisce cosa sia l'utente e cosa sia il sistema, distribuendo possibilità e vincoli. In questa prospettiva le scelte di design, cosa viene mostrato e cosa nascosto, quali azioni sono facilitate e quali ostacolate, quali metafore vengono adottate, sono scelte politiche, anche quando appaiono puramente funzionali. Galloway invita a leggere l'interfaccia come si legge un testo ideologico: interrogando le sue omissioni, i suoi silenzi, le sue naturalizzazioni (Galloway, 2012, pp. 25-53).

Brenda Laurel, da una prospettiva diversa, ha esplorato l'interfaccia come spazio drammaturgico. Nel suo lavoro pionieristico sull'interazione come forma teatrale, Laurel propone di pensare l'interfaccia non come pannello di controllo ma come palcoscenico dove si svolge un'azione. Questa metafora sposta l'attenzione dalla funzionalità all'esperienza: l'interfaccia non si limita a permettere operazioni, costruisce un mondo in cui l'utente agisce come personaggio. Le implicazioni sono rilevanti per l'analisi ideologica: il "ruolo" assegnato all'utente, spettatore, operatore, creatore, consumatore, non è neutro ma riflette concezioni specifiche dell'*agency* e della partecipazione (Laurel, 1991, pp. 1-32). A queste voci si aggiunge la prospettiva di Gui Bonsiepe, che porta nel discorso sulle interfacce la tradizione del design industriale e della Scuola di Ulm. Per Bonsiepe l'interfaccia non è uno strato superficiale applicato a una funzione preesistente: è lo spazio di accoppiamento tra utente, strumento e compito, il luogo dove l'azione diventa possibile. Senza interfaccia non c'è accesso alla funzione; progettare l'interfaccia significa progettare l'uso stesso dello strumento (Bonsiepe, 1995, pp. 34-56). Questa posizione ha conseguenze critiche precise. Bonsiepe distingue tra design autentico dell'interazione e semplice styling, l'esteticizzazione cosmetica che maschera funzioni povere o, peggio, manipolatorie. Un'interfaccia può apparire elegante e risultare coercitiva; può sembrare semplice e in realtà limitare le possibilità dell'utente a percorsi predefiniti. La critica allo styling non è un giudizio estetico ma politico: riguarda la distribuzione del potere tra chi progetta e chi usa. Bonsiepe, che ha lavorato a lungo in America Latina occupandosi di design per

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Nella pagina a fronte
Fig. 7/ Pagina di GUIdebook che riunisce le icone provenienti da diversi sistemi di interfaccia. Acquisizione degli autori in data 20 gennaio 2026.

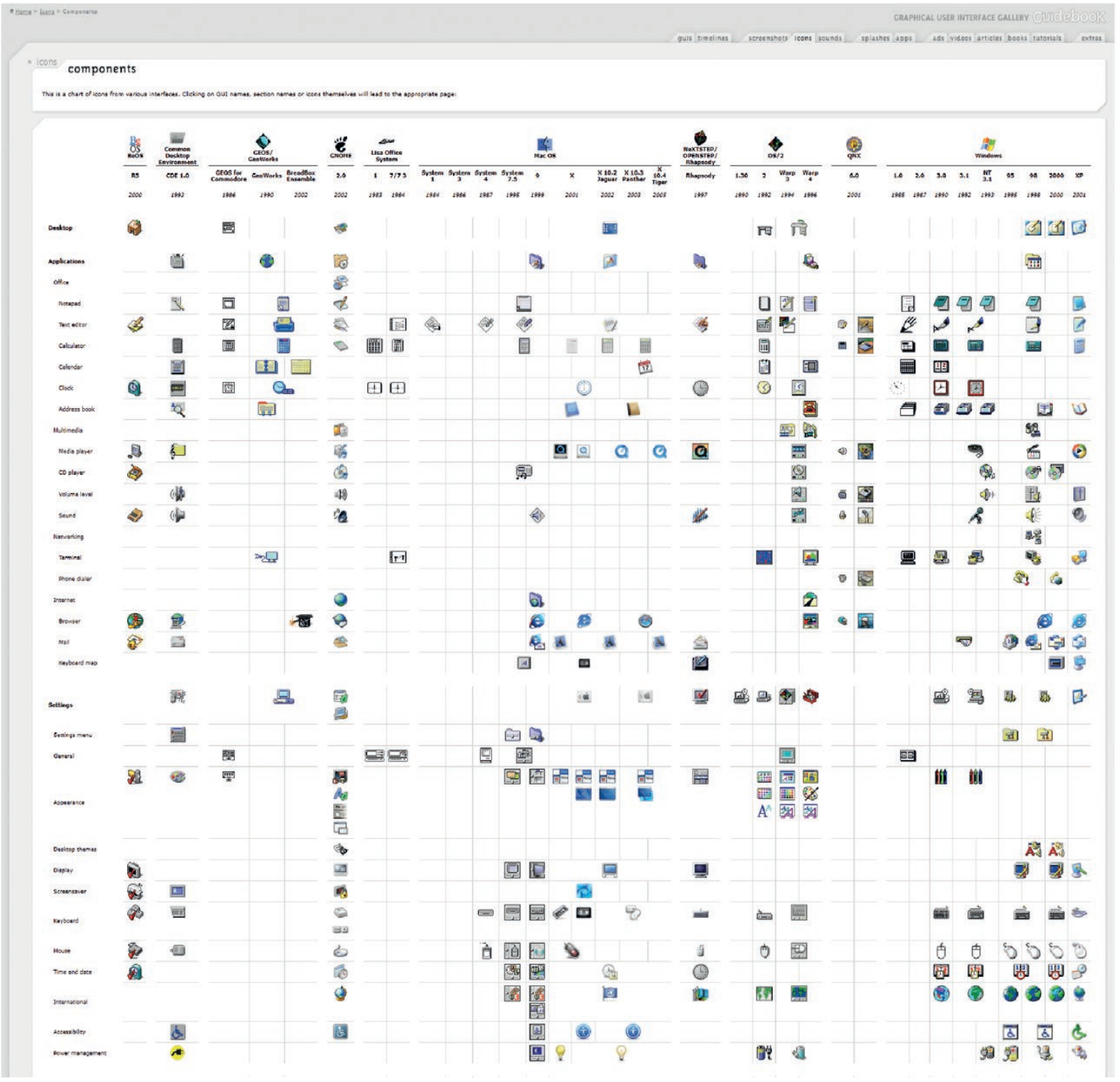
lo sviluppo, è particolarmente attento alle asimmetrie: chi controlla il design delle interfacce controlla l'accesso alla conoscenza e all'azione. Le interfacce dei grandi sistemi commerciali non sono neutre infrastrutture ma incorporano modelli di utente, tipicamente il consumatore, raramente il cittadino o il produttore, che orientano silenziosamente l'esperienza. Tali prospettive convergono su un punto: l'analisi delle interfacce non può limitarsi alla descrizione formale ma deve interrogare le scelte implicite, i modelli di utente presupposti, le azioni facilitate e quelle precluse. Una griglia ordinata può essere strumento di chiarezza o gabbia che impedisce configurazioni alternative. Un'icona intuitiva può facilitare l'accesso o nascondere che esistono altri modi di rappresentare la stessa azione. Un'interazione fluida può semplificare l'esperienza o nascondere la complessità delle operazioni sottostanti. Lo sguardo compositivo, tradizionalmente orientato all'analisi formale, è chiamato a integrare questa dimensione ideologica: non per abbandonare l'attenzione alla forma in favore di una lettura esclusivamente politica, ma per riconoscere che nessuna scelta progettuale è ideologicamente neutra.

La fragilità del patrimonio digitale

Gli artefatti fisici sono soggetti a processi di degrado che si manifestano nel tempo in forma graduale e osservabile. Il supporto si deteriora, il pigmento sbiadisce, la carta si indebolisce: la perdita è progressiva, documentabile, spesso contrastabile attraverso interventi conservativi. Gli artefatti digitali presentano una fenomenologia diversa. Non si degradano: diventano inaccessibili. L'obsolescenza del software, la dismissione dell'hardware, l'incompatibilità dei formati non producono un deterioramento visibile ma una cessazione improvvisa della fruibilità. Il passaggio dallo stato di usabilità a quello di inaccessibilità non avviene per gradi ma per soglie: finché l'intera catena di dipendenze tecniche è operativa l'oggetto funziona integralmente; quando un elemento della catena viene meno, l'oggetto cessa di essere esperibile. Matthew Kirschenbaum ha analizzato questa condizione nel suo studio sulla materialità dei media digitali. Contro l'ideologia dell'immaterialità, Kirschenbaum mostra come ogni oggetto digitale dipenda da una catena di condizioni materiali: hardware specifico, software compatibile, formati interpretabili. "Il digitale è materiale", scrive, "anche quando la sua materialità è occultata" (Kirschenbaum, 2008, p. 12). Quando un anello della catena si spezza, l'oggetto diventa inaccessibile. L'obsolescenza non è un incidente ma una condizione strutturale. Per le interfacce il problema si aggrava ulteriormente. Un documento può essere migrato, un'immagine convertita. Ma l'interfaccia non è un contenuto: è un comportamento. È l'insieme delle risposte del sistema agli input dell'utente, la sequenza delle transizioni, il ritmo dell'interazione. Conservare uno screenshot significa conservare una traccia, non l'oggetto.

Le strategie di preservazione esistenti affrontano il problema con approcci diversi. L'emulazione ricrea l'ambiente originale su macchine contemporanee, permettendo di eseguire il software nella sua forma autentica.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

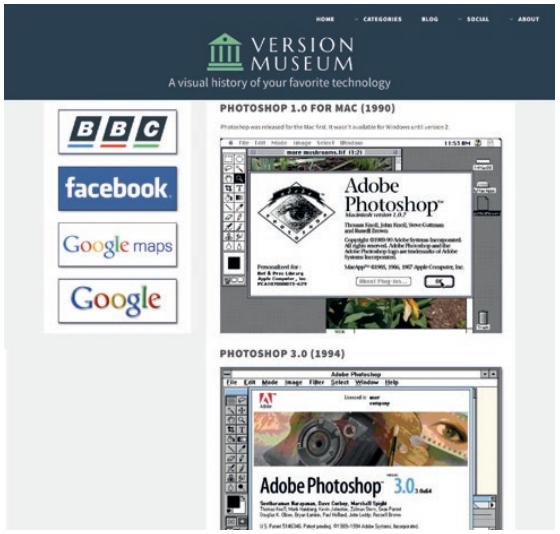


Fig. 8/ Pagina di Version Museum dedicata all'evoluzione delle interfacce del software Adobe Photoshop. Acquisizione degli autori in data 20 gennaio 2026.

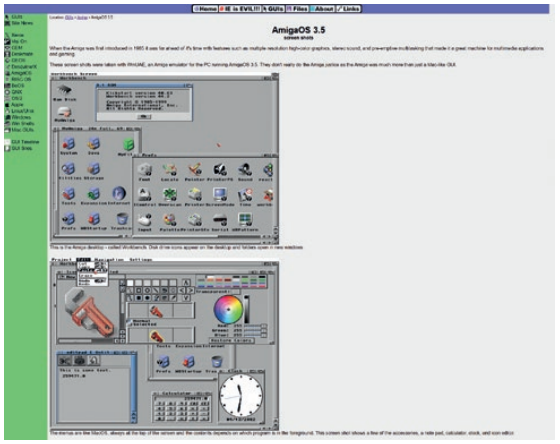


Fig. 9/ Pagina di Nathan's Toasty Technology page dedicata all'analisi delle interfacce del sistema operativo AmigaOS 3.5. Acquisizione degli autori in data 20 gennaio 2026.

Il progetto EaaSI (Emulation as a Service Infrastructure), sviluppato dalla Yale University Library, tenta di rendere l'emulazione accessibile e sostenibile, offrendo ambienti emulati attraverso il browser[8]. Tale progetto è stato sviluppato all'interno del Software Preservation Network che affronta le barriere legali e istituzionali, lavorando per costruire framework che permettano la conservazione del software come patrimonio culturale[9]. Rhizome, organizzazione dedicata all'arte digitale, ha sviluppato Webrecorder (ora Conifer) per catturare siti web nella loro interattività, conservando comportamenti dinamici oltre alle pagine statiche[10]. Sul versante della documentazione visiva, diversi archivi online hanno raccolto screenshot, materiali e ricostruzioni storiche delle interfacce: GUIdebook offre una galleria di schermate e materiali relativi alle GUI storiche[11] (fig. 7); il Version Museum propone una storia visiva dei sistemi operativi attraverso immagini delle diverse versioni[12] (fig. 8); la GUI Gallery di Nathan's Toasty Technology Page documenta l'evoluzione delle interfacce con particolare attenzione ai sistemi meno noti[13] (fig. 9); il DigiBarn Computer Museum, nato come collezione fisica, ha esteso la propria attività alla documentazione digitale e alla raccolta di testimonianze orali[14] (fig. 10); il Kochi Arts & Science Space propone una timeline sintetica della storia delle interfacce grafiche[15] (fig. 11). Tali progetti rappresentano avanguardie in un campo ancora marginale. La maggior parte delle interfacce storiche non è oggetto di alcun programma di conservazione. I sistemi degli anni Ottanta e Novanta sono parzialmente documentati grazie a comunità di appassionati; le applicazioni minori, le versioni intermedie scompaiono senza lasciare traccia sistematica.

Documentare l'interazione: problemi aperti

Un'interfaccia è simultaneamente un artefatto visivo, un sistema di comportamenti, una struttura logica, un'esperienza temporale. Ciascuna di queste dimensioni richiede strumenti diversi, e nessuno strumento esistente

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 10/ Schermata di DigiBarn dedicata all'analisi delle interfacce delle applicazioni di Xerox Alto. Acquisizione degli autori in data 20 gennaio 2026.

Fig. 11/ Pagina di Kochi Arts & Science Space con la timeline che ricostruisce le principali tappe della storia dell'evoluzione della GUI. Acquisizione degli autori in data 20 gennaio 2026.

le cattura tutte. La dimensione visiva è immediatamente accessibile. Lo screenshot fissa l'aspetto dell'interfaccia in un istante determinato: la disposizione degli elementi, i rapporti cromatici, la gerarchia tipografica. È il tipo di documento più diffuso e costituisce la base di qualsiasi archivio di interfacce storiche. Ma lo screenshot è per definizione statico. Congela uno stato tra i molti possibili, escludendo le transizioni, le risposte agli input, le variazioni contestuali. La registrazione video supera parzialmente questo limite. Un filmato dell'interfaccia in uso documenta sequenze di stati, transizioni animate, tempi di risposta. Introduce però nuove limitazioni: il video registra un percorso particolare, una sessione specifica, non lo spazio delle possibilità. Come fonte per l'analisi presenta le stesse difficoltà di qualsiasi documento audiovisivo: richiede trascrizione, segmentazione, codifica. I diagrammi di flusso rappresentano le sequenze di stati e le condizioni di transizione, formalizzando il comportamento dell'intero sistema. Tali strumenti, sviluppati nell'ambito dell'ingegneria del software e del UX/UI design, catturano la logica ma perdono la qualità visiva. Un diagramma di flusso non dice nulla sul peso grafico di un pulsante, sulla durata di un'animazione, sul ritmo percettivo dell'interazione. L'esperienza dell'utente costituisce una quarta dimensione, metodologicamente distinta dalle precedenti. L'interfaccia non esiste come oggetto astratto ma si realizza nell'atto d'uso, nell'incontro tra un soggetto e un sistema orientato a uno scopo. Questa dimensione esperienziale sfugge agli strumenti fin qui descritti. Le scienze sociali offrono strumenti consolidati per indagare questa dimensione: interviste, osservazione diretta, tecniche di registrazione del comportamento verbale durante l'uso. Tali metodi producono però dati qualitativi di natura eterogenea rispetto alla documentazione tecnica e visiva, ponendo il problema della loro integrazione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

in un apparato documentario coerente. La domanda resta aperta: se sia possibile sviluppare una forma di notazione grafica che restituisca il comportamento delle interfacce con la stessa efficacia con cui il disegno tecnico restituisce, ad esempio, l'assetto geometrico di un volume architettonico. Una notazione indipendente dagli strumenti software, leggibile nel tempo, capace di codificare non solo stati ma transizioni.

Verso un'archeologia delle interfacce grafiche

Le interfacce attualmente in uso diventeranno inaccessibili con la stessa rapidità con cui lo sono diventate quelle delle generazioni tecnologiche precedenti. Il presente contributo non intende proporre un programma compiuto ma delineare un territorio. Le interfacce grafiche costituiscono un corpus di artefatti visivi che ha trasformato il modo in cui gli esseri umani operano con le macchine, accedono all'informazione, organizzano il lavoro e la comunicazione. Questo corpus sta scomparendo, non per incuria ma per una condizione strutturale: l'obsolescenza tecnologica cancella gli oggetti digitali con una rapidità che non ha equivalenti nella storia della cultura materiale.

Le tradizioni di analisi e documentazione sviluppate per il patrimonio materiale e per le arti visive offrono strumenti concettuali e metodologici che potrebbero essere estesi a questi nuovi ambiti. Ciò che manca non sono le competenze ma il riconoscimento dell'oggetto: le interfacce non sono ancora percepite come patrimonio, la loro scomparsa non è ancora avvertita come perdita.

L'archeologia delle interfacce si configura come territorio interdisciplinare. Richiede competenze grafiche per l'analisi visiva, informatiche per la comprensione dei sistemi, storiche per la contestualizzazione, archivistiche per la conservazione. Nessun singolo ambito disciplinare possiede da solo l'intero apparato necessario. Il lavoro da fare è insieme teorico, definire cosa documentare e come, e pratico, costruire archivi, sviluppare notazioni, sperimentare metodi.

Note

1 Il rilascio di iOS 7 nel 2013 segna una rottura esplicita con la tradizione mimetica. Le icone diventano piatte, geometriche, prive di ombre e *texture* realistiche. Non imitano più oggetti del mondo fisico, sono segni puri. Tale passaggio avviene in tempi compressi e sotto gli occhi di miliardi di utenti, costituendo un caso di trasformazione stilistica di massa senza precedenti per scala e rapidità.

2 Bush descrive il Memex come dispositivo ipotetico che organizza documenti su una scrivania elettronica, anticipando la metafora del *desktop*. Engelbart, nel saggio Augmenting Human Intellect (1962), delinea il computer come strumento di potenziamento cognitivo. La dimostrazione pubblica del sistema oN-Line nel 1968, nota come 'the mother of all demos', presenta per la prima volta un sistema operato con mouse, dotato di collegamenti ipertestuali, editing a schermo, collaborazione in rete e videoconferenza.

3 Il Neptune Directory Editor introduce la gestione grafica dei file con pulsanti e liste. L'Alto resta un progetto di ricerca interno allo Xerox PARC; i suoi derivati, Dolphin e Dandelion, condurranno allo Xerox Star.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

4 Il PERQ, derivato dal Dolphin e commercializzato dal 1979, introduce finestre sovrapponibili ridimensionabili e gestione di processi concorrenti, innovazioni che precedono il Macintosh. VisiOn (1983) porta la prima interfaccia grafica sui PC IBM. Il linguaggio visivo di Susan Kare per il Macintosh, icone a 32×32 pixel, metafore immediate, costruisce un'identità grafica che segnerà l'immaginario collettivo.
5 Nel 1985 appaiono GEM della Digital Research e Amiga Workbench con grafica a colori e multitasking. Nel 1986 GEOS porta un'interfaccia simile al Macintosh su Commodore 64 e Apple II. Nel 1987 Acorn introduce Arthur, primo sistema su microprocessore RISC a 32 bit. NeXTSTEP (1988-89) introduce innovazioni che confluiranno in Mac OS X. Nel mondo Unix, X Window System fornisce dal 1984 un framework grafico su cui si costruiranno gli ambienti GNOME e KDE.
6 Windows 3.1 (1992) raggiunge diffusione di massa; Windows 95 introduce la barra delle applicazioni e il menu Start. OS/2 di IBM propone alternative come il Workplace Shell orientato agli oggetti o il LaunchPad di OS/2 Warp, senza scalfire il predominio Microsoft. BeOS sperimenta soluzioni originali come il raggruppamento delle finestre per applicazione.
7 Il termine scheumorfismo (dall'inglese *skeuomorphism*, a sua volta dal greco *σκεῦος*, oggetto, e *μορφή*, forma) indica la pratica di replicare nell'interfaccia digitale l'aspetto di oggetti fisici: superfici che imitano legno, pelle, metallo; pulsanti tridimensionali con ombre e rilievi; icone che riproducono manufatti come calendari, calcolatrici, blocchi per appunti.
8 EaaSI (Emulation as a Service Infrastructure) è un'infrastruttura per l'emulazione distribuita sviluppata dalla Yale University Library in collaborazione con altre istituzioni. Informazioni sul progetto sono disponibili all'indirizzo <https://www.softwarepreservationnetwork.org/eaasi/> (consultato il 20 gennaio 2026).
9 Il Software Preservation Network è un'iniziativa collaborativa che riunisce istituzioni culturali, biblioteche e archivi per affrontare le sfide della conservazione del software. Informazioni sulla rete sono disponibili all'indirizzo <https://www.softwarepreservationnetwork.org/> (consultato il 20 gennaio 2026).
10 Webrecorder, ora rinominato Conifer, è uno strumento per la cattura e conservazione di siti web dinamici sviluppato da Rhizome. Il servizio è accessibile all'indirizzo <https://conifer.rhizome.org/> (consultato il 20 gennaio 2026).
11 GUIdebook: Graphical User Interface gallery, a cura di Marcin Wichary, attivo dal 2002 al 2006. <https://guidebookgallery.org/> (consultato il 20 gennaio 2026).
12 Version Museum: A Visual History of Your Favorite Technology, sezione Operating Systems. <https://www.versionmuseum.com/operating-systems> (consultato il 20 gennaio 2026).
13 Nathan's Toasty Technology Page, GUI Gallery. <http://toastytech.com/index.html> (consultato il 20 gennaio 2026).
14 DigiBarn Computer Museum, fondato nel 1997 da Bruce Damer. La collezione fisica è attualmente in prestito al Computer Museum at System Source. <https://www.digibarn.com/> (consultato il 20 gennaio 2026).
15 Kochi Arts & Science Space, Graphical User Interface History. <https://kartsci.org/kocomu/computer-history/graphical-user-interface-history/> (consultato il 20 gennaio 2026).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Riferimenti bibliografici

Anceschi, G. (1981). *Monogrammi e figure*. Firenze: La Casa Usher.

Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione. Milano*: Etas Libri.

Bertin, J. (1967). *Sémiologie graphique*. Paris: Mouton.

Bonsiepe, G. (1995). *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*. Milano: Feltrinelli.

Emerson, L. (2014). *Reading Writing Interfaces: From the Digital to the Bookbound*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Engelbart, D. C. (1962). *Augmenting human intellect: A conceptual framework* (Summary Report AFOSR-3233). Menlo Park (CA): Stanford Research Institute.

Galloway, A.R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.

Kare, S. (2011). *Susan Kare Iconography*. <http://kare.com> (consultato il 20 gennaio 2026).

Kay, A. (1990). User Interface: A Personal View. In B. Laurel (a cura di). *The Art of Human-Computer Interaction*, pp. 191-207. Reading, MA: Addison-Wesley.

Kirschenbaum, M. (2008). *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge, MA: MIT Press.

Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre.* Reading, MA: Addison-Wesley.

Lussu, G. (2007). *La lettera uccide*. Viterbo: Stampa Alternativa.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.

Müller-Brockmann, J. (1981). *Grid Systems in Graphic Design*. Sulgen: Niggli.

Norman, D. (1998). *The Invisible Computer*. Cambridge, MA: MIT Press.

Letture aggiuntive

Ernst, W. (2013). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Granelli, A., & de Kerckhove, D. (2006). *Imparare nella società della conoscenza*. Roma: Anicia.

Huhtamo, E., & Parikka, J. (a cura di). (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implication*s. Berkeley: University of California Press.

Johnson, S. (1997). *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. New York: Harper Edge.

Murray, J. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: MIT Press.

Terranova, T. (2004). *Network Culture: Politics for the Information Age*. London: Pluto Press.

Winget, M., & Aspray, W. (a cura di). (2011). *Digital Media: Technological and Social Challenges of the Interactive World*. Lanham, MD: Scarecrow Press.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Progettare il visibile.
Processi di valorizzazione nel patrimonio culturale del design

Stefano Chiarenza

La visibilità come costruzione culturale

Nella letteratura critica degli ultimi decenni si è consolidata una posizione teorica secondo cui il patrimonio non costituisce una proprietà intrinseca degli oggetti ma una condizione acquisita all'interno di sistemi di riconoscimento e attribuzione di valore storicamente situati[1]. Un oggetto può sopravvivere per secoli senza acquisire tale statuto; al contrario, pratiche immateriali o spazi effimeri possono essere riconosciuti come patrimonio nel giro di pochi decenni. Ciò che determina il passaggio non è la consistenza materiale né l'antichità, ma l'investimento culturale e istituzionale che orienta la selezione di ciò che merita di essere conservato e trasmesso (Brown, 2005). Questo processo di selezione non è neutro. I criteri che lo governano variano nel tempo e rispondono a orientamenti culturali specifici, definendo tanto ciò che entra a far parte del patrimonio quanto ciò che ne rimane escluso – una dimensione che la letteratura critica ha progressivamente messo al centro dell'analisi (Harrison, 2013).

La visibilità del patrimonio dipende, pertanto, da questa struttura selettiva. Gli oggetti e le pratiche del passato non si offrono direttamente allo sguardo ma richiedono mediazione. Strumenti narrativi, espositivi, grafici e digitali ne organizzano l'intelligibilità, ne stabiliscono le gerarchie di rilevanza, ne modulano le forme di esperienza. Senza queste operazioni, i manufatti resterebbero elementi dispersi e privi di consistenza pubblica. È attraverso di esse che il patrimonio si costituisce come tale (Lupo, 2021).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

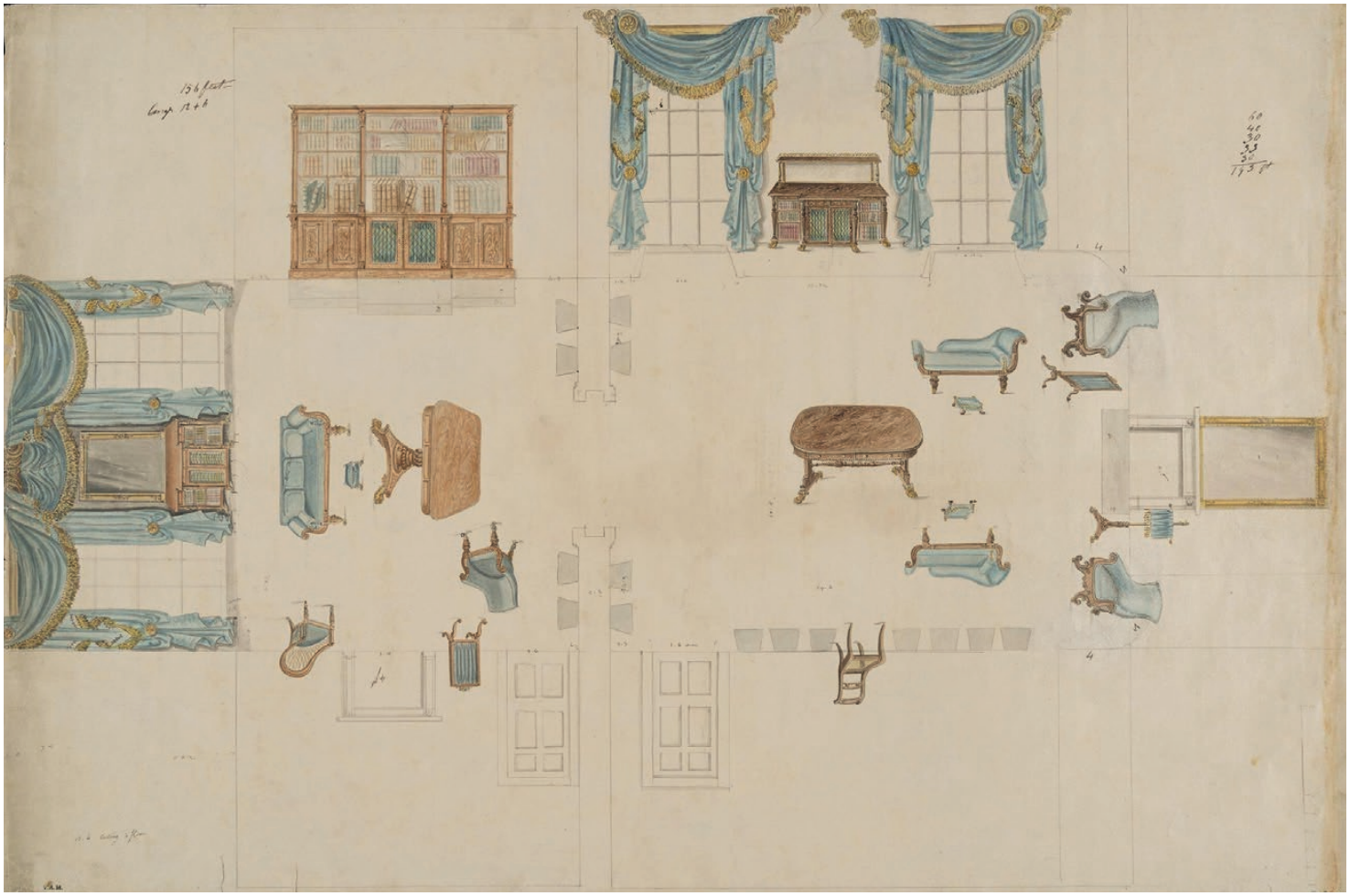


Fig. 1/ Gillow & Co., *Progetti per arredi e interni*, 1806-1831. Penna, inchiostro e acquerello, 53,3×76,2 cm. Londra, Victoria and Albert Museum, Dept. of Prints and Drawings, accession number E.18-1952.

Ne consegue che ogni sistema di rappresentazione produce una visibilità specifica e parziale, senza limitarsi a descrivere qualcosa di preesistente ma concorrendo attivamente a costruirlo. Le scelte formali, informative e narrative che orientano una rappresentazione non sono accessorie rispetto al contenuto; sono costitutive del valore che viene attribuito al manufatto e del modo in cui esso viene percepito e interpretato[2].

Tale implicazione assume una rilevanza particolarmente stringente nel dominio del design storico. A differenza di altri ambiti del patrimonio, dove l'oggetto fisico può essere direttamente osservato, misurato e documentato, il design storico si confronta spesso con una discontinuità materiale di fondo legata al fatto che i manufatti raramente sopravvivono nella loro integrità originaria. Ciò che resta sono per lo più tracce grafiche – disegni

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

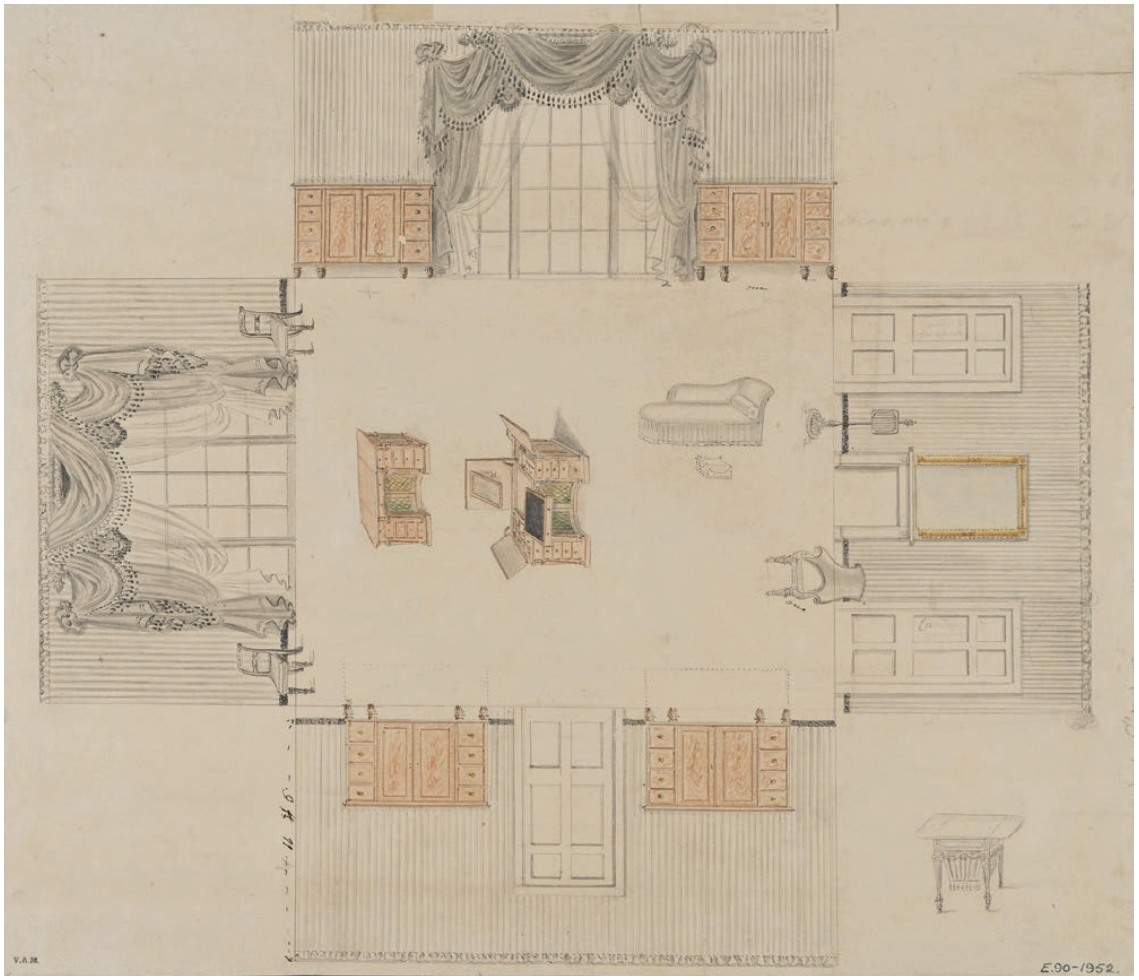


Fig. 2/ Gillow & Co., *Progetti per arredi e interni*, 1806-1831. Penna, inchiostro e acquerello, 53,3×76,2 cm. Londra, Victoria and Albert Museum, Dept. of Prints and Drawings, accession number E.90-1952.

di progetto, schizzi tecnici, campionari, fotografie d'epoca – prodotte in contesti e con finalità che non coincidono con quelle della ricerca storica contemporanea. Queste tracce portano già impressa, nella loro stessa costruzione, una prospettiva fatta di scelte selettive, convenzioni rappresentative e orientamenti culturali sedimentati nel momento in cui furono prodotte. La distanza tra il manufatto e la sua rappresentazione è pertanto una condizione costitutiva del campo, qualcosa che la ricerca deve assumere criticamente piuttosto che tentare di annullare con strumenti più sofisticati (Evans, 1997b).

Un patrimonio tra archivio e assenza. La collezione Gillow & Co.

La dimensione costruttiva della visibilità trova nel design storico un terreno di verifica ideale, specialmente laddove la sopravvivenza del patrimonio non coincide con la permanenza

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

fisica degli oggetti, ma con la persistenza delle loro tracce documentarie. Il caso della ditta Gillows of Lancaster and London è, in questo senso, emblematico. Fondata nel 1730 da Robert Gillow, l'azienda ha rappresentato per oltre due secoli un vertice della produzione di arredi per l'aristocrazia britannica e per le grandi esposizioni universali, lasciando in eredità un *corpus* documentario straordinario oggi diviso tra il Westminster Archives Centre e il Victoria and Albert Museum[3].

La particolarità di questo patrimonio risiede in una tensione strutturale tra l'eccezionale ricchezza dell'archivio e la sostanziale inaccessibilità degli oggetti reali. Se da un lato i registri, i quaderni di stime e i disegni d'epoca offrono un dettaglio informativo quasi unico, dall'altro la dispersione degli arredi in collezioni private e residenze non visitabili rende l'esperienza diretta dei manufatti un'ipotesi remota. Ne deriva che, per la maggior parte dei fruitori, il patrimonio Gillow esiste quasi esclusivamente attraverso la mediazione della sua rappresentazione.

Proprio questa condizione di dipendenza dal segno grafico trasforma il caso Gillow in un laboratorio critico dove analizzare come la conoscenza del design sia indissolubilmente legata ai dispositivi che la rendono pubblica. In assenza di un museo fisico o di una casa-museo dedicata, l'archivio cessa di essere una semplice fonte storica per diventare l'unico luogo in cui il patrimonio può essere riattivato. In un simile contesto, la questione centrale non riguarda tanto la fedeltà della riproduzione, quanto l'identità dell'oggetto che viene prodotto nel momento in cui lo si mostra. È una dinamica che il presente contributo intende indagare confrontando tre diversi sguardi applicati al medesimo ambiente spaziale documentato dai disegni del Victoria and Albert Museum.

Primo sguardo. Il disegno storico e la retorica della superficie sviluppata

Il corpus di disegni Gillow conservato al Victoria and Albert Museum comprende circa novantaquattro tavole prodotte tra il 1806 e il 1831 presso lo studio londinese di Oxford Street (figg. 1-3). Si tratta di vedute di stanze realizzate a penna, inchiostro e acquerello, in cui compaiono tendaggi, rivestimenti parietali e disposizioni di arredi. Questi disegni non sono semplici documenti tecnici: sono già, nella loro struttura grafica, una costruzione dello sguardo.

La rappresentazione adottata è quella della cosiddetta superficie sviluppata[4] – una tecnica che Robin Evans ha analizzato come specifica della cultura degli interni britannica del tardo Settecento – in cui i prospetti di ciascuna parete, ribaltati secondo il verso di vista, circondano la pianta della stanza (Evans, 1997a). Il risultato visivo è una scatola aperta, un dispiegamento piano di superfici che consente di leggere simultaneamente più elevati senza ricorrere a proiezioni assonometriche o prospettiche unitarie (fig. 2).

All'interno di questa struttura ortografica, tuttavia, gli arredi non sono rappresentati in proiezione piana: appaiono secondo viste pseudo-prospettiche multiple, organizzate secondo uno schema 'a lisca di pesce', in cui ciascun mobile è riferito alla parete più prossima come al proprio fondale prospettico[5]. Il risultato è un disegno che, letto nel suo

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

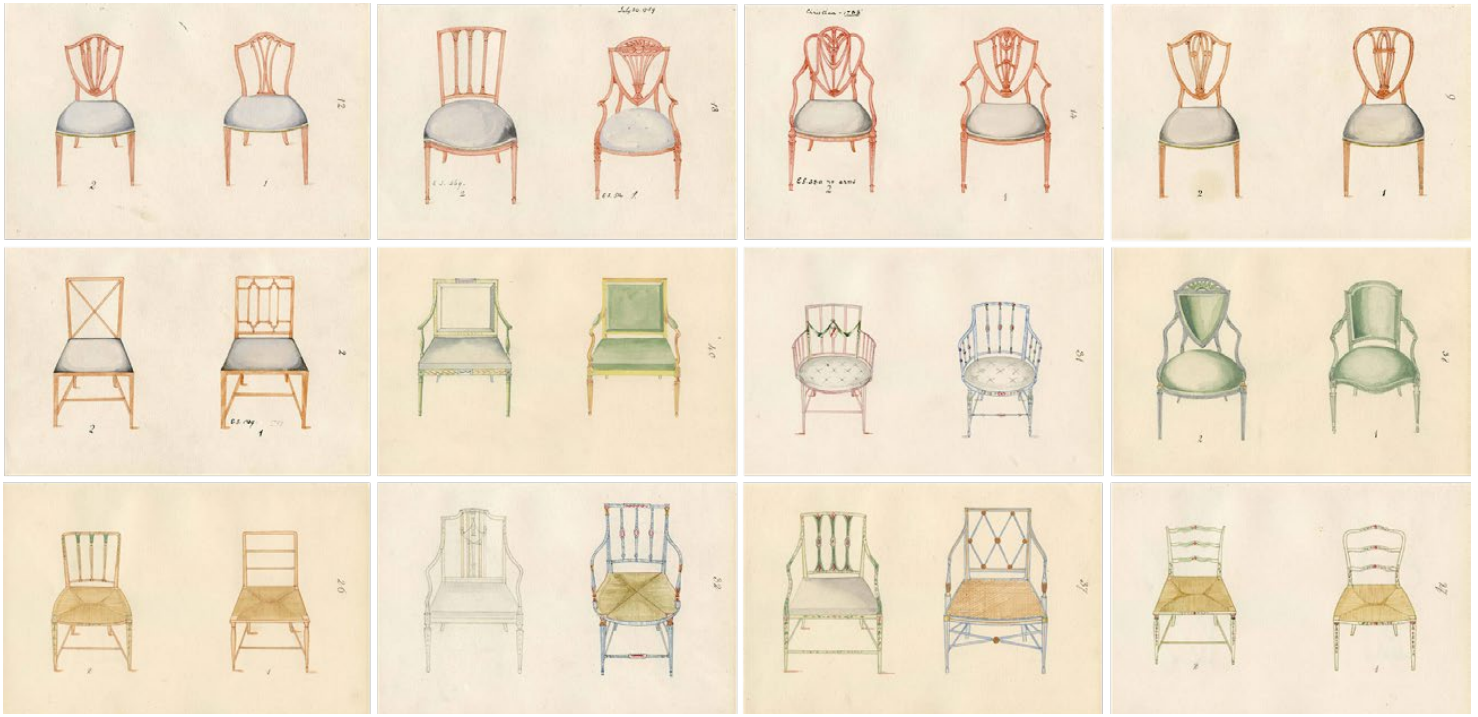


Fig. 3/ Gillow & Co., *Disegni di sedie*, 1780-1810 ca. (carta post 1845). Penna e inchiostro. Winterthur, Winterthur Library, Digital Collections.

insieme, sembra una sommatoria di vedute separate in stridente relazione reciproca. Ma osservata con occhio critico, ogni singola parete con il suo arredamento restituisce una coerenza prospettica parziale ed efficace.

Cosa vede, dunque, chi guarda questi disegni? Non uno spazio, ma una collezione di superfici. Non un interno vissuto ma un catalogo figurato (fig. 3). La stanza non ha profondità navigabile, non ha punti di vista privilegiati, non invita a immaginarsi al suo interno. Ogni parete è un episodio autonomo; le loro relazioni spaziali restano implicite, da immaginare. Il disegno a superficie sviluppata produce una visibilità che privilegia la decorazione parietale e la qualità degli arredi singoli, ma sopprime la dimensione abitativa dello spazio – la sua percorribilità, la sua scala corporea, il suo essere luogo di vita.

Questo primo sguardo – quello dei disegnatori della Gillow – è già un atto di musealizzazione *ante litteram*. Uno sguardo che seleziona, isola, gerarchizza. E, come ogni atto di selezione, produce al contempo visibilità e opacità. Rende visibile la superficie; rende invisibile lo spazio.

Secondo sguardo. Il modello tridimensionale e la costruzione dell'ipotesi

Il passaggio dal disegno storico al modello tridimensionale non è una semplice operazione di traduzione. Si tratta piuttosto di un atto interpretativo che introduce scelte criticamente rilevanti. I disegni della Gillow, come si è detto, sono fonti capaci di evocare più che

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

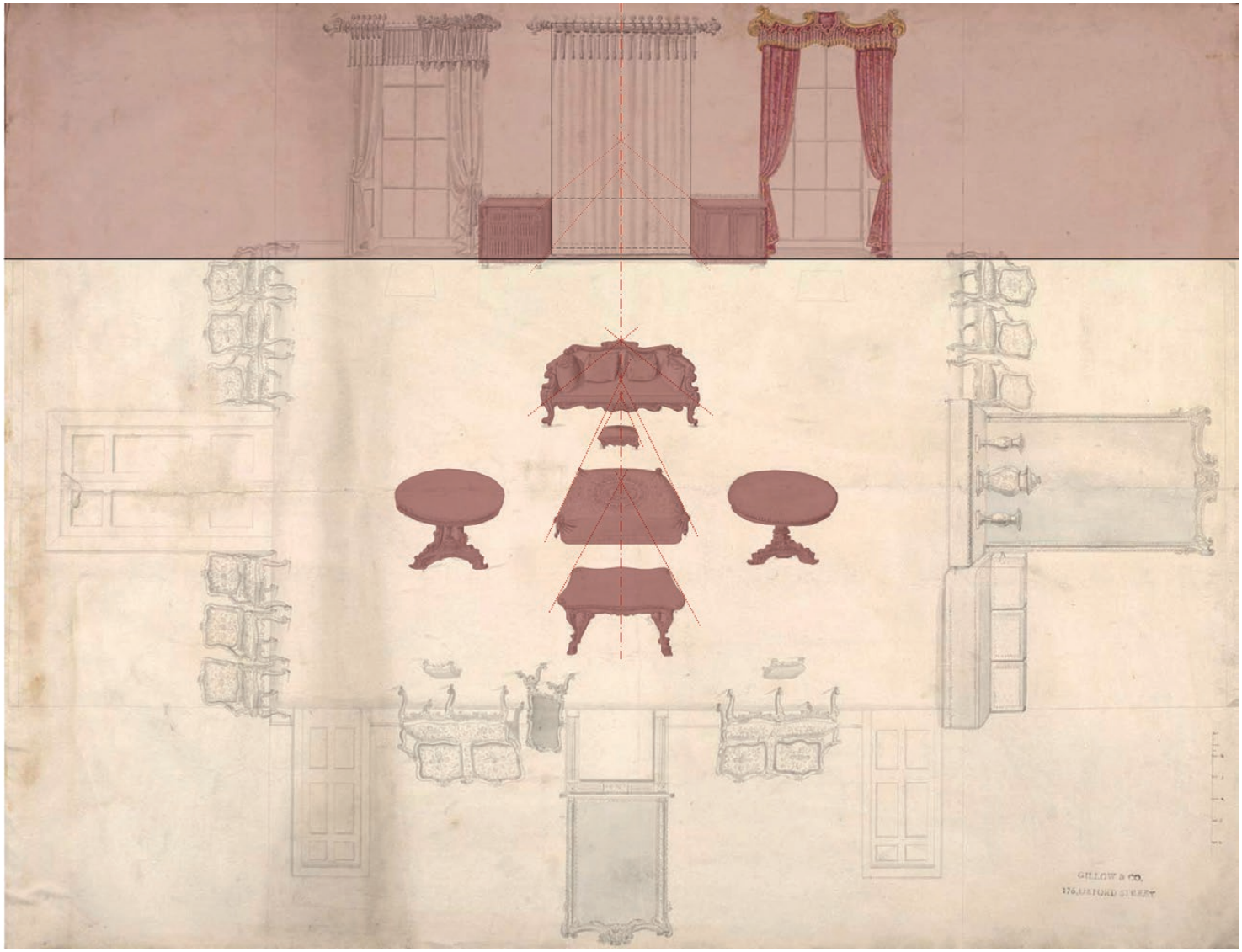


Fig. 4/ Gillow & Co., *Progetto per arredo e interno*, penna, inchiostro e acquerello, Londra 1806-1831. Victoria and Albert Museum, a.n. E.367-1955, Dept. of Prints and Drawings. Analisi dell'asse di fuga e degli arredi riferibili alla parete colorata (elaborazione dell'autore).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

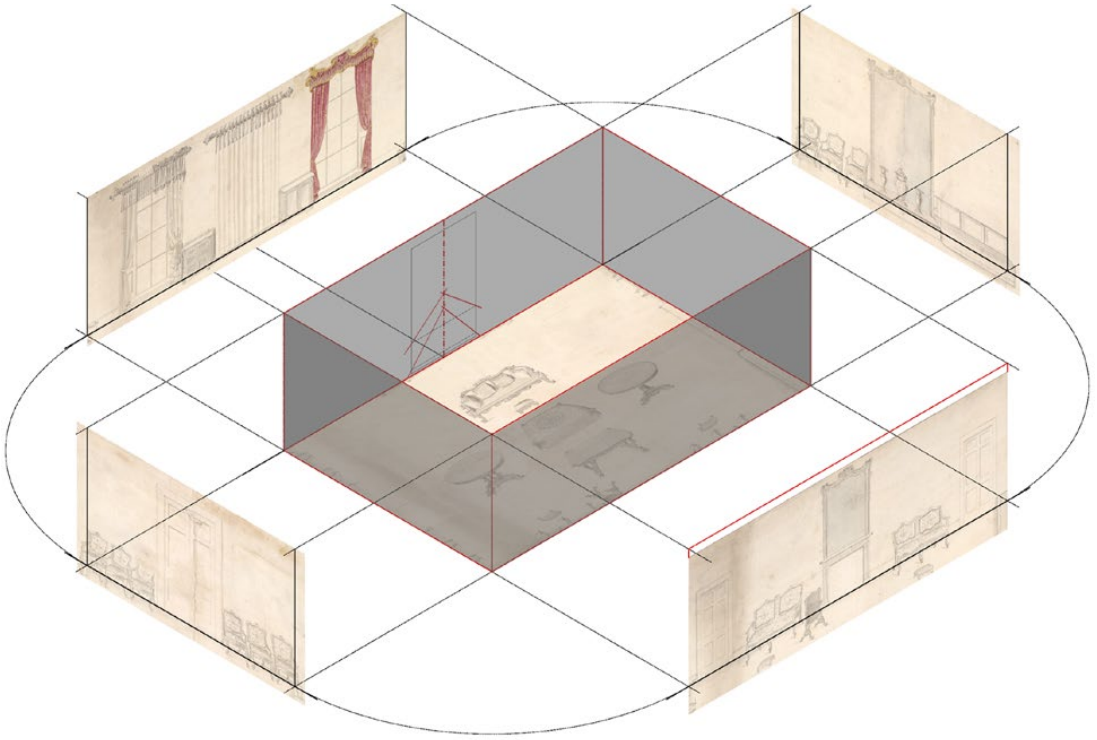


Fig. 5/ Analisi grafica tridimensionale del disegno storico.

descrivere. Mancano, in molti casi, di scale metriche certe, di dati costruttivi affidabili, di viste ortogonali complete. Ogni tentativo di ricavare da essi un modello tridimensionale presuppone un lavoro di interpretazione che non può essere integralmente controllato dalla fonte[6].

La metodologia adottata nella ricerca prevede una catena di passaggi che rende esplicita questa natura interpretativa. Il primo passo è la selezione e la digitalizzazione ad alta risoluzione dei disegni, con l'identificazione dei sistemi prospettici multipli e la restituzione delle proiezioni ortogonali degli arredi (fig. 4). Nei casi in cui le annotazioni metriche sono presenti, si procede a una ricostruzione puntuale della stanza; nei casi – più frequenti – in cui mancano, la ricostruzione si fonda su interpretazioni critiche a partire da elementi chiave (porte, finestre, rapporti proporzionali tra gli arredi) per i quali è possibile ipotizzare dati dimensionali verosimili (fig. 5).

Il secondo passo impiega strumenti di intelligenza artificiale generativa per colmare le lacune visive dei disegni: modelli *text-to-image* (DALL·E, Midjourney, Stable Diffusion) producono immagini fotorealistiche a partire dai disegni originali e da *prompt* descrittivi filologicamente calibrati; strumenti di conversione 2D-3D basati su intelligenza artificiale (Rodin AI, TripoSR) fanno derivare da queste immagini una prima geometria tridimensionale approssimata degli arredi[7]. Questa geometria vie-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

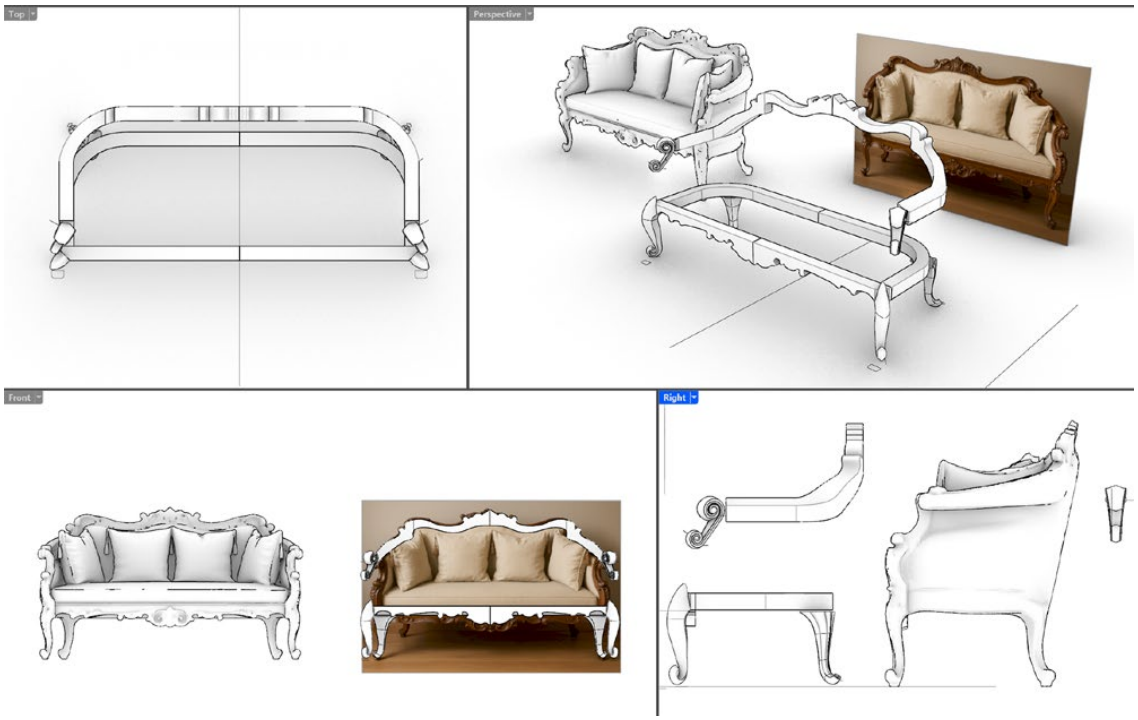


Fig. 6/ Modello tridimensionale di un arredo ricostruito in Rhinoceros e derivato dal processo di modellazione assistita da AI (elaborazione di Maurizio Perticarini).

ne poi raffinata manualmente in ambiente CAD – Rhinoceros, Blender – attraverso confronti morfologici con esemplari coevi documentati fotograficamente, in un processo che mantiene esplicita la distinzione tra inferenza algoritmica e interpretazione critica, evitando di attribuire alle immagini generate uno statuto di evidenza (fig. 6). Cosa vede, ora, chi guarda questo modello? Una stanza che non è mai esistita – o meglio, una stanza plausibile, costruita attraverso la negoziazione tra la fonte storica, il giudizio critico del ricercatore e la logica inferenziale dell'algoritmo.

Il modello tridimensionale, dunque, non è la stanza della Gillow ma piuttosto una proposta di come quella stanza potrebbe essere stata, evidenziando la natura costruita della sua visibilità. Questa natura ipotetica non è un difetto ma la sua condizione costitutiva, e riconoscerla apertamente è il primo requisito di una restituzione criticamente fondata (figg. 7-8).

La visibilità prodotta dal modello 3D è radicalmente diversa da quella del disegno storico. Lo spazio riacquista tridimensionalità, navigabilità, scala. Gli arredi cessano di essere elementi bidimensionali riferiti a una parete e diventano volumi nello spazio. I rapporti tra gli oggetti – le distanze, le proporzioni, le relazioni di contiguità o di contrasto – diventano leggibili. Ma qualcosa si perde: la straordinaria qualità grafica dei disegni originali, la loro texture visiva, il segno del disegnatore, la traccia del tempo. Il modello 3D è sempre più pulito, più neutro, più asettico della fonte da cui deriva. Guadagna

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Figg. 7-8/ Rendering dell'ambiente ricostruito con posizionamento degli arredi nello spazio virtuale navigabile (elaborazione dell'autore assistita da AI).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 9/ Rendering dell'ambiente ricostruito con posizionamento degli arredi nello spazio virtuale navigabile (elaborazione dell'autore assistita da AI).

spazialità; perde storicità. Si tratta in parte di una conseguenza intrinseca al medium, ma che può essere mitigata attraverso dispositivi di restituzione che mantengano visibile il legame con la fonte – ad esempio integrando nel modello elementi grafici derivati dai disegni o rendendo esplicite le fasi del processo ricostruttivo.

Terzo sguardo. L'ambiente immersivo e la narrazione incarnata

L'inserimento del modello tridimensionale in un ambiente di realtà virtuale segna un ulteriore salto qualitativo nella costruzione della visibilità. Qui il fruitore non guarda il patrimonio. Lo abita, almeno nel senso fenomenologico del termine. L'esperienza di presenza – ampiamente studiata nella letteratura sulla realtà virtuale applicata ai musei – introduce una relazione corporea con lo spazio che nessuna rappresentazione bidimensionale può produrre[8].

Lo spazio diventa percorribile. La scala corporea diventa verificabile – ci si può avvicinare agli arredi, girarci attorno, sperimentare le distanze. La luce, la texture delle superfici, la disposizione degli oggetti assumono una presenza fisica che il disegno storico e il modello 3D possono evocare ma non produrre (fig. 9). L'ambiente VR non descrive lo spazio ma consente al fruitore di accedervi, sia pure in forma simulata.

Tuttavia, questa potenza esperienziale rischia di offuscare il confine tra documento e interpretazione, un limite che è necessario riconoscere. Chi progetta un ambiente VR per la valorizzazione del patrimonio non si limita a ricostruire uno spazio storico: costruisce uno sguardo. Decide l'altezza del punto di vista, la direzione della luce, la

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 10/ Ricostruzione virtuale dell'interno Gillow & Co. Fotogramma da video generato con software Runway Gen-4 su immagine di base elaborata con Google Gemini (elaborazione dell'autore).

densità degli arredi, il percorso suggerito, la temperatura cromatica dell'ambiente. Produce, in altri termini, una regia[9]. E la regia, nella museografia come nel cinema, non è mai neutrale, ma può essere resa esplicita all'interno dell'esperienza immersiva attraverso modalità che rendano visibili le scelte progettuali – ad esempio percorsi alternativi, livelli informativi attivabili o visualizzazioni differenziate. Così, se il percorso virtuale costringe il fruitore a entrare nella stanza da un punto laterale e non frontale, lo spazio non si offre come una visione complessiva ma come una scoperta progressiva: gli arredi emergono uno alla volta, costruendo una narrazione percettiva che non appartiene necessariamente alla configurazione storica, ma alla sceneggiatura del progetto. La visibilità prodotta dall'ambiente immersivo è la più potente delle tre e la più esposta al rischio di essere scambiata per realtà. La sua verosimiglianza può produrre una forma di ingenuità percettiva. Il fruitore, immerso in uno spazio apparentemente reale, può dimenticare che ogni dettaglio di quell'ambiente è il frutto di una scelta, che quella luce non c'era necessariamente, che quelle proporzioni sono ipotesi, che quella distribuzione degli arredi è una ricostruzione. Il rischio non è la falsificazione intenzionale,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

ma l'opacizzazione del confine tra ipotesi e certezza, rendendo necessario progettare ambienti immersivi che mantengano visibile la natura ipotetica della ricostruzione – ad esempio attraverso l'integrazione delle fonti, delle incertezze e delle alternative interpretative.

Cosa vede, infine, chi abita questo spazio virtuale? Una stanza che sembra reale pur non essendolo, che sembra storica pur essendo ipotetica, che sembra oggettiva pur essendo il prodotto di una catena di decisioni interpretative (fig. 10). Questa è la sua straordinaria forza comunicativa e, al tempo stesso, la sua responsabilità più pesante.

Tre sguardi a confronto. Cosa cambia e cosa rimane

Il confronto tra i tre sistemi di rappresentazione applicati alla stessa stanza Gillow consente di isolare con precisione le trasformazioni che ogni passaggio introduce nella visibilità del patrimonio. Non si tratta di una progressione da forme meno a forme più adeguate. Ogni sistema produce una visibilità specifica, con propri punti di forza e propri punti ciechi.

Il disegno storico, lo schizzo, la rappresentazione a superficie sviluppata privilegia la bidimensionalità rispetto allo spazio, la decorazione rispetto all'abitabilità, l'episodio parietale rispetto alla relazione tra gli elementi. Il suo punto di forza è la straordinaria ricchezza grafica e il legame diretto con la fonte primaria; il suo limite è la soppressione della tridimensionalità. Il modello tridimensionale restituisce lo spazio ma costruisce un'ipotesi. Esso guadagna in navigabilità quello che perde in autenticità grafica e in aderenza alla fonte. L'ambiente immersivo produce esperienza corporea ma al prezzo di una regia che rischia di opacizzare i confini tra ricostruzione e realtà.

Ciò che rimane costante attraverso i tre sguardi è il patrimonio come oggetto di una costruzione culturale in atto, in linea con l'assunto teorico iniziale secondo cui la visibilità non è una proprietà intrinseca degli oggetti ma l'esito di pratiche rappresentative situate. La stanza della Gillow non esiste da nessuna parte nel senso in cui esistono le stanze in cui viviamo. Esiste come disegno, come modello, come simulazione. E in ciascuna di queste forme, esiste diversamente – con geometrie diverse, con gerarchie percettive diverse, con forme di esperienza diverse.

Questa consapevolezza non indebolisce la legittimità del progetto di valorizzazione digitale ma se vogliamo, la rafforza. Riconoscere esplicitamente che ogni rappresentazione è una costruzione significa assumersi la responsabilità delle scelte progettuali che quella costruzione implica. Un ambiente di fruizione del patrimonio che mostri non solo i modelli ricostruiti, ma anche le fonti da cui derivano, le incertezze che permangono, le alternative interpretative che sono state scartate, produce uno sguardo critico anziché uno sguardo passivo[10].

Pratiche di rappresentazione e responsabilità della visibilità

Le considerazioni sviluppate attorno al caso Gillow hanno una portata che va oltre il caso specifico. Esse toccano una questione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

strutturale nelle pratiche del disegno e della rappresentazione applicati al patrimonio che è quella della responsabilità delle scelte interpretative di chi progetta la visibilità. Ogni ricercatore, ogni curatore, ogni progettista che lavora alla valorizzazione digitale del patrimonio è anche un costruttore di sguardi. Stabilisce cosa si vede e cosa rimane fuori campo; decide quale narrativa del passato si rende accessibile e quale resta latente (Giordano *et al*., 2024).

In questa prospettiva, la formazione nelle discipline del disegno e della rappresentazione non può limitarsi alla competenza tecnica – per quanto sofisticata – nella produzione di modelli, *rendering* e ambienti digitali. Deve includere una riflessione critica sulla natura delle scelte che quegli strumenti consentono e implicano: sui codici retorici che le diverse forme di rappresentazione attivano, sulle narrazioni che privilegiano, sulle comunità di fruitori che includono o escludono.

Il patrimonio del design – con la sua tendenza a esistere principalmente nelle forme della sua rappresentazione – rende questa responsabilità particolarmente acuta. Dove l'oggetto fisico è inaccessibile o disperso, la rappresentazione non è semplicemente uno strumento di comunicazione ma diviene l'unico spazio in cui il patrimonio diventa visibile e condivisibile. La qualità critica di quella rappresentazione – la sua capacità di essere trasparente rispetto alle proprie scelte, di rendere visibili i propri limiti, di proporre uno sguardo aperto piuttosto che chiuso – è una questione etica prima ancora che estetica[11].

Il contributo che la comunità del disegno e della rappresentazione può offrire al dibattito più ampio sulla valorizzazione del patrimonio culturale passa precisamente attraverso la consapevolezza di dover non solo produrre visibilità, ma interrogare continuamente le condizioni – tecniche, culturali, narrative – in cui quella visibilità viene costruita.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Crediti

Il paper si inserisce nell'ambito dello *Studio pilota sulla digitalizzazione, gestione e fruizione del prodotto di design. Dal rilievo alla musealizzazione*, elaborato presso il Dipartimento di Scienze Umane e promozione della Qualità della Vita dell'Università San Raffaele Roma.

Note

1 Il concetto di patrimonio come costruzione culturale e non come proprietà intrinseca degli oggetti è al centro del dibattito critico contemporaneo. Cfr. Smith, 2006; Heinich, 2009.
2 La questione della rappresentazione come pratica costitutiva e non meramente descrittiva è affrontata, tra gli altri, da Daston, Galison, 2007, con riferimento ai regimi di visibilità nella produzione scientifica delle immagini. Gli autori dimostrano come ogni regime di produzione delle immagini scientifiche – dalla *truth-to-nature* settecentesca all'oggettività meccanica ottocentesca fino al *trained judgment* novecentesco – non restituisca la realtà ma la costruisca attraverso scelte tecniche, critiche ed etiche storicamente situate. Cfr. in particolare pp. 17-53.
3 La collezione di disegni della Gillow & Co. conservata al Victoria and Albert Museum comprende circa novantaquattro disegni prodotti tra il 1806 e il 1831. Cfr. Stuart, 2008, pp. 45-67.
4 Sull'uso della rappresentazione a superficie sviluppata nella cultura architettonica britannica del Settecento si veda Hougaard, 2015.
5 Il termine 'pseudo-prospettico' è qui usato per indicare una rappresentazione che adotta una logica prospettica parziale, riferita a singole pareti come fondali, senza costruire una prospettiva unitaria dell'intero spazio. Cfr. Chiarenza *et al*., 2025.
6 Sul problema epistemologico della ricostruzione tridimensionale a partire da fonti bidimensionali parziali si veda Li, Xu, 2025.
7 Gli strumenti di conversione 2D-3D basati su intelligenza artificiale generativa operano attraverso algoritmi di stima volumetrica e riconoscimento semantico che inferiscono strutture tridimensionali plausibili da rappresentazioni bidimensionali. Cfr. Tochilkin *et al*., 2024.
8 Sul concetto di 'presenza' negli ambienti di realtà virtuale applicati ai musei si veda Carrozzino, Bergamasco, 2010.
9 La questione della regia come atto culturale è centrale nella museografia contemporanea. Cfr. Parry, 2007; Proctor, 2011.
10 Sul tema della trasparenza interpretativa nella valorizzazione digitale del patrimonio cfr. Ippoliti, Albisinni, 2016.
11 Sul tema dell'accessibilità inclusiva nei musei digitali cfr. Accardi, 2019; Perry, 2023.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Riferimenti bibliografici

Accardi, A.R.D. (2019). *Le persone e le cose. Nuove strategie di comunicazione nei musei archeologici*. Roma: Aracne.

Brown, M.F. (2005). Heritage Trouble: Recent Work on the Protection of Intangible Cultural Property. In *International Journal of Cultural Property*, 12(1), pp. 40-61. DOI: 10.1017/S0940739105050010

Carrozzino, M., Bergamasco, M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. In *Journal of Cultural Heritage*, 11(4), pp. 452-458. DOI: 10.1016/j.culher.2010.04.001

Chiarenza, S., Accardi, A.R.D., di Filippo, A., Inglisa, R., Perticarini, M. (2025). Digitalizing Design: Preserving and Showcasing the Historic Furniture of Gillow & Co. through Virtual Musealization. In J. Ros Torres, G. Vázquez Arenas, (a cura di). *Proceedings of The XVII International Conference of the on Graphic Expression Applied to Building - APEGA 2025*. Cartagena: Ediciones UPCT, pp. 1063-1074.

Daston, L., Galison, P. (2007). *Objectivity*. New York: Zone Books.

Evans, R. (1997a). The Developed Surface: An Enquiry into the Brief Life of an Eighteenth-Century Drawing Technique. In R. Evans, *Translations from Drawing to Building and Other Essays*. London: Architectural Association, pp. 195-231.

Evans, R. (1997b). *Translations from Drawing to Building and Other Essays*. London: Architectural Association.

Giordano, A., Russo, M., Spallone, R. (a cura di). (2024). *Beyond digital representation: Advanced experiences in AR and AI for cultural heritage and innovative design*. Cham: Springer.

Harrison, R. (2013). *Heritage. Critical Approaches*. London-New York: Routledge.

Heinich, N. (2009). *La fabrique du patrimoine*. Paris: Éditions de la MSH.

Hougaard, A.K. (2015). Architectural Drawing – An Animate Field. In *Open House International*, 40(2), pp. 44-53.

Ippoliti, E., Albisinni, P. (2016). Virtual Museums. Communication and/Is Representation. In *Disegnarcon*, 9(17), pp. E1-E15.

Li, Y., Xu, W. (2025). A deep learning-based framework for intelligent modeling: From architectural sketch to 3D model. In *Frontiers of Architectural Research*, 14(6), pp. 1576-1584. DOI: 10.1016/j.foar.2025.04.007

Lupo, E. (2021). Design And Innovation for the Cultural Heritage: Phygital connections for a Heritage of proximity. In *Agathon: International Journal of Architecture, Art & Design*, 10, pp. 186-199. DOI: 10.19229/2464-9309/10172021

Parry, R. (2007). *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge.

Perry, L. (2023). Civic museums, social need, and inclusive digital practices. In D. Giglitto *et al*. (a cura di). *Digital approaches to inclusion and participation in cultural heritage*, pp. 33-47. London: Routledge.

Proctor, N. (2011). Digital: Museum as platform, curator as champion, in the age of social media. In *Curator: The Museum Journal*, 53(1), pp. 35-43.

Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. London: Routledge.

Stuart, S. (2008). *Gillows of Lancaster and London, 1730-1840*. Woodbridge: Antique Collectors Club.

Tochilkin, D., Pankratz, D., Liu, Z., Huang, Z., Letts, A., Li, Y., Liang, D., Laforte, C., Jampani, V., Cao, Y.P. (2024). TripoSR: Fast 3D object reconstruction from a single image. In *arXiv*. DOI: 10.48550/arXiv.2403.02151.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Letture aggiuntive

Boynton, L. (1995). *Gillow Furniture Designs 1760-1800*. Royston: The Bloomfield Press.

Liu, V., Vermeulen, J., Fitzmaurice, G., Matejka, J. (2023). 3DALL-E: Integrating text-to-image AI in 3D design workflows. In *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference*, pp. 1955-1977. New York: ACM. DOI: 10.1145/3563657.3596098.

Meier, C., Sanchez Berrie, I., Pérez Nava, F. (2021). Creation of a Virtual Museum for the Dissemination of 3D Models of Historical Clothing. In *Sustainability*, 13(22), Article n. 12581. DOI: 10.3390/su132212581.

Sylaiou, S., Mania, K., Karoulis, A., White, M. (2009). Exploring the relationship between presence and enjoyment in a virtual museum. In *International Journal of Human-Computer Studies*, 68(5), pp. 243-253. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2009.11.002.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Costruire *uno* sguardo. Identità e visibilità della pratica culturale del ricamo Punto Assisi

Martina Tagliaferri

Il contributo indaga il significato e il valore del patrimonio culturale immateriale, soffermandosi in particolare sul tema della sua 'messa in visibilità' e sui regimi di rappresentazione attraverso cui pratiche, saperi e tradizioni culturali possono essere resi percepibili e interpretabili. Nel contesto di una ricognizione critica, il saggio propone un'esperienza di ricerca progettuale[1] orientata alla valorizzazione del patrimonio immateriale mediante l'impiego di linguaggi grafici e strategie comunicative fondate su un approccio *low-tech* (Menchetelli, 2024). La ricerca ha preso in esame il caso dell'Accademia Punto Assisi, realtà storica impegnata nella trasmissione dell'antica tradizione del ricamo omonimo Punto Assisi, definendo un sistema di comunicazione e valorizzazione fondato sulla costruzione di un linguaggio visivo. Tale linguaggio è stato concepito quale dispositivo di mediazione e interpretazione capace di costruire uno specifico 'sguardo' e perciò di rendere visibile tale patrimonio culturale immateriale.

Il patrimonio immateriale

Il tema della valorizzazione del patrimonio immateriale e delle pratiche per la sua messa in visibilità richiede di interrogarsi sulla sua natura e sui suoi caratteri valoriali, nonché sul modo in cui esso viene rappresentato. A tal fine, è utile richiamare alcuni passaggi storici che hanno ridefinito il significato e lo statuto culturale del concetto di patrimonio fino alla più ampia visione di 'eredità culturale'. Sebbene storicamente il concetto di patrimonio si strutturi già in epoca antica, contestualmente a un'evoluzione nella percezione di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

continuità con il passato e l'antichità, è in età moderna che si assiste a una svolta significativa: l'atto della tutela si sposta dalla conservazione del bene per il suo valore storico e formale alla sua considerazione come oggetto di interesse culturale. Questa apertura semantica rimanda a una definizione altrettanto estesa di 'cultura', formulata dall'antropologo Edward Burnett Tylor (1871), avveniristica per l'epoca in cui fu proposta:

> la cultura o civiltà, intesa nel suo ampio senso etnografico, è quell'insieme complesso che include la conoscenza, le credenze, l'arte, la morale, il diritto, il costume e qualsiasi altra capacità e abitudine acquisita dall'uomo come membro di una società (Tylor, 1871, p. 1).

Alla concezione di patrimonio culturale come oggetto materiale, identificato nel monumento, la cui etimologia contiene in sé un significato legato alla memoria e al monito (Vecco, 2007), si va così progressivamente sostituendo una visione più ampia, orientata al riconoscimento del valore culturale. Tra i passaggi normativi più significativi, vanno ricordati innanzitutto *La Carta di Venezia* (ICOMOS, 1964), che introduce il tema del bene inteso come testimonianza storica di una memoria collettiva e di un'identità culturale condivisa, e, successivamente, il c.d. *Documento di Nara sull'autenticità* (ICOMOS, 1994), che afferma il riconoscimento della pluralità delle espressioni culturali, materiali e immateriali[2] e apre alla riflessione sul Patrimonio Culturale Immateriale poi definito dalla Convenzione UNESCO 2003[3] come:

> le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il know-how – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale (UNESCO, 2003).

Un'ulteriore evoluzione si registra con la c.d. *Convenzione di Faro* (Council of Europe, 2005), che introduce una visione del patrimonio come 'eredità culturale' e come risorsa per lo sviluppo durevole e per la qualità della vita, rafforzando il concetto del "diritto al patrimonio culturale" essenziale nella costruzione di società democratiche. Si assiste così a un progressivo spostamento dell'attenzione dall'oggetto 'patrimonio' ai soggetti – cittadini e comunità – che lo riconoscono e lo attivano, aprendo una riflessione non circoscritta alle modalità della sua conservazione, ma estesa alle ragioni, alle forme e ai destinatari della sua tutela. In questa prospettiva, se il patrimonio non coincide più esclusivamente con il bene da preservare ma con un insieme di pratiche e processi culturali attraverso cui si interpreta e si costruisce il presente (Smith, 2006), esso può essere inteso come una costruzione relazionale, che prende forma nella continua interazione tra soggetti, contesti e dispositivi di mediazione.

L'immateriale come questione di visibilità

Il tema del patrimonio immateriale pone al centro la questione della visibilità: ciò che vive nella pratica, nel sapere tramandato e nelle tradizioni, per essere reso percepibile, narrabile e condivisibile deve essere mediato da 'sguardi', ovvero dispositivi di messa in visibilità. Occuparsi della messa in visibilità della

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

dimensione immateriale, quindi, "può essere un compito assunto da chi pratica la rappresentazione come esercizio critico, come ricerca di connessioni e relazioni sottili" (Dotto,2024, p. 11) intendendo la rappresentazione quale spazio relazionale attraverso cui il patrimonio – materiale o immateriale- prende forma come esperienza condivisa e costruzione di senso.

In tale contesto, un significativo tentativo di conferimento di una dimensione 'visiva' al patrimonio culturale immateriale è rappresentato dal progetto UNESCO *Dive into ICH (Intangible Cultural Heritage)*[4] (fig. 1), che organizza gli elementi iscritti nelle liste della Convenzione del 2003 all'interno di un dataset aperto strutturato come grafo semantico, mettendo in relazione pratiche, concetti, territori e attori culturali. Attraverso sistemi di visualizzazione dei dati, tali relazioni diventano infatti esplorabili e leggibili, evidenziando come la visibilità dell'immateriale dipenda sempre più da dispositivi capaci di rappresentarne connessioni e significati.

Se questo progetto restituisce una lettura del patrimonio culturale immateriale nel suo complesso in un contesto istituzionale, altre esperienze sviluppate nell'ambito della rappresentazione intesa come pratica interpretativa si sono confrontate con la messa in visibilità di una categoria così ampia e articolata[5]. In questa direzione si colloca l'esperienza *Graf_I. Grafie dell'immaterialità*, una Call for Images promossa da giovani ricercatori che assume come oggetto di indagine la rappresentazione della cultura immateriale, esprimendo un intento strutturato di costruzione di uno 'sguardo' plurale sul patrimonio stesso.

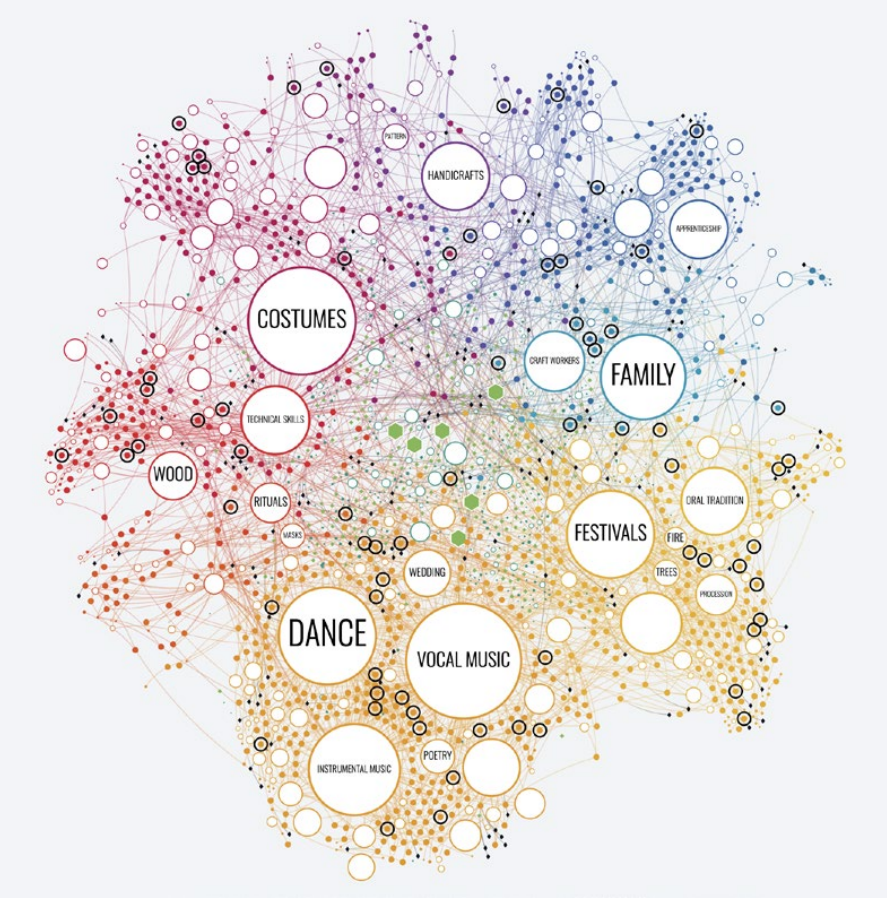


Fig. 1/ Infografica interattiva per l'esplorazione del Patrimonio Culturale Immateriale. Progetto *Dive into Intangible Cultural Heritage* del portale UNESCO https://ich.unesco.org/en/dive (consultato il 20 febbraio 2026).

L'artigianato: tra materiale e immateriale

L'ambito del patrimonio intangibile, nonostante l'evoluzione del processo normativo[6], manca ancora di una definizione univoca condivisa che ne restituisca appieno la complessità, come dimostrano le diversificate interpretazioni e accezioni, che testimoniano la natura complessa di questo patrimonio 'vivente'[7]. Molte di queste definizioni concordano tuttavia nel leggerlo come insieme di una componente materiale e di una immateriale[8], ovvero come compresenza di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Dettaglio dell'affresco *Morte del cavaliere di Celano*, Giotto (1295–1299), Basilica superiore di Assisi. La rappresentazione pittorica mostra una tavola apparecchiata con una tovaglia i cui motivi sono riconducibili alla tradizione delle Tovaglie Perugine, a testimonianza della diffusione e del valore dei tessuti ricamati nell'Italia centrale in epoca medievale. Fonte: https://www.brozzetti.com/stor20 febbraio4 aprile 2026).

due dimensioni che evidenzia come tale patrimonio non possa essere ridotto solo ad un insieme di oggetti o di testimonianze isolati, ma debba invece essere interpretato come sistema relazionale di pratiche e saperi dinamici, espressione di tradizioni e conoscenze che si trasmettono e si rinnovano nel tempo attraverso l'azione delle comunità.

L'artigianato rappresenta un caso emblematico di questa relazione: se il manufatto costituisce la manifestazione tangibile della pratica, esso è al tempo stesso il risultato di un patrimonio più ampio di conoscenze tecniche, gesti e competenze tramandati nel tempo. Un patrimonio 'vivente', quello dell'artigianato, che richiama le osservazioni sull'Italia "fatta a mano" di Rampello e Carnevale (2019), che descrivono il lavoro manuale come un patrimonio di saperi profondamente radicato nei territori e nelle comunità che lo praticano, ovvero una vera e propria pratica culturale.

Il ricamo come pratica culturale

Il valore di pratica culturale del ricamo è oggi riconosciuto anche a livello internazionale, come nella *Lista del Patrimonio Culturale Immateriale dell'UNESCO*[9] che annovera numerose tradizioni legate al ricamo, sottolineandone il ruolo di pratica sociale e intergenerazionale, attraverso cui si trasmettono identità, conoscenze e sistemi simbolici. A questa dimensione deve aggiungersi anche la valenza civica e sociale: storicamente legato al lavoro femminile e ai processi di emancipazione della donna, il ricamo nel tempo si è anche configurato come spazio di produzione economica, espressione culturale e riconoscimento sociale (Menchetelli *et al*, 2025).

Nel contesto italiano, il ricamo ha una particolare rilevanza, inserendosi nella tradizione diffusa del 'saper fare' che caratterizza il patrimonio dei territori, contribuendo alla definizione di pratiche radicate nei contesti locali strettamente connesse alle dinamiche sociali e culturali. Come sottolineato da Rampello e Carnevale (2019), l'Italia del "fatto a mano" è costellata da patrimoni "viventi" in cui il lavoro manuale costituisce un elemento identitario, una conoscenza che cresce insieme ai modi del fare (Ingold, 2019).

Ne è un esempio rilevante il caso umbro, dove le arti della tessitura, del ricamo e del merletto, espressioni "dell'intelligenza

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Foto storica della Scuola Ricami Ranieri di Sorbello di Passignano sul Trasimeno, 1905 circa. Fonte: www.fondazioneranieri.org (consultato il 20 febbraio 2026).

delle mani" (Mencaroni, 2015, p. 7), si distinguono come componenti imprescindibili del patrimonio culturale regionale. Già in epoca medievale, centri come Perugia, Assisi e Orvieto erano noti per la produzione e il commercio di tessuti di pregio, di cui sono testimonianza le celebri Tovaglie Perugine (fig. 2) diffuse in ambito ecclesiastico e successivamente nelle corti europee. A partire dal tardo Cinquecento questa tradizione conobbe un progressivo declino, fino a ridursi prevalentemente ad una dimensione domestica, legata alla trasmissione familiare del sapere per la produzione del corredo. Una significativa ripresa si ebbe poi tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, quando iniziative promosse da associazioni femminili contribuirono alla valorizzazione delle arti tessili, restituendo a queste pratiche una dimensione produttiva e sociale, capace di concorrere ai processi di emancipazione femminile (fig. 3).

Il Punto Assisi

Un esempio emblematico nel panorama umbro è rappresentato dalla tecnica di ricamo detta Punto Assisi, che si distingue come una delle espressioni più riconoscibili dell'artigianato regionale e le cui origini si collocano entro un orizzonte complesso e stratificato. Sebbene le prime attestazioni risalgano all'Ottocento, numerosi elementi stilistici e iconografici – rintracciabili nei motivi decorativi medievali e rinascimentali dell'area umbra – consentono di ipotizzarne radici più antiche, individuandone tracce nei motivi decorativi umbri tra il XII ed il XVI secolo (Balbis, 1926)[10]. La trasmissione della pratica, affidata a lungo al contesto domestico o conventuale, ne ha garantito la sopravvivenza nel tempo, anche nei periodi di declino della produzione artigianale.

Nel corso del Novecento, la produzione di ricami in Punto Assisi, sostenuta da iniziative volte alla valorizzazione e alla trasmissione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

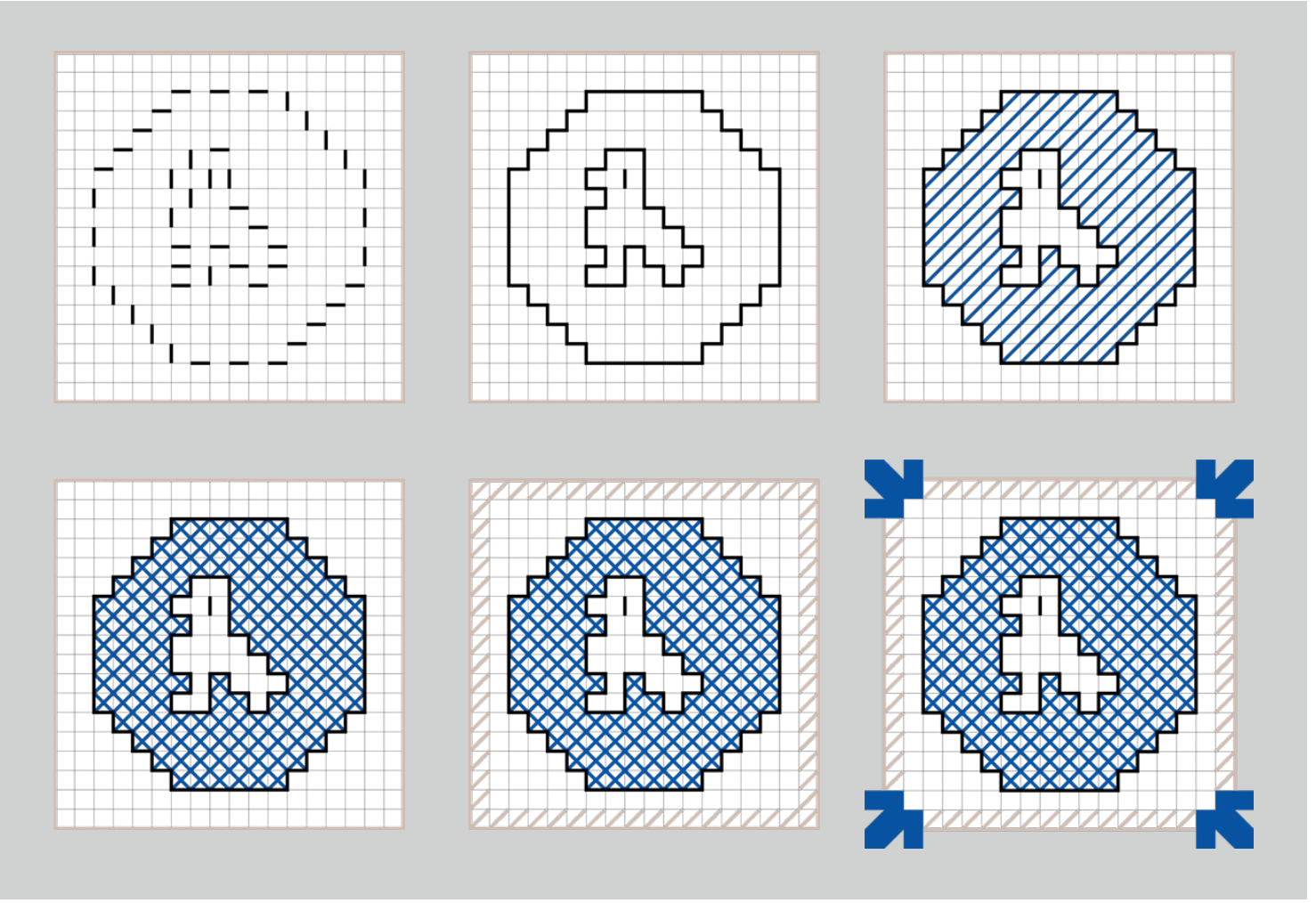


Fig. 4/ Da sinistra a destra, illustrazione delle fasi esecutive del Punto Assisi: primo e secondo tempo del punto scritto, primo e secondo tempo del punto croce, orlino e nappine decorative della tela. Elaborazione grafica a cura delle autrici del progetto.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

del lavoro artigiano[11], si organizza e si diffonde. In questo periodo, tali iniziative assumono anche una rilevante valenza sociale, divenendo di fatto strumenti di emancipazione femminile: il ricamo diviene finalmente occasione di accesso al lavoro retribuito, nonché fonte di riconoscimento economico e culturale per molte donne (Cooperativa Nazionale Industrie Femminile Italiane, 1906). In linea di continuità con queste iniziative, si colloca nel 1998 la nascita dell'Associazione Culturale Ricamo Punto Assisi - Accademia Punto Assisi, sviluppatasi nell'ambito di programmi istituzionali volti alla valorizzazione dell'artigianato locale, attivati su scala territoriale e sostenuti da politiche nazionali e regionali. Ancora oggi attiva, l'Accademia rappresenta uno spazio organizzato di trasmissione del sapere, che contribuisce ad attualizzare e continua a far vivere un patrimonio immateriale che trova nel presente nuove forme espressive e comunicative.

Da un punto di vista tecnico, il Punto Assisi rientra nella tipologia di ricamo a 'fili contati' e si basa su una costruzione che combina punto scritto e punto croce[12] (fig. 4). La sua peculiarità risiede nel principio compositivo per cui il disegno emerge per sottrazione: il fondo viene campito, mentre il motivo viene definito soltanto dal contorno.

La struttura della trama è vincolata alla regolarità della trama del tessuto, che impone una costruzione modulare basata su rapporti proporzionali costanti e una proporzione per unità. I motivi, spesso di ispirazione zoomorfa, organizzati secondo schemi simmetrici e sequenziali, costituiscono un repertorio figurativo in cui pesci, uccelli, leoni, grifoni e figure fantastiche[13] si articolano sulla superficie secondo logiche decorative ricorrenti (fig. 5), cui si affiancano anche rappresentazioni narrative ispirate alla tradizione figurativa locale, come scene e motivi tratti dagli affreschi della Basilica di San Francesco.

Fig. 5/ Dettaglio di una tovaglia ricamata in Punto Assisi. In: https://www.aboutumbriamagazine.it/2018/05/01/punto-assisi/ (consultato il 20 febbraio2026).

Tale repertorio è stato progressivamente codificato e trasmesso anche attraverso una serie di album di modelli e manuali di insegnamento, diffusi a partire dai primi anni del Novecento[14]. All'interno della ricerca condotta, il Punto Assisi non è stato interpretato quale tecnica ornamentale, ma come pratica culturale nella quale la codificazione del linguaggio visivo e del sistema di rappresentazioni hanno reso visibili e perciò condivisibili saperi, tradizioni e immaginari espressione del patrimonio immateriale.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Costruire *uno* sguardo

Gli studi sulla cultura visuale hanno messo in evidenza la capacità delle immagini di 'restituire lo sguardo' (Elkins, 1996), uno 'sguardo' mai neutro, e come la dialettica tra materiale e immateriale, lungi dall'essere superata nell'ambiente digitale, continui a inscriversi nei processi mediali che strutturano l'esperienza visiva (Pinotti, Somaini, 2016).

In tale contesto, l'esposizione di un patrimonio attraverso le pratiche della rappresentazione presuppone innanzitutto un processo di costruzione dello sguardo da parte di chi opera la rappresentazione. Si tratta di un atto di mediazione, in cui il soggetto rappresentato viene innanzitutto interpretato: da questa interpretazione prende forma una rappresentazione che, a sua volta, orienta la percezione del ricevente. Nel caso del patrimonio immateriale, come nel ricamo in Punto Assisi, questa operazione si manifesta in modo ancora più evidente nella scelta di cosa rendere visibile e con quali modalità tale visibilità viene costruita (Menchetelli, 2024). Nell'impossibilità di restituire la totalità della pratica nelle sue continue trasformazioni e stratificazioni, è necessario infatti operare una selezione: ne deriva che ciò che viene mostrato costituisce 'uno dei possibili sguardi' su questo patrimonio. Allo stesso tempo, le modalità della rappresentazione non si limitano a trasmettere un contenuto, ma ne definiscono le modalità di leggibilità ed interpretazione.

Identità e visibilità

Nella disciplina del design della comunicazione visiva, il 'progetto dell'identità'[15] rappresenta uno dei campi di più estesa applicazione e si realizza mediante un sistema di segni e simboli che rendono un soggetto riconoscibile e condivisibile. Come evidenziato da Gianni Sinni, la definizione dell'identità, storicamente, si è spesso accompagnata alla sua rappresentazione, nel senso letterale di una "messa in scena segnica" (Sinni, 2018, p. 38) che prende forma nel momento in cui viene esposta e resa visibile. Il segno non interviene quindi come elemento accessorio ma come condizione stessa dell'identità, poiché ne consente la costruzione e, successivamente, il riconoscimento. Come osserva Eco,

> non solo il linguaggio verbale, ma la cultura tutta, i riti, le istituzioni, i rapporti sociali, il costume ecc. altro non sono che forme simboliche in cui esso [l'uomo, *ndr*] racchiude la sua esperienza per renderla interscambiabile: […] si instaura società quando vi è commercio di segni (Eco, 1973, p. 92).

Progettare le modalità di rappresentazione di un'identità, quindi, significa operare una codifica di segni capaci di rendere visibile una dimensione altrimenti implicita.

Nella costruzione di una rinnovata forma di visibilità per l'Accademia Punto Assisi, il progetto di valorizzazione del patrimonio immateriale incarnato dal Punto Assisi e dal sistema di valori trasmessi attraverso l'Accademia Punto Assisi, ha intenzionalmente adottato un approccio di comunicazione a bassa tecnologia. Il lavoro si è fondato sulla progettazione di una narrazione articolata su due piani: la ridefinizione dell'identità visiva attraverso un progetto di *rebranding*, e

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

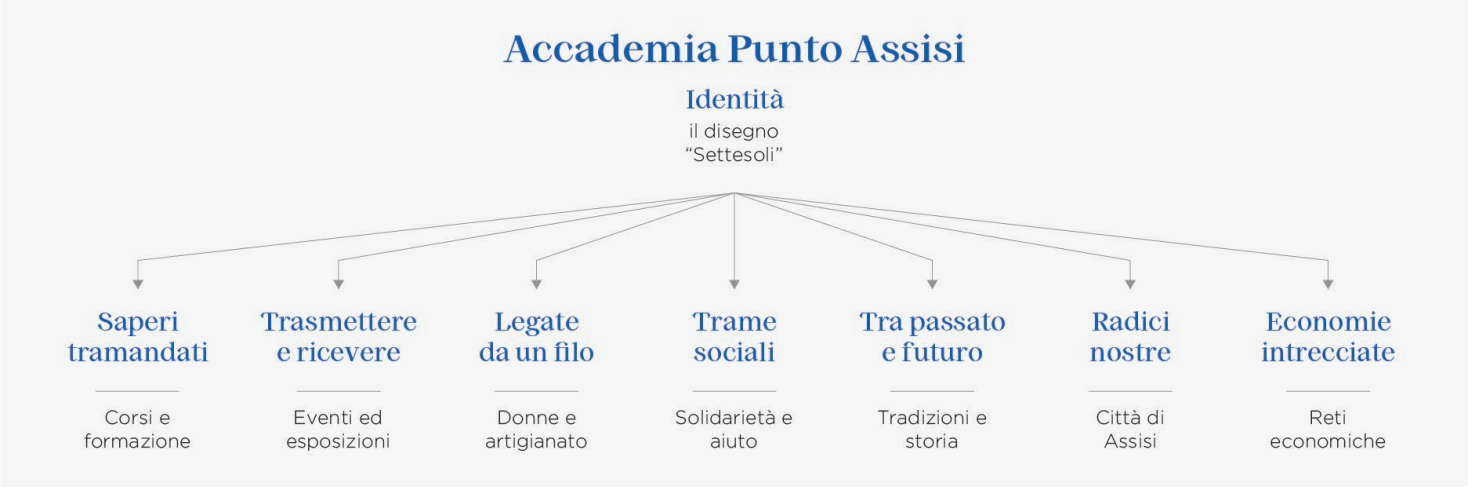


Fig. 6/ Schema dell'architettura dell'Accademia Punto Assisi: articolazione dei nuclei tematici che strutturano il sistema di valori e relazioni del patrimonio indagato. Elaborazione dell'autrice.

la successiva declinazione in un linguaggio visivo volto a orientarne la lettura[16]. In particolare, è stato adottato il modello di branding CeU 0.9, proposto da Carmi e Ubertis (Carmi, 2020), che consente di interpretare e progettare la 'marca' come un sistema di valori intangibili che concorrono a definirne il senso. Infatti, nella concezione degli autori,

> La Brand (marca, *ndr*) situa il suo luogo d'interesse nel territorio d'identità e d'identificazione, che rende ciascun soggetto/oggetto diverso e unico (Carmi, 2020, p. 63).

L'identità si configura quindi come un sistema multi-componenziale di cui le diverse manifestazioni sono riconducibili a una visione unitaria e un medesimo schema di valori (Carmi, 2020). Assumendo quindi il progetto di identità per l'Accademia Punto Assisi come la sua interpretazione in un sistema di valori, si è resa necessaria un'articolazione in forme capaci di renderne leggibile la complessità. In primo luogo, è stata definita una 'architettura' in grado di strutturare il campo di significati entro cui il patrimonio in oggetto prende forma (fig.6). Sono stati quindi individuati diversi nuclei tematici che permettono di leggere l'ecosistema dell'Accademia Punto Assisi come un insieme di valori e relazioni. Questa articolazione si è tradotta in una serie di ambiti – ognuno dei quali non rappresenta un settore autonomo, ma un nucleo di significati che concorre alla definizione dell'identità complessiva – individuati attraverso un lessico coerente con l'immaginario del ricamo e con il sistema valoriale dell'Accademia. Gli ambiti individuati sono stati sette: "Saperi tramandati" – che richiama la continuità della pratica e i processi che ne hanno garantito la trasmissione; "Trasmettere e ricevere" – che esplicita la dimensione relazionale e gli scambi che ne hanno favorito la diffusione, anche attraverso mostre ed esposizioni; "Legate da un filo" – che indaga le storie delle ricamatrici che hanno favorito la trasmissione intergenerazionale del sapere; "Trame sociali" – che mette in luce

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

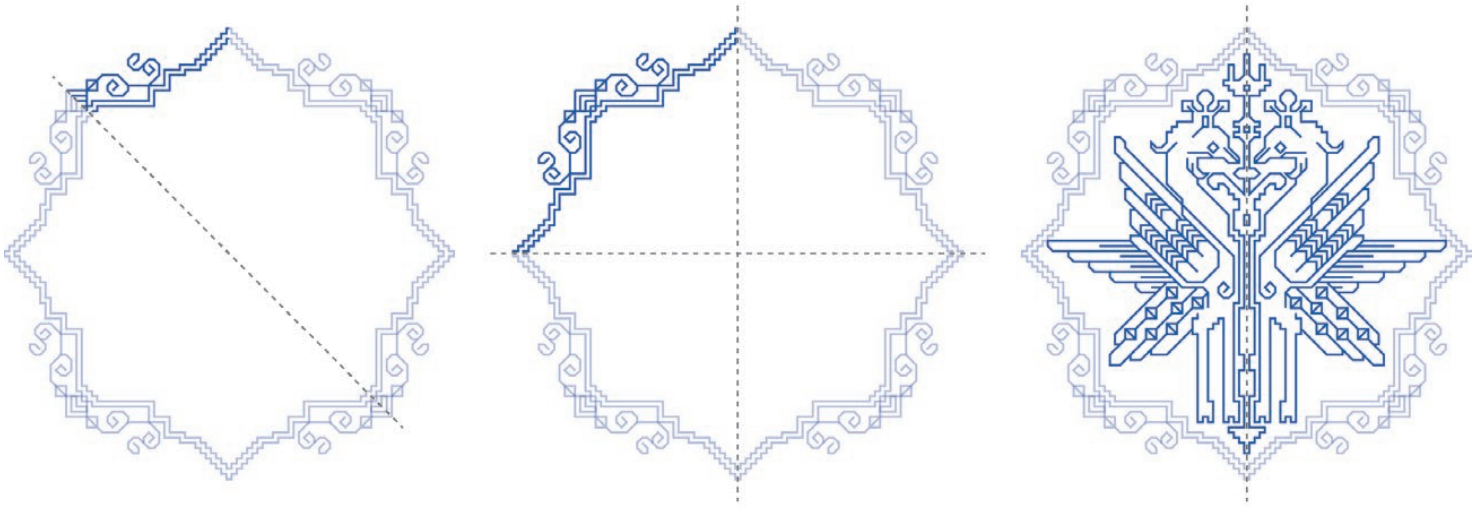


Fig. 7/ Schema delle logiche compositive del disegno nei ricami in Punto Assisi. Elaborazione dell'autrice.

la capacità del Punto Assisi di attivare nel tempo pratiche di solidarietà; "Tra passato e futuro" – che evidenzia la continuità e al tempo stesso la trasformazione della pratica nel tempo; "Radici nostre" – che riconduce il ricamo al contesto culturale e territoriale della città di Assisi; "Economie intrecciate" – che evidenzia le dinamiche economiche che ne hanno sostenuto la circolazione e il riconoscimento. I nuclei tematici individuati non sono da intendersi solo come categorie descrittive, ma, in maniera più estesa, come dispositivi di interpretazione del patrimonio legato all'ecosistema dell'Accademia Punto Assisi, attraverso cui è stato possibile orientare la costruzione di un linguaggio visivo, capace di definirne le modalità di visibilità.

Costruire il linguaggio

Partendo dall'impianto concettuale delineato, si è approdati alla costruzione di un linguaggio visivo: non si tratta di una fase successiva ed applicativa, quanto invece di un processo derivativo in cui sono state studiate logiche compositive e visive per cui le interpretazioni date fino a quel momento hanno potuto trovare una traduzione formale. In primo luogo, si è fatto riferimento all'etimologia del verbo ricamare, dall'arabo *raqama*, che indica l'atto di punteggiare, tracciare, inscrivere, quindi segnare, ovvero tracciare segni; tale riferimento ha permesso di assumere il ricamo come 'forma di scrittura visiva', capace di produrre e trasmettere significato[17]. Successivamente, sono state analizzate le regole compositive proprie del ricamo Punto Assisi: una griglia di base quadrata su cui avviene una costruzione rigorosa e controllata del disegno, impiegando linee ortogonali e diagonali a 45° per realizzare unità minime che vengono poi duplicate e organizzate nello spazio della tela secondo logiche simmetriche (fig. 7).

A seguito di questa analisi, i nuclei tematici individuati nella definizione della 'architettura' dell'Accademia sono stati trasformati in

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

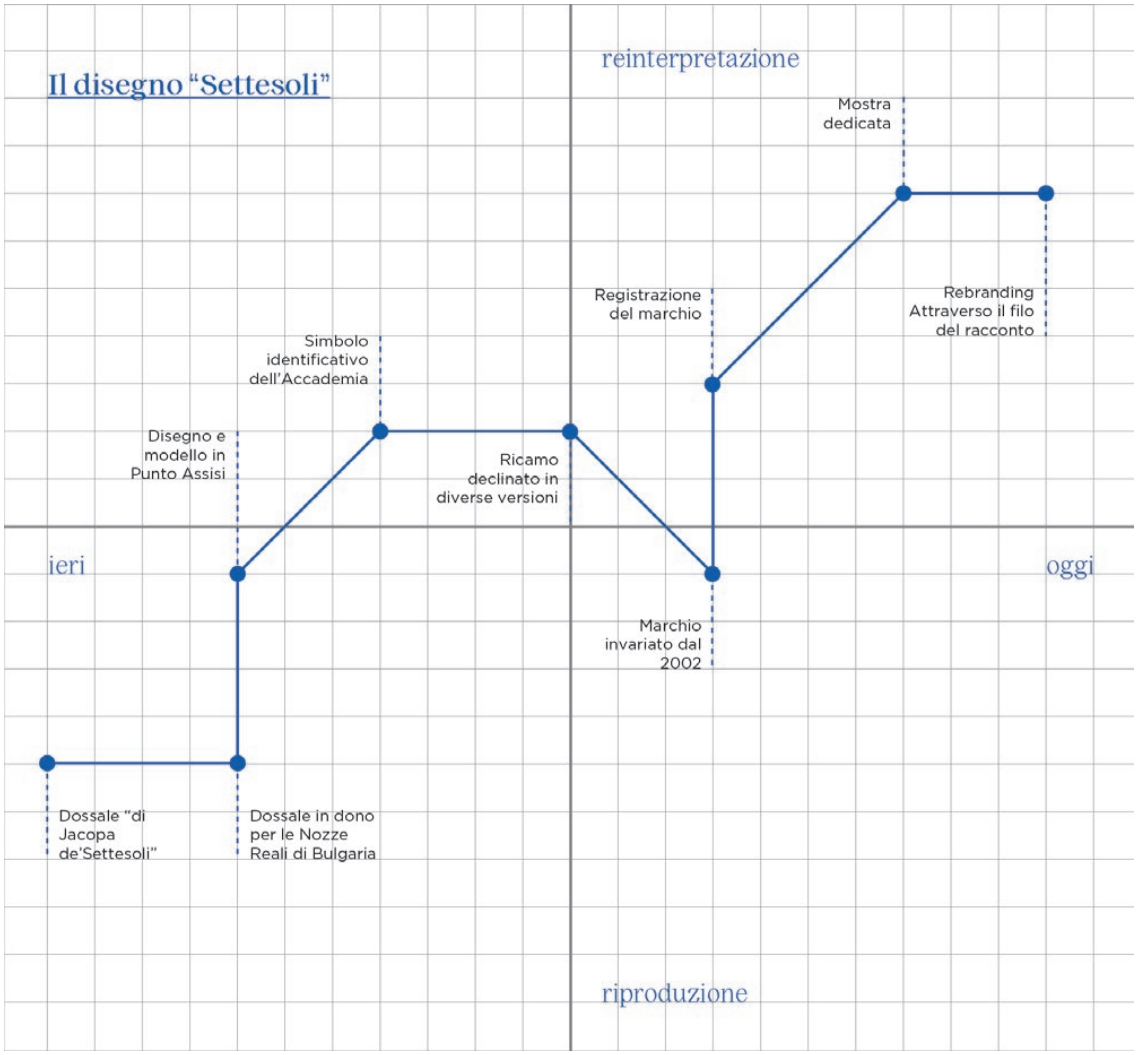


Fig. 8/ Schema del processo di costruzione del segno associato al simbolo "Settesoli": ogni punto corrisponde a uno specifico racconto riferito all'ambito tematico, mentre la loro connessione genera un "filo", inteso come unità narrativa e visiva. La medesima procedura è stata applicata agli altri ambiti definiti dall'architettura. Elaborazione dell'autrice.

una serie di segni astratti, intesi come unità minime generative del sistema visivo. Il processo di astrazione che ha portato alla definizione di questi segni si è avvalso di una disposizione controllata di punti all'interno di uno spazio definito da due assi cartesiani.
In questo spazio gli assi cartesiani introducono un criterio di organizzazione di senso: l'asse orizzontale restituisce una dimensione di sviluppo temporale, mentre quello verticale individua una specifica qualità semantica. Ciascuna configurazione di punti nello spazio cartesiano ha generato un tracciato, o un 'filo' costituendo un primo passaggio della formalizzazione del contenuto (fig. 8). Assunti come moduli di base, questi segni (o 'fili') sono stati sottoposti alle stesse operazioni compositive che ordinano il ricamo in

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

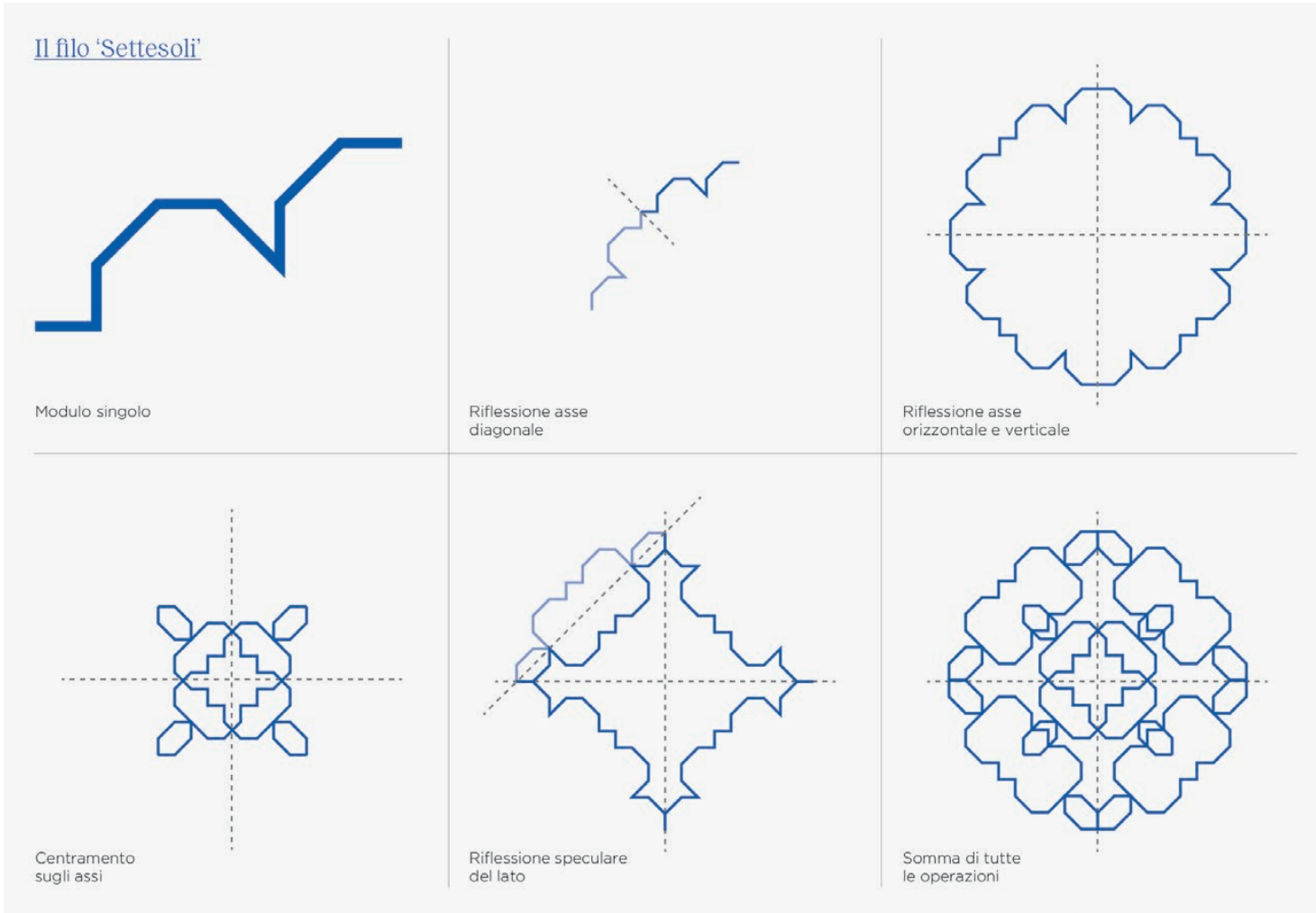


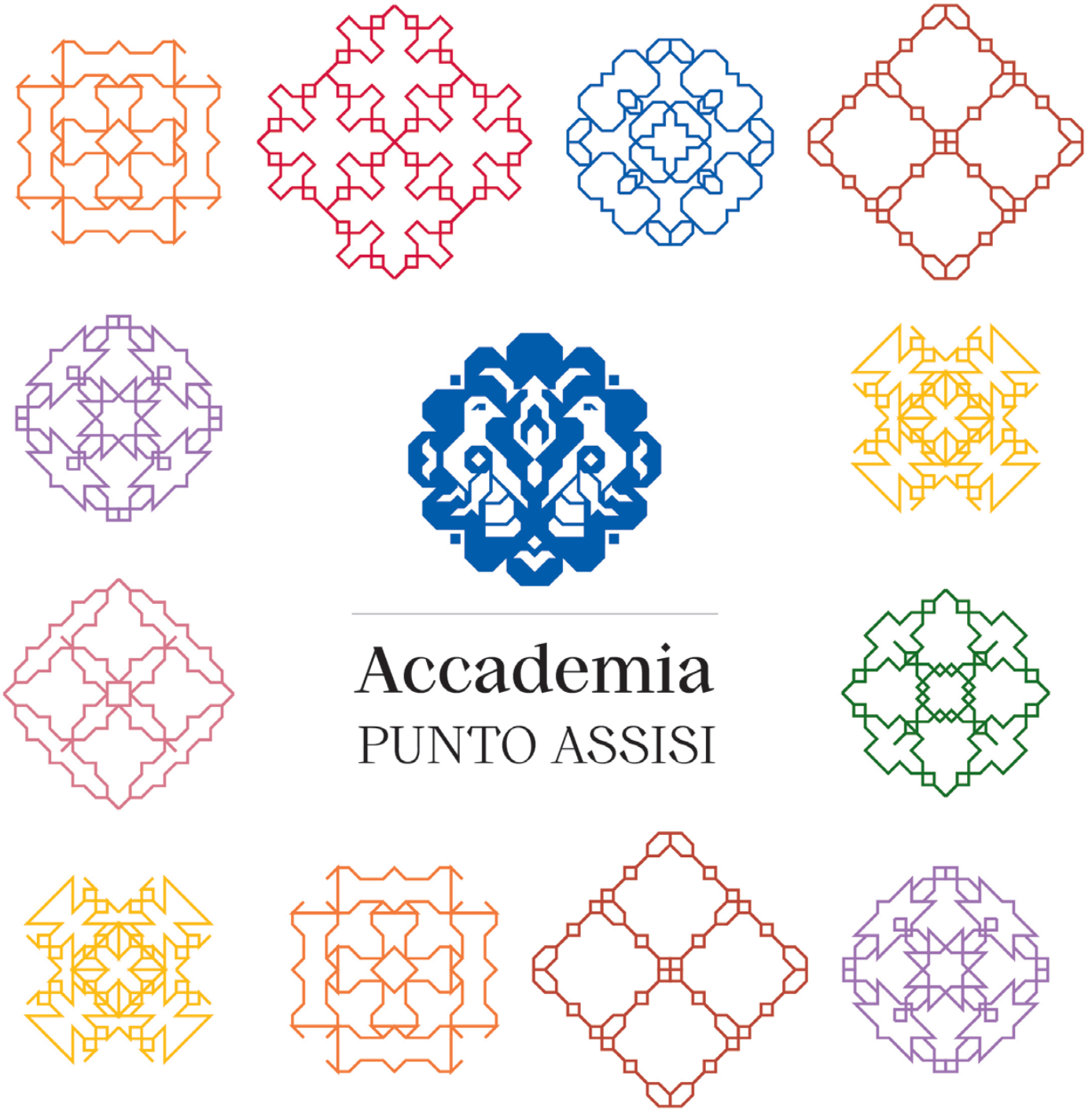
Fig. 9/ Schema del processo compositivo: a partire dal modulo individuato, il segno si sviluppa secondo le logiche compositive del ricamo in Punto Assisi. Elaborazione dell'autrice.

Nella pagina successiva
Fig. 10/ Sistema complessivo di segni individuati per ciascun ambito tematico che compongono l'ecosistema dell'Accademia Punto Assisi. Elaborazione dell'autrice.

Punto Assisi (riflessione sugli assi, ripetizione modulare, simmetria e centramento), dando luogo a segni più complessi (fig. 9).
Il linguaggio visivo che ne deriva appare come un sistema al tempo stesso modulare e generativo, in cui la molteplicità dei segni non contraddice l'unitarietà del linguaggio, ma anzi rende maggiormente visibile la pluralità di significati che anima l'ecosistema dell'Accademia Punto Assisi (fig. 10).

L'applicazione di queste logiche ha portato poi a riprogettare gli elementi identitari del sistema Accademia Punto Assisi, definendone le componenti verbale (*naming*, logotipo, *payoff*, modello di linguaggio), e visiva (marchio, colori, tipografia). In particolare, il marchio è stato originato da un processo di rielaborazione e semplificazione di uno dei segni più emblematici del repertorio iconografico dei ricami Punto Assisi, già adottato

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



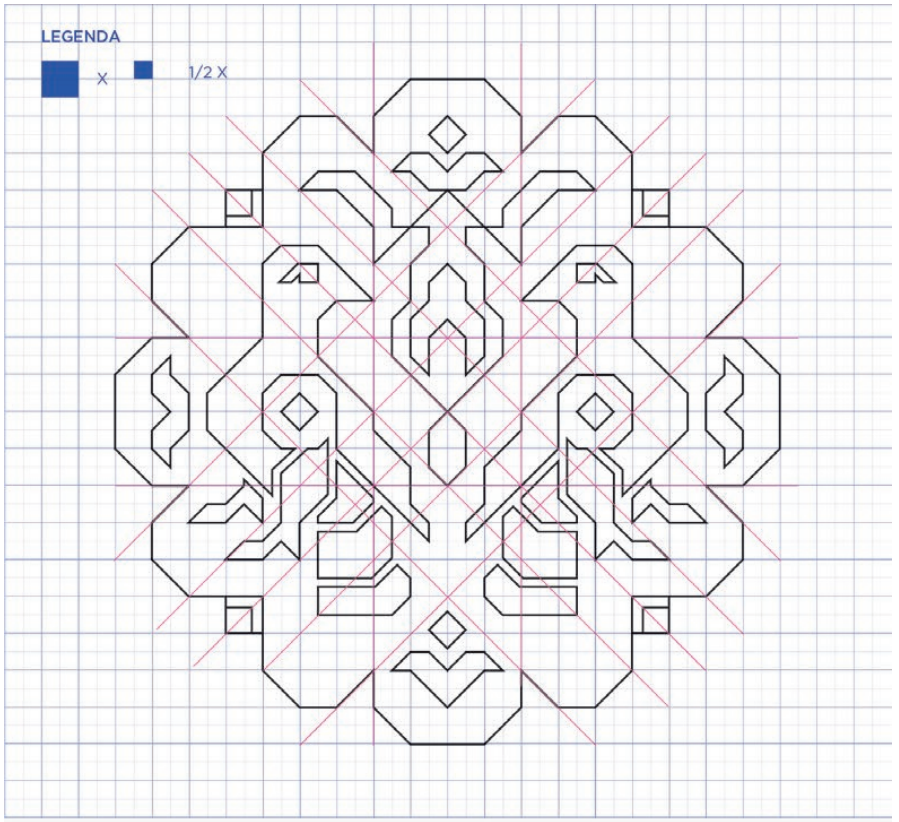
Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 11/ Dossale attribuito a Jacopa de'Settesoli conservato nel Museo del Tesoro di San Francesco, Assisi. Fotografia gentilmente concessa dall'Archivio fotografico del Sacro Convento di S. Francesco in Assisi, Italia.

dall'Accademia come elemento identitario per il suo alto valore simbolico. Il disegno deriva dal motivo tradizionale 'Settesoli', la cui origine è legata, secondo la tradizione, alla figura di Jacopa de' Settesoli e al dossale donato a San Francesco[18] (fig. 11); nel tempo, questo motivo ricorrente è stato continuamente reinterpretato e tramandato, diventando l'emblema dello stretto legame esistente tra pratica del ricamo, tradizione storica e contesto culturale assisano (fig. 12). La continuità con la tradizione si riflette anche nella scelta progettuale del colore istituzionale, il blu, cromia ricorrente nella tradizione tessile umbra, presente sia nei ricami in Punto Assisi che nelle celebri tovaglie perugine. Nella stessa direzione si è orientata la scelta della palette di colori applicata a tutti gli altri segni del sistema visivo, attingendo al repertorio cromatico tradizionale[19]. Anche nella scelta della tipografia per il logotipo è insita la volontà di rimando al contesto culturale locale: è stata infatti adottata la font Franciscus, ispirata ai manoscritti medievali conservati presso la

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Basilica di San Francesco[20]. Infine, il progetto si apre alla sperimentazione di un impianto grafico che, attraverso la costruzione di pattern, integra e mette a sistema gli ambiti indagati, dai segni al ridisegno del repertorio iconografico, fino alla palette cromatica tradizionale, restituendo un linguaggio visivo coerente e declinabile (fig. 13).



Conclusioni

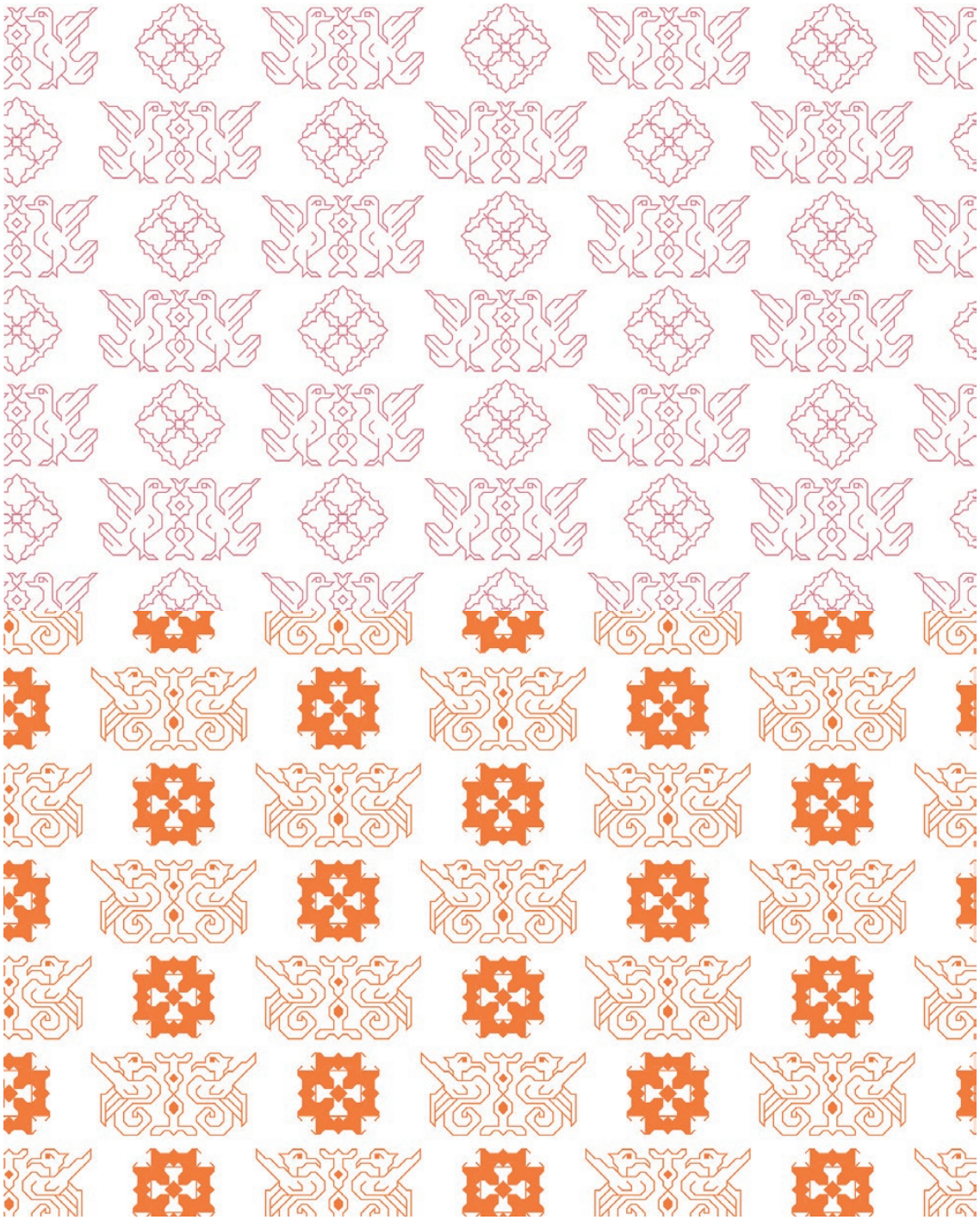
In conclusione, il percorso di ricerca sviluppato attraverso questo progetto ha messo in evidenza come la messa in visibilità del patrimonio immateriale si configuri come un processo di mediazione che trova nel linguaggio visivo uno strumento di costruzione e organizzazione del senso. Tale processo, tutt'altro che neutro, implica scelte critiche rispetto a ciò che si decide di rendere visibile e alle modalità con cui ciò avviene, soprattutto in relazione a una dimensione – quella del patrimonio immateriale – che si manifesta in forme non direttamente osservabili.

Il concetto stesso di rappresentazione, inteso etimologicamente come *re-praesentare*, ovvero "presentare di nuovo", chiarisce come ogni atto rappresentativo comporti la sovrapposizione di una scelta critica da parte di chi rappresenta rispetto a ciò che viene rappresentato, rimandando alla non neutralità dello sguardo che seleziona, interpreta e restituisce. Il progetto per l'Accademia Punto Assisi mostra come la costruzione di un linguaggio visivo non si esaurisca nella restituzione formale del patrimonio, ma partecipi attivamente alla definizione delle sue modalità di lettura, rendendolo interpretabile, condivisibile e trasmissibile.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Nella pagina precedente
Fig. 12/ Ridisegno del motivo 'Settesoli e successivo' restyling del marchio per l'Accademia Punto Assisi. Design di Flavia Fallani e Martina Tagliaferri.

Fig. 13/ Sperimentazione dell'impianto grafico: costruzione di pattern che integrano segni, repertorio iconografico e palette cromatica. (Elaborazione dell'autrice).



Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Note

1 La ricerca è stata sviluppata nell'ambito di un progetto di tesi del corso di Laurea Magistrale in Planet Life Design dall'autrice insieme alla collega Flavia Fallani, sotto la supervisione delle docenti Valeria Menchetelli e Giovanna Ramaccini.

2 "In un mondo in preda alle forze della globalizzazione e della banalizzazione, […] il principale contributo della presa in conto dell'autenticità consiste, anche nella conservazione del patrimonio culturale, nel rispettare e mettere in luce tutte le sfaccettature della memoria collettiva dell'umanità […] Le culture e le società si esprimono in forme e modalità di espressione, sia materiali che immateriali, che costituiscono il loro patrimonio. Queste forme e modalità devono essere rispettate" (ICOMOS, 1994, traduzione dell'autrice).

3 La definizione mette in evidenza il carattere dinamico del patrimonio immateriale, inteso come insieme di pratiche trasmesse dalle comunità, in relazione ai contesti sociali, ambientali e storici in cui si sviluppano.

4 Dive into ICH, 2018, https://ich.unesco.org/en/open-access-to-dive-data-01218 (consultato il 20 febbraio 2026). Progetto di: Nadieh Bremer, Hugues Sicard, Pierre Clisson.

5 Si vedano, tra gli altri: Rossi, D. (2020); Lo Turco, M., Giovannini, E.C., Tomalini, A. (2021).

6 Nel contesto italiano, nel *Catalogo generale dei beni culturali* (https://www.catalogo.beniculturali.it/, consultato il 20 febbraio 2026) l'ambito del patrimonio intangibile è parte della più ampia categoria dei beni demoetnoantropologici (DEA), che riunisce le discipline della demologia, dell'etnologia e dell'antropologia culturale (Tucci, 2018), poi ulteriormente definito dall'istituzione dei settori scientifico-disciplinari (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, DM 4 ottobre 2000).

7 Per approfondire sul significato dell'accezione "vivente" in riferimento al patrimonio, si veda Bortolotto (2008).

8 "I beni [demoetnoantropologici] sono Beni materiali: gli strumenti di lavoro, gli oggetti d'uso religioso e rituale, gli utensili domestici, i cibi, le abitazioni e gli edifici della produzione, gli abiti, gli oggetti dell'artigianato, i giochi, gli strumenti di musica popolare, ecc., e Beni immateriali: la tradizione orale nei suoi aspetti formalizzati e in quelli non formalizzati, le lingue e i dialetti, la musica, la danza, le feste e cerimonie sacre e profane, private e pubbliche, le credenze religiose e magiche, i sistemi simbolici e quelli di parentela, i sistemi sociali ed economici, le fiere e i mercati, le conoscenze e le credenze legate alle cure mediche e psichiatriche, le istituzioni giuridiche, l'insieme dei comportamenti interindividuali, i segni della comunicazione, le espressioni anche cinesiche delle emozioni e degli affetti, ecc." (Simeoni, 1998).

9 https://ich.unesco.org/en/lists?text=&type (cconsultato il 20 febbraio 2026).

10 La datazione del Punto Assisi resta incerta e si fonda su ricostruzioni indirette. Inventari conventuali umbri tra XIV e XVI secolo riportano lavorazioni compatibili con la tecnica, pur senza una denominazione esplicita, mentre la continuità della pratica nei contesti monastici suggerisce una trasmissione stabile nel tempo. Ulteriori elementi emergono dal confronto con il ricamo 'a riserva', diffuso in Europa nel XVI secolo e caratterizzato da analoghe modalità esecutive, in particolare nella costruzione dell'immagine in negativo. Tali indizi non consentono di stabilire una datazione certa, ma permettono di collocare il Punto Assisi entro una tradizione più ampia sviluppatasi tra tardo Medioevo ed età moderna.

11 Tra queste iniziative, si annoverano, tra le altre, Le Industrie Femminili Italiane (1903) che aveva una sezione proprio in Assisi (Comitato di Assisi) e promuoveva la produzione di ricami in Punto Assisi, la cooperativa C.A.R.A. (Cooperativa Artigiana Ricami Assisi), nata nel 1949.

12 Il ricamo a fili contati si esegue su tessuti a trama regolare e sufficientemente larga da consentire il conteggio dei fili. La lavorazione avviene direttamente sul supporto, seguendo l'ordito e la trama: i punti vengono realizzati coprendo o lasciando a vista un numero definito di fili, così da ottenere una struttura uniforme e modulare del ricamo.

13 Il repertorio iconografico del Punto Assisi può essere ricondotto alla tradizione del bestiario medievale, in cui le figure animali assumono valore

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

simbolico e allegorico all'interno di un sistema di significati condivisi.

14 Si vedano: Vannini (1910), Della Porta (1924) Cernetti Battistelli (1925).

15 Etimologicamente, il concetto di identità deriva dal latino *identitas*, che ha la stessa radice di *idem*, la 'stessa cosa', e definisce le caratteristiche che indicano un'entità in quanto tale, distinguendola dalle altre in maniera persistente nel tempo.

16 Per completezza, ai fini del presente saggio verrà analizzato il processo di costruzione del linguaggio visivo, in linea con il modello CeU 0.9, con particolare riferimento alla definizione del *Brand Design Language*. Il progetto di tesi ha inoltre approfondito la declinazione di tale linguaggio anche negli ambiti del *Digital Design* – attraverso la progettazione di un sito web e di un sistema di comunicazione social – e dello *Space Design*, mediante lo sviluppo di un sistema di allestimento espositivo.

17 Evocativa, in questo senso, della potenzialità del ricamo come forma di 'scrittura', è un'annotazione anonima riportata nell' album *Punto D'Assisi. Insegnamento pratico illustrato* (Della Porta, 1924) la cui autrice – che si firma come "amica delle Rose e del Punto Assisi" – scrive: "Il punto scritto della tracciatura fa venire in mente tutte le donne che, ricamandolo, si sono prese la rivincita: loro che non sapevano né leggere né scrivere".

18 Secondo la tradizione, il motivo detto "Settesoli" è legato al dossale attribuito a Jacopa de' Settesoli, figura storicamente connessa a San Francesco, che avrebbe donato il drappo per coprirne la salma. Conservato nel Tesoro della Basilica di San Francesco, il manufatto è stato a lungo considerato una reliquia; tuttavia, fonti documentarie lo identificano come "opera orientale del XIII secolo" e lo registrano già nell'inventario del 1338 come dono dell'Imperatore dei Greci (Zocca,1936, p. 154). Pur non appartenendo alla tradizione del Punto Assisi, il dossale ha costituito un importante riferimento iconografico, ispirando la definizione del motivo "Settesoli", successivamente rielaborato e diffuso nella pratica del ricamo locale.

19 Pur nella sua originaria monocromia, tradizionalmente limitata al blu e al ruggine, nel tempo il repertorio cromatico del Punto Assisi si è progressivamente ampliato, includendo cromie legate alla simbologia liturgica come il rosso, il verde, il viola, il giallo oro, il rosa e l'arancio, arricchendo la pratica sia sul piano visivo che su quello simbolico e culturale.

20 La font *Franciscus*, progettata da Studio Gusto, agenzia creativa con sede a Perugia, è un carattere serif *open source*, scaricabile e disponibile gratuitamente. Il progetto si ispira alla tradizione delle scritture amanuensi medievali, in particolare ai manoscritti legati al contesto francescano, reinterpretate in chiave contemporanea. Fonte: https://www.studiogusto.com/project/a-font-named-franciscus (consultato il 20 febbraio 2026).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Riferimenti bibliografici

Balbis, F. (1926). *Assisi nella storia dell'arte italiana. Guida ricordo della città e dei dintorni.* Torino: Società Editrice Internazionale.

Bortolotto, C. (2008). *Il patrimonio immateriale secondo l'UNESCO: analisi e prospettive*, pp. 10-13. Roma: Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato.

Carmi, E. (2020). B*randing design oriented. Progettare la marca: la strategia, il metodo, il linguaggio. Dalle origini al modello di marca Carmi e Ubertis 0.9.* Bologna: Fausto Lupetti.

Cernetti Battistelli, C. (1982). *Guida pratica per l'insegnamento del Punto Assisi* (1ª ed. 1925). Roma: Carucci.

Cooperativa Nazionale Industrie Femminile Italiane. (1906). *Le industrie femminili italiane.* Milano: Pilade Rocco e C. Editori.

Council of Europe (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society. (Convenzione di Faro).* In https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list?module=treaty-detail&treatynum=199 (consultato il 20 febbraio 2026).

Della Porta, A. (1924) *Punto d'Assisi – Insegnamento pratico illustrato.* Milano: Casa editrice Sozogno.

Dotto, E. (2024). Prefazione. In Sias, A., La Vitola, N., Mollica, S., Camagni, F., Martelli, L., Mercurio, S., Sebastian Wilches Rivera, J., Sanna, S., Vespasiano, L., Benitez Calle, A. (a cura di). *GRAF_I 2024. La rappresentazione per la narrazione della cultura immateriale*, pp. 10-11. Alghero: Publica.

Eco, U. (1973). *Segno.* Milano: Enciclopedia Filosofica Isedi.

Elkins, J. (1996). *The object stares back. On the nature of seeing*. New York: Simon & Schuster.

ICOMOS (1964). *Carta internazionale sulla conservazione e il restauro dei monumenti e dei siti*. (*La Carta di Venezia*). In https://www.icomositalia.com/carte-e-testi-dottrinali (consultato il 20 febbraio 2026).

ICOMOS (1994). *The Nara Document on Authenticity.. (Documento di Nara sull'autenticità).* Adopted at the Nara Conference on Authenticity in relation to the World Heritage Convention, Nara, Japan, 1–6 November 1994. In https://www.iccrom.org/sites/default/files/publications/2020-05/convern8_06_thenaradocu_ing.pdf (consultato il 20 febbraio 2026).

Ingold, T. (2019). *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura.* Milano: Raffaello Cortina Editore.

Lo Turco, M., Giovannini, E.C., Tomalini, A. (2021). Valorizzazione del patrimonio immateriale attraverso le tecnologie digitali: la Passione di Sordevolo. In A. Arena, M. Arena, D. Mediati, P. Raffa (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Linguaggi Distanze Tecnologie*, pp. 1689-1708. Milano: FrancoAngeli.

Mencaroni, G. (2015). L'impresa della bellezza. In *Camera di Commercio di Perugia, Umbria delle mie trame. Tessuti, merletti e ricami: gli itinerari dell'alto artigianato artistico.* Perugia: Promocamera.

Menchetelli, V. (2024). Il valore (in)tangibile. Protocolli per la documentazione, la catalogazione e la comunicazione del Patrimonio Culturale Immateriale. In Stilo, F., Castiglione, V., Cazzaro, I., Ceracchi, M., Natta, F., Pileri, M., Pizzonia, L., Tomalini, A., Tomasella, N. (a cura di). *eXploЯA UID 2024. Virtual Journeys to discover inaccessible heritages*, pp. 80-102. Alghero: Publica.

Menchetelli, V., Ramaccini, G., Fallani, F., Tagliaferri, M. (2025) Punto Assisi. Attraverso il filo del racconto. In Sias, A., La Vitola, N., Mollica, S., Camagni, F., Martelli, L., S., Vespasiano, L., Benitez Calle, A. (a cura di). *GRAF_I 2024. La rappresentazione per la narrazione della cultura immateriale*, pp. 124-125. Alghero: Publica.

Menchetelli, V., Ramaccini, G., Fallani, F., Tagliaferri, M. (2025) Punto Assisi. Attraverso il filo del rac-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

conto. In Sias, A., La Vitola, N., Mollica, S., Camagni, F., Martelli, L., S., Vespasiano, L., Benitez Calle, A. (a cura di). *GRAF_I 2024. La rappresentazione per la narrazione della cultura immateriale*, pp. 124-125. Alghero: Publica.

Pinotti, A., Somaini, A. (2016). *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi.* Torino: Einaudi.

Rampello, D., Carnevale, C. (2019). *L'Italia fatta a mano. I beni culturali viventi.* Milano: Skira.

Rossi, D. (2020). Le Marche in tavola: Realtà virtuale e realtà aumentata per il patrimonio alimentare. In A. Arena, M. Arena, R.G. Brandolino, D. Colistra, G. Ginex, D. Mediati, S. Nucifora, P. Raffa (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Linguaggi Distanze Tecnologie*, pp. 3756-377. Milano: FrancoAngeli.

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

Sinni, G. (2018). *Una, nessuna, centomila. L'identità pubblica da logo a piattaforma.* Macerata: Quodlibet.

Simeoni, P.E. (1998) La catalogazione demo-antropologica e il Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, in *La ricerca folklorica*, n. 36. Brescia: Grafo Edizioni.

Tucci, R. (2018). *Le voci, le opere, le cose. La catalogazione dei beni culturali demoetnoantropologici.* Roma: Squilibri.

Tylor, E.B. (1871). *Primitive culture. Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom.* London: J. Murray.

UNESCO (2003). *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale.* In https://www.unesco.it/wp-content/uploads/2023/11/Convenzione-Patrimonio-Immateriale_ITA-2.pdf (consultato il 20 febbraio 2026).

Vannini, L. (1910), *Lavoro assisano*, vol.I-II. s.l.:s.n.

Vecco, M. (2007). *L'evoluzione del concetto di patrimonio culturale.* Milano: FrancoAngeli.

Zocca, E. (1936). *Catalogo delle cose d'arte e di antichità d'Italia. Assisi.* Roma: Libreria dello Stato.

Letture aggiuntive

Dardi, D. (2026). *Cucire universi. Perché le arti minori e femminili non esistono.* Torino: Einaudi.

Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (ICCD) (2014). *Patrimonio culturale immateriale. Qualche annotazione.* In https://iccd.beniculturali.it/getFile.php?id=3262 (consultato il 20 febbraio 2026).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Progettare per vedere: AR come pratica di conoscenza del patrimonio

Flavia Camagni

Nel dibattito contemporaneo sul patrimonio culturale, la realtà aumentata è spesso collocata sul segmento della valorizzazione, come tecnologia capace di arricchire la visita con contenuti aggiuntivi di diversa natura, sovrapposti all'opera e allo spazio reale. In questa prospettiva, l'attenzione tende a concentrarsi sul dispositivo tecnico – performance delle *app*, qualità della grafica, livello di immersività – più che sulle forme di visibilità e sulle gerarchie di senso che l'esperienza aumentata istituisce.

L'ipotesi da cui muove questo contributo è che tale impostazione rischi di occultare la dimensione propriamente rappresentativa della realtà aumentata, riducendola a semplice canale di erogazione informativa e sottovalutando il modo in cui essa costruisce lo sguardo sul patrimonio.

Assumere l'AR come pratica di costruzione dello sguardo significa considerarla innanzitutto come dispositivo di mediazione: un sistema di scelte spaziali, visive e narrative che seleziona, ordina e rende attraversabili contenuti, relazioni e interpretazioni. Ogni decisione su cosa mostrare, dove collocarlo nello spazio, come farlo emergere rispetto al contesto reale produce una specifica 'politica della visibilità', definendo che cosa si rende immediatamente saliente, che cosa resta sullo sfondo, quali connessioni vengono suggerite e quali, al contrario, rimangono implicite o del tutto taciute (Mirzoeff, 2011). In questo senso, la 'messa in visibilità' non è un'operazione neutra: orienta l'esperienza del pubblico e partecipa alla costruzione dei valori attribuiti al bene, inscrivendo l'opera entro scenari di senso che dipendono tanto

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

dalle scelte progettuali quanto dalle condizioni d'uso (Mitchell, 2010).

L'AR attiva un rapporto duplice con il patrimonio. Da un lato, interpella il progettista, chiamato a tradurre la conoscenza critica del bene – storia, forma, contesto, valori – in un sistema coerente di modelli, testi, immagini, interazioni, governato da logiche visive e proiettive specifiche. Dall'altro lato, riconfigura la posizione del fruitore, per il quale la fruizione 'aumentata' diventa accesso simultaneo a livelli informativi molteplici (spaziali, iconografici, narrativi), mantenendo il contatto diretto con l'opera e rendendo visibile ciò che normalmente resta implicito o difficilmente percepibile. In questa doppia direzione, la realtà aumentata si configura non solo come esito tecnologico, ma come metodo: un dispositivo attraverso cui si esercita uno sguardo disciplinato sul patrimonio, tanto nella progettazione quanto nell'esperienza pubblica.

L'intento del contributo è quello di delineare il nesso tra dispositivi visuali, visibilità e mediazione, interpretando la realtà aumentata come pratica rappresentativa situata, per poi discutere l'esperienza sviluppata all'interno di corsi-laboratorio[1] in cui la progettazione di applicazioni e prototipi diventa essa stessa esercizio di comprensione profonda del patrimonio e di traduzione didattica della conoscenza. Ne emerge una prospettiva in cui l'AR non è soltanto *output* di valorizzazione, ma strumento per educare lo sguardo: un modo per formare competenze progettuali consapevoli e, al contempo, per offrire al pubblico esperienze che rendono leggibili, attraverso la compresenza controllata di reale e digitale, le strutture di senso che sostengono il patrimonio culturale.

Dispositivi visuali, visibilità, mediazione

Pensare la realtà aumentata come costruzione dello sguardo significa innanzitutto collocarla entro una più ampia tradizione di studi sul patrimonio come costruzione culturale (Antinucci, 2014; Hooper-Greenhill, 2003; Pinotti et al., 2016) e non come proprietà intrinseca degli oggetti o come un dispositivo tecnologico. In questa prospettiva, ciò che chiamiamo 'patrimonio' non coincide semplicemente con l'esistenza materiale di opere, luoghi o pratiche, ma con l'insieme di operazioni attraverso cui essi vengono selezionati, interpretati, messi in scena e resi visibili a una pluralità di soggetti nel tempo (Ippoliti, 2011). La visibilità non è un dato, ma l'esito di pratiche di rappresentazione, di dispositivi espositivi, di scelte narrative che decidono che cosa appare, in quale forma, per chi e con quali implicazioni di valore. In questo senso, costruire lo sguardo significa interrogare i modi in cui le immagini e i linguaggi visuali non solo descrivono il patrimonio, ma lo costituiscono come mondo comune, accessibile e condivisibile nello spazio pubblico (Smith, 2010).

Ogni dispositivo visuale – dall'allestimento museale al modello tridimensionale, dal taccuino di viaggio all'*applied game* – può essere letto come una specifica 'politica di visibilità' (Jay, 1988). Esporre un bene significa porlo in un campo di relazioni che ne organizza l'intelligibilità: la selezione dei contenuti, l'inquadratura, la scala, il ritmo

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

informativo, la gerarchia tra testo e immagine non si limitano a 'mostrare' qualcosa, ma costruiscono un sistema di significati entro cui il pubblico è chiamato a muoversi (Crary, 2005). In questo senso la rappresentazione non è un involucro neutro che avvolge un contenuto già dato; è il luogo in cui il patrimonio viene continuamente riscritto, reso esperibile, discusso, talvolta contestato. Parlare di 'costruire lo sguardo' significa allora riconoscere la centralità di questa mediazione e la responsabilità progettuale che essa implica.

La realtà aumentata si inserisce in questo quadro come forma specifica di mediazione situata, che lavora sulla compresenza controllata di reale e digitale (Al Qwaid et al., 2026). La sovrapposizione di layer informativi allo spazio e all'opera non produce solo un aumento quantitativo di dati, ma ridefinisce il modo in cui il bene è percepito e attraversato: decide quali elementi emergono in primo piano, quali connessioni storiche o morfologiche diventano visibili, quali dimensioni restano implicite o vengono ridotte a semplice sfondo. In questa prospettiva il rapporto spaziale e fisico della realtà aumentata diventa un nodo progettuale decisivo, perché il sistema stesso presuppone una relazione strutturale con la realtà in cui si innesta. La progettazione non riguarda soltanto i contenuti, ma deve tenere conto del luogo concreto in cui l'esperienza si svolge: la presenza fisica del fruitore, la morfologia dell'ambiente, le distanze e le soglie di accesso all'opera. Lo spazio simulato che si materializza digitalmente è chiamato a innestarsi su questo contesto, costruendo una coerenza percettiva tra ciò che è già dato e ciò che viene aggiunto, così che il fruitore possa percepire reale e digitale come parti di un unico sistema di riferimento.

Allo stesso tempo, la presenza fisica del visitatore non è solo un vincolo, ma diventa una risorsa: il corpo in movimento agisce come dispositivo di controllo dell'esperienza. Muovendo il dispositivo, scegliendo da dove guardare, decidendo quanto avvicinarsi o allontanarsi, il fruitore governa il proprio punto di vista e, in una certa misura, 'dirige' la sequenza delle inquadrature. L'AR affida così a chi fruisce una quota non marginale di regia: la possibilità di gestire in modo autonomo lo sguardo sul patrimonio e sui contenuti aumentati rende esplicito che la visibilità non è solo progettata a monte, ma continuamente co-costruita nell'interazione tra dispositivo, spazio e corpo che guarda.

La logica dell'AR costringe infatti a operare scelte fortemente selettive – per quantità di contenuti, posizione nello spazio, durata, modalità di attivazione – che equivalgono a una vera e propria regia dello sguardo e della comprensione, negoziando costantemente il rapporto tra presenza fisica dell'opera e sua proiezione interpretativa.

In questo quadro, il tema dell'accessibilità diventa un ulteriore criterio decisivo per comprendere la specificità dell'AR rispetto ad altre tecnologie immersive. Molte applicazioni di realtà virtuale occupano una posizione quasi speculare: da un lato, costo e complessità tecnica dei visori e delle infrastrutture limitano l'accesso all'esperienza a contesti fortemente attrezzati e a pubblici disposti a un coinvolgimento intenzionale;

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

dall'altro, la separazione dal mondo reale – isolamento percettivo, rischio di *motion sickness*, necessità di accettare una sospensione della familiarità con l'ambiente – non è né desiderabile né tollerabile per tutti, soprattutto in spazi pubblici come i musei. In molte situazioni, l'idea di 'sparire' dentro un visore costituisce essa stessa una barriera e seleziona implicitamente chi è disposto a esporsi a un'esperienza intensamente immersiva e chi, invece, preferisce mantenere una distanza di sicurezza rispetto al dispositivo.

La realtà aumentata, al contrario, lavora su una soglia di immersione più bassa ma spesso più accessibile: non chiede di abbandonare il contatto con il reale, bensì di guardarlo attraverso un dispositivo che aggiunge livelli di significato. La maggior parte del pubblico ha già esperienze dirette, seppure inconsapevoli, di forme elementari di AR – dai filtri facciali di Instagram alle funzioni di *try-on* per occhiali e cosmetici, fino alle applicazioni di *retail* che consentono di prefigurare un arredo nello spazio domestico – e questa familiarità diffusa rende l'AR meno 'esotica' e più intuitiva. L'artefatto tecnologico è percepito come estensione di pratiche quotidiane già acquisite, più che come salto radicale in un altrove digitale; in termini di accesso, ciò significa poter contare su una soglia di apprendimento ridotta e su una maggiore disponibilità a 'provare' l'esperienza, senza la necessità di lunghe istruzioni o di una forte mediazione da parte del personale.

Un ulteriore elemento riguarda la dimensione sociale della fruizione (Ch'ng et al., 2023). Le esperienze VR sono per lo più individuali: chi indossa il visore vive un rapporto esclusivo con lo spazio simulato, mentre gli altri restano esterni, spettatori di un'esperienza che non condividono se non, eventualmente, attraverso uno schermo di controllo. L'AR, invece, per sua natura non isola dal contesto: chi utilizza il dispositivo continua a stare dentro lo spazio museale, a percepire la presenza degli altri, a interagire verbalmente e gestualmente con chi gli è vicino.

Ciò che appare sullo schermo può essere immediatamente mostrato e commentato con chi si trova nel medesimo spazio peripersonale, costruendo una fruizione che, pur essendo guidata da chi tiene in mano il dispositivo, mantiene una dimensione condivisa e dialogica. In questo senso, la realtà aumentata può sostenere pratiche di visita collettiva – tra pari, in famiglia, in piccoli gruppi – in cui la narrazione è continuamente rinegoziata tra progettista e pubblico, ma anche tra i diversi membri del gruppo, che si alternano nel ruolo di 'regista' dell'esperienza.

Queste differenze non esauriscono il confronto con altre tecnologie di proiezione e ibridazione, come il video mapping o gli ambienti immersivi multischermo, ma mettono in evidenza un tratto distintivo dell'AR: la capacità di agire come dispositivo di visibilità innestato nel quotidiano, tecnicamente più leggero, percettivamente meno invasivo e socialmente più poroso. È su questa soglia – tra prossimità al reale e aggiunta di strati digitali – che si gioca la sua potenzialità come metodo per educare lo sguardo al patrimonio.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

AR come pratica per la visione

L'inserimento della realtà aumentata nel percorso del Master in Comunicazione dei Beni Culturali nasce dall'idea che progettare dispositivi AR significhi, prima ancora che 'produrre contenuti', esercitare uno sguardo disciplinato sul patrimonio. Gli studenti sono chiamati a trasformare conoscenze storiche, critiche e spaziali in sistemi coerenti di immagini, testi, modelli e interazioni, lavorando sulla soglia fra reale e digitale[2]. Progettare AR diventa così un laboratorio di mediazione: un luogo in cui si rende esplicito il passaggio dal sapere analitico alla costruzione di esperienze di visita, e in cui si impara a considerare ogni scelta visuale e interattiva come una decisione sul cosa rendere visibile, a chi, in che modo e con quali implicazioni.

Dal punto di vista didattico, il corso assume l'AR come strumento per allenare tre competenze chiave: la capacità di leggere criticamente il contesto (l'istituzione museale, gli spazi, le collezioni, i pubblici), la capacità di sintetizzare contenuti complessi in forme visuali leggibili, e la capacità di progettare esperienze in cui il ruolo del fruitore non è passivo, ma attivo e situato. In questa prospettiva, l'AR si configura come metodo: non un semplice *output* tecnologico da aggiungere in coda a un progetto di comunicazione, ma un dispositivo che costringe a chiarire obiettivi, destinatari, regole di visibilità e modalità di partecipazione.

All'interno del corso, l'analisi dell'AR viene strutturata anche attraverso alcuni elementi fondativi che gli studenti sono invitati a esplicitare fin dall'inizio del progetto:

- tipo di dispositivo - smartphone, tablet o, in prospettiva, occhiali AR, con implicazioni diverse in termini di ergonomia, punto di vista, possibilità di condivisione e modalità di utilizzo nello spazio;
- tipo di attivazione - *marker-based* (illustrazioni, opere, elementi architettonici), *image tracking*, geolocalizzazione, riconoscimento di superfici o oggetti, ciascuno con propri vincoli di progettazione e di leggibilità;
- tipo di contenuti - immagini, modelli 3D, testi, audio, animazioni, clip video, combinati in layer che devono rimanere riconoscibili e non saturare lo schermo, mantenendo una gerarchia chiara tra informazione principale e approfondimenti;
- tipo di fruizione - preparatoria alla visita, *in situ* durante il percorso museale, oppure post-visita e di rielaborazione, con ricadute sulle scelte narrative, sulla profondità dei contenuti e sul grado di interazione richiesto al pubblico.

In questo quadro, l'esperienza dedicata al Palazzo Ducale di Urbino, sviluppata nel 2021, rappresenta un esempio di AR come strumento di preparazione alla visita. Il progetto *Urbino con gli occhi del Rinascimento. Taccuino di viaggio*[3] nasce dalla reinterpretazione di un dispositivo tradizionale – il taccuino di viaggio – trasformato in taccuino multimediale che combina un supporto cartaceo con contenuti digitali accessibili tramite QR code e AR (Ippoliti, Camagni, 2025). Il notebook propone un percorso tematico attraverso alcune chiavi della cultura rinascimentale (paesaggio, prospettiva, rapporto con l'antico), organizzate in una sequenza di doppie pagine illustrate che intrecciano testi

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Mockup di funzionamento del taccuino multimrdiale.

Fig. 2/ Applicazione di realtà aumentata che mostra come alle immagini rielaborate si affianchino le fonti originali.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

brevi, disegni e schemi. In questo contesto, l'AR consente di 'aumentare' i disegni con la visualizzazione delle opere reali, di dettagli architettonici, di vedute storiche e di contenuti multimediali che espandono il campo visivo oltre il perimetro della pagina.

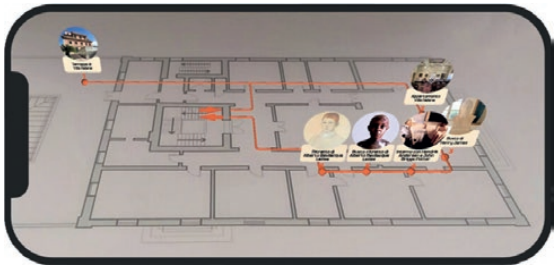
Dal punto di vista della fruizione, il taccuino aumentato è concepito per essere usato ovunque: prima della visita, durante e dopo, ma senza dipendere dalla presenza fisica all'interno del museo. L'esperienza aumentata è infatti innestata sul prodotto editoriale, non direttamente sulle opere o sugli spazi della Galleria Nazionale delle Marche: questo scarto intenzionale sposta l'AR in una dimensione di 'educazione dello sguardo' anticipata, in cui il lettore-visitatore è accompagnato a costruire una familiarità con lessico visivo, temi e relazioni tra opere e architettura prima di trovarsi di fronte agli originali. L'uso di tecnologie a basso impatto – QR code e AR su immagini stampate, accessibili da smartphone e tablet – rende l'esperienza tecnicamente leggera e cognitivamente accessibile, consentendo anche a pubblici non specialistici di entrare gradualmente nel linguaggio del patrimonio rinascimentale (figg. 1-2).

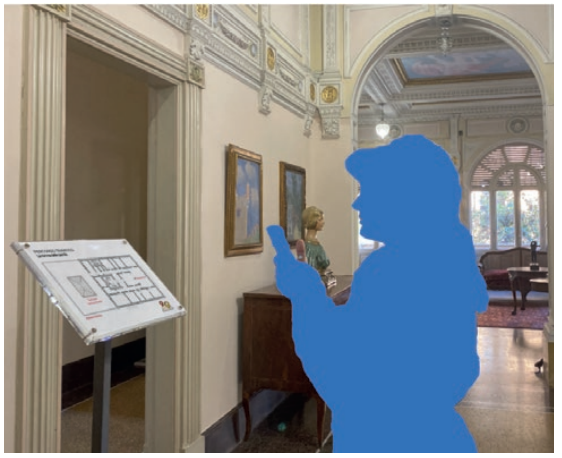
Sul piano formativo, il progetto Urbino permette di mettere a fuoco alcuni aspetti decisivi del lavoro con l'AR. In primo luogo, costringe gli studenti a progettare la relazione tra analogico e digitale: il disegno sulla pagina, la composizione grafica, la scelta dei testi e la posizione dei marker diventano parte di un unico sistema di visibilità, in cui ogni elemento deve restare leggibile sia "da solo" sia una volta aumentato.

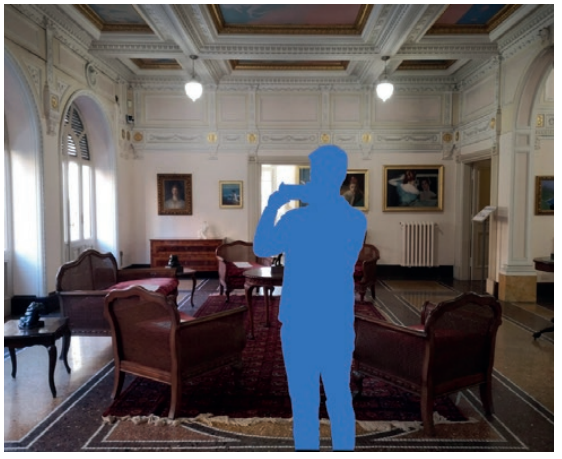
In secondo luogo, li obbliga a confrontarsi con la dimensione temporale dell'esperienza: pensare a un dispositivo che prepara la visita significa assumere una prospettiva in cui l'AR non è solo spettacolo in presenza, ma parte di un percorso di apprendimento distribuito nel tempo, che include anticipazione, esperienza sul posto e rielaborazione successiva. Infine, il caso Urbino mostra come l'AR possa funzionare efficacemente anche fuori dai contesti più spettacolari della VR e degli ambienti immersivi, agendo come dispositivo 'leggero' ma incisivo per ricucire legami tra storia, spazio e immaginazione visiva.

Il secondo progetto analizzato lavora sull'AR come dispositivo per guidare la visita all'interno del museo. Il progetto dedicato al Museo Andersen, *La forma delle parole*[4] sviluppato nel 2022, esplora l'AR come dispositivo per guidare la visita in situ attraverso un percorso tematico dedicato al rapporto epistolare tra Hendrik Christian Andersen e Henry James. Il filo narrativo non è dato soltanto dalla sequenza delle sale, ma da una costellazione di opere selezionate come 'cardini reali' di una corrispondenza a distanza: sculture, ritratti, elementi d'arredo diventano inneschi per far emergere, in forma aumentata, frammenti di lettere, passaggi di testi, riferimenti biografici e risuonanze emotive che legano l'artista allo scrittore. In un contesto come la casa-museo, dove il dispositivo espositivo lavora consapevolmente per ricostruire un'atmosfera non museale, la scelta progettuale è stata quella di non introdurre segni fisici aggiuntivi: il percorso aumentato non lascia tracce visibili nello spazio reale, ma si rende percepibile solo attraverso il dispositivo. In

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602







Figg. 3-5/ Alcuni momenti dell'esperienza aumentata al Museo Andersen.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

questo senso, l'AR agisce come sistema di *wayfinding* virtuale: una rete di indizi e di nodi narrativi che resta nascosta alla vista, ma che si svela quando il visitatore osserva il museo 'attraverso il filtro' dell'aumentato.
L'intervento assume il museo non solo come contenitore di oggetti, ma come narrazione stratificata: l'AR seleziona alcune opere-chiave e alcuni punti dello spazio come snodi narrativi, attivando contenuti che intrecciano biografia, contesto storico, processi creativi e trasformazioni degli ambienti. La scelta delle attivazioni – opere, dettagli scultorei, elementi d'arredo – diventa così una forma di scrittura curatoriale: decidere cosa fa da innesco AR equivale a definire l'ossatura del racconto e le gerarchie di visibilità lungo il percorso (figg. 3-5).
Dal punto di vista formativo, l'esperienza (Bocci et al., 2024)Andersen mette al centro il rapporto tra progettazione narrativa e progettazione spaziale, mostrando come l'AR possa funzionare come pratica di mediazione 'discreta': non appesantisce il contesto fisico, ma vi sovrappone una trama interpretativa che orienta lo sguardo senza interrompere l'immersione nell'atmosfera della casa.
Nel caso di Palazzo Barberini, il progetto *Tracce d'Acqua*[5] sviluppato nel 2023, assume l'AR come componente di un *applied game* che trasforma la visita in una caccia al tesoro narrativa pensata in particolare per un pubblico adolescenziale (Bocci et al., 2024). L'innesco del gioco è una storia originale che intreccia il palazzo, la famiglia Barberini e alcune opere chiave, costruendo un mistero da risolvere attraverso indizi disseminati nelle sale. Le opere e gli elementi architettonici selezionati fungono da *trigger*: inquadrandoli con il dispositivo, il visitatore attiva contenuti aumentati – indizi visuali, brevi clip, messaggi, frammenti di lettere – che lo guidano alla tappa successiva, obbligandolo a osservare con attenzione dettagli che in una visita ordinaria potrebbero passare inosservati (figg. 6-7).
Dal punto di vista progettuale, l'AR non è qui un semplice supporto esplicativo, ma il vero e proprio motore del gioco. La struttura narrativa e la sequenza delle prove sono costruite in modo che la progressione dipenda dall'interazione con i contenuti aumentati: senza l'uso del dispositivo, la storia resta opaca, mentre con l'AR il museo si rivela come uno spazio attraversabile per indizi, livelli e snodi narrativi. Questo impone agli studenti di lavorare contemporaneamente su almeno tre piani: il disegno dell'esperienza ludica (regole, obiettivi, ritmo), la selezione e la gerarchia dei contenuti patrimoniali (quali opere e quali informazioni diventano centrali nel racconto) e la messa in forma visuale degli indizi (come si mostrano, quanto si esplicitano, quanto lasciano in sospeso).
Sul piano formativo, l'esperienza Barberini è particolarmente significativa perché rende tangibile la responsabilità insita nella costruzione di uno sguardo 'a misura di gioco'. Gli studenti devono interrogarsi su quali aspetti del patrimonio vengano resi premianti, quali rimangano sullo sfondo, come bilanciare il divertimento con la correttezza e la profondità dei contenuti. Devono inoltre misurare la difficoltà delle prove in relazione al target e ai tempi reali di una visita, evitando sia la banalizzazione sia l'eccesso di complessità.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

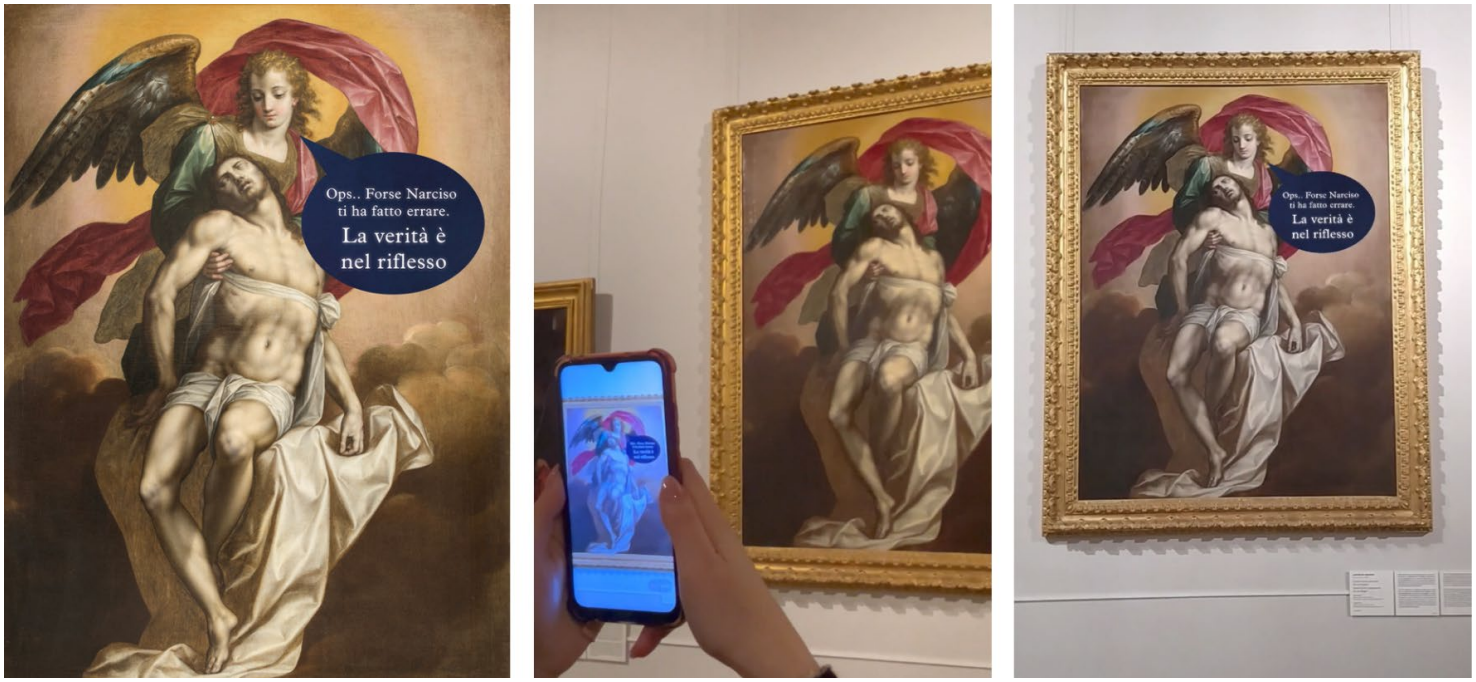


Fig. 6/ Tappe della caccia al tesoro/esplorazione aumentata a Palazzo Barberini.

In questo senso, l'*applied game* diventa un laboratorio di progettazione integrata: l'AR è il luogo in cui la conoscenza critica del palazzo e delle sue collezioni viene tradotta in azioni, scelte, punti di vista, mostrando agli studenti che educare allo sguardo significa anche educare a un uso consapevole delle tecnologie come strumenti di mediazione.

Conclusioni

Le riflessioni scaturite intorno alla realtà aumentata dimostrano come questa non possa essere ridotta a semplice tecnologia di arricchimento, ma debba essere assunta come dispositivo di visibilità che partecipa alla costruzione del patrimonio visuale comune. Ogni scelta di rappresentazione – cosa si sovrappone allo spazio reale, dove, in quale forma e con quale grado di accesso – definisca un regime di visibilità specifico, in cui il patrimonio viene selezionato, gerarchizzato, reso esperibile secondo logiche che sono al tempo stesso cognitive, percettive ed etiche.

Rispetto ai sistemi AR emerge l'importanza del rapporto con lo spazio fisico, sulla coerenza percettiva tra reale e digitale, sul ruolo del corpo come dispositivo di controllo dell'esperienza e sul tema dell'accessibilità tecnica, esperienziale e sociale. La realtà aumentata risulta essere meno isolante, più porosa rispetto al contesto e più facilmente integrabile nelle pratiche ordinarie di visita, anche grazie alla familiarità diffusa. Questo rende l'AR particolarmente adatta a sostenere esperienze in cui la relazione con il patrimonio resta ancorata al luogo e al gruppo, ma viene al tempo stesso riorganizzata

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

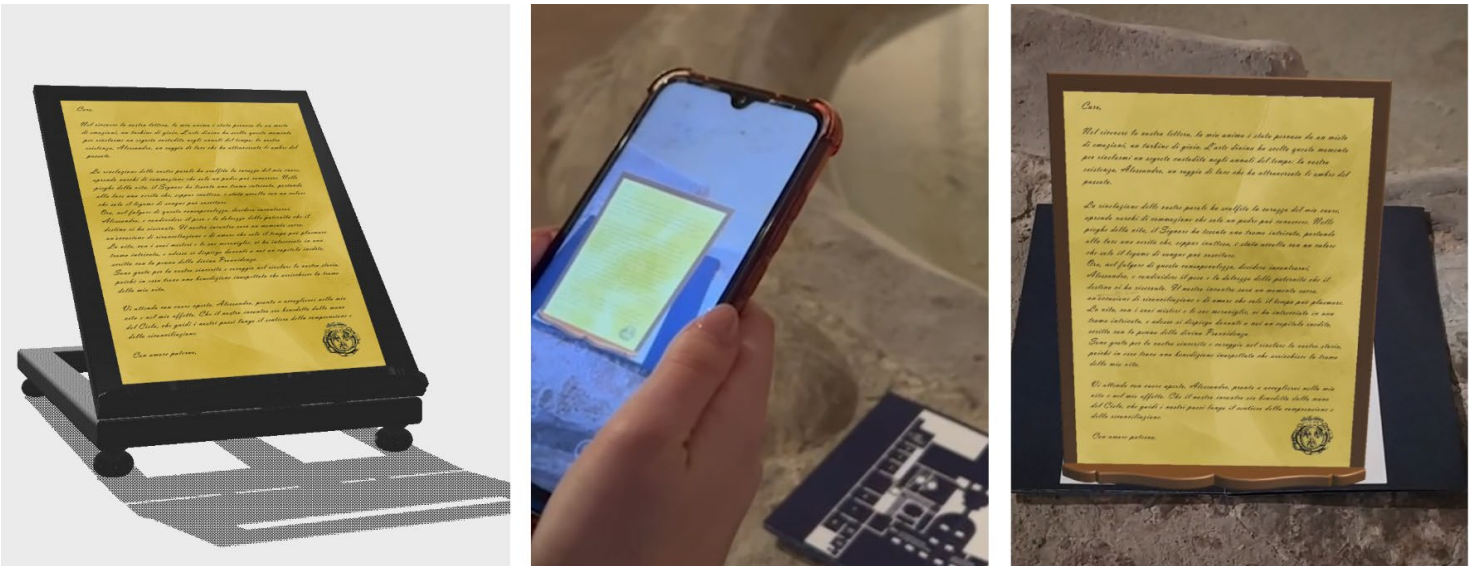


Fig. 7/ Tappe della caccia al tesoro/esplorazione aumentata a Palazzo Barberini.

attraverso layer interpretativi che invitano a guardare 'di nuovo' ciò che si dava per scontato.

In questo quadro teorico si collocano le esperienze sviluppate nel Master in Comunicazione dei Beni Culturali, che hanno funzionato da laboratorio per mettere alla prova le ipotesi discusse. In tutti e tre i contesti, la progettazione chiede agli studenti di esplicitare e assumere le proprie scelte di visibilità: che cosa diventa nodo narrativo, quale ruolo giocano gli spazi, quanta autonomia è affidata al fruitore, come si bilanciano approfondimento e accessibilità.

Al di là delle specificità dei casi, il filo che li attraversa è la consapevolezza che rappresentare significa mediare, e che mediare significa assumere la responsabilità delle gerarchie di senso che si producono. In questa prospettiva, la realtà aumentata non è soltanto un esito applicativo delle tecnologie XR, ma un vero e proprio metodo per educare lo sguardo: costringe chi progetta a rendere esplicito il proprio punto di vista sul patrimonio e invita chi fruisce a sperimentare attivamente la relazione tra reale e digitale come luogo in cui si costruiscono, si discutono e si rinegoziano i valori attribuiti ai beni culturali.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Note

1 Le esperienze didattiche sono state sviluppate all'interno del Master in Comunicazione dei Beni Culturali, diretto dalla Prof.ssa Elena Ippoliti, in un modulo dedicato alla comprensione del mondo della XR con approfondimento di applicazioni AR per il patrimonio.
2 Gli studenti, sotto la guida di un gruppo di docenti, sviluppano un progetto di comunicazione centrato su un tema annuale, articolato in un sistema di prodotti tra loro connessi, che ne costituiscono le diverse forme espressive.
3 Il progetto è stato sviluppato dalle corsiste Chiara Castracane, Federica Gallino e Alessia Palladino, con la supervisione dei docenti Elena Ippoliti, Andrea Casale, Leonardo Paris, Stefano Volante, Cristian Farinella, Lorella Greco, Francesca Guadagnoli e Flavia Camagni.
4 Il progetto è stato sviluppato dalle corsiste Simona Croci, Francesca Mariani e Tatsiana Nikitsina con la supervisione dei docenti Elena Ippoliti, Andrea Casale, Leonardo Paris, Stefano Volante, Cristian Farinella, Lorella Greco, Francesca Guadagnoli e Flavia Camagni.
5 Il progetto è stato sviluppato dalle corsiste Giulia Bocci, Giulia Grottolo, Valentina Marchegiani e Alessandra Marinucci con la supervisione dei docenti Elena Ippoliti, Andrea Casale, Leonardo Paris, Stefano Volante, Francesca Guadagnoli, Flavia Camagni, Carlo Battisti e Giulia Flenghi.

Riferimenti bibliografici

Al Qwaid, M., Sarker, M. T., Karim, H. A. (2026). Optimizing augmented reality for visual communication design and user experience in public Art to support sustainable engagement. In *Scientific Reports*, *16*(1), Article 8126. DOI: 10.1038/s41598-026-39092-4

Antinucci, F. (2014). *Comunicare nel museo*. Laterza.

Bocci, G., Grottolo, Gi., Marchegiani, V., Marinucci, A. (2024). Tracce d'Acqua. In Stilo, F., Castiglione, V., Cazzaro, I., Ceracchi, M., Natta, F., Pileri, M., Pizzonia, L., Tomalini, A., Tomasella, N. (a cura di). *eXploЯA UID 2024. Virtual Journeys to discover inaccessible heritages*, pp. 596–603. Alghero: Publica.

Ch'ng, E., Cai, S., Feng, P., Cheng, D. (2023). Social Augmented Reality: Communicating via Cultural Heritage. In *Journal on Computing and Cultural Heritage*, *16*(2), pp. 1–26. DOI: 10.1145/3582266.

Crary, J. (2005). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, MA: MIT Press.

Hooper-Greenhill, E. (2003). Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative: l'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte.. In S. Bodo (a cura di). *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, pp. 1–40. Torino: Fondazione Giovanni Agnelli.

Ippoliti, E. (2011). Media digitali per il godimento dei beni culturali / Digital Media and enjoyment of Cultural Heritage. In *DISEGNARECON*, 4(8), pp. 2–13. DOI: 10.6092/ISSN.1828-5961/2564

Ippoliti, E., Camagni, F. (2025). Urbino Explored in a Multimedia Travel Notebook. In *Img Journal*, 4(10), pp. 160–185. DOI: 10.6092/ISSN.2724-2463/19010

Jay, M. (1988). Scopic Regimes of Modernity. In H. Foster (ed.). *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture,* pp. 3–23. Seattle: Bay Press.

Mirzoeff, N. (2011). *The right to look: A counterhistory of visuality*. Durham, NC: Duke University Press.

Mitchell, W. J. T. (2010). *What do pictures want? The lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press.

Pinotti, A., Somaini, A., Pinotti, A. (2016). *Cultura visuale: Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Torino: Giulio Einaudi Editore.

Smith, L. (2010). *Uses of heritage* (Repr). London: Routledge.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Mappe per raccontare.
Strumenti di semiotica, dispositivi di partecipazione

Carlo Settimio Battisti
Nicola Brucoli
Carlotta Belluzzi Mus
Federico Sacco

"Non sono le mappe a spiegare il mondo, semmai è il mondo a dispiegarsi in forma di mappa"(Di Brizzi, 2024, p. 6). Con questa inversione di prospettiva, Ottavio Di Brizzi ci ricorda che la mappatura è ben più di un esercizio tecnico: è un atto ancestrale, un gesto primario di addomesticamento del caos attraverso il segno. La necessità di sintetizzare in codici visivi un insieme eterogeneo di dati, indicazioni e relazioni per renderli accessibili e immediati è intrinseca all'essere umano, precedendo persino la formalizzazione della cartografia come disciplina scientifica. Tracce di orientamento, schemi di relazione e sistemi simbolici si configurano storicamente come pratiche cognitive diffuse, indissolubilmente legate al bisogno primario di comprendere, attraversare e condividere lo spazio fisico. Per comprendere la vera natura di questo bisogno, dobbiamo guardare a un tempo in cui la rappresentazione dello spazio non era scontata. Come osserva Simon Garfield,

> per capire fino in fondo la loro [delle mappe, n.d.r.] utilità, bisogna fare lo sforzo di immaginarsi cosa doveva essere viaggiare quando non esistevano: ogni passo era fatto verso l'ignoto (Garfield, 2016, p.11).

La mappa nasce dunque come antidoto all'ignoto, come promessa di un ordine possibile in un mondo vasto e spesso ostile. Questa tensione all'ordine è visibile sin dalle rappresentazioni più antiche e attraversa la storia della cultura occidentale. Se osserviamo l'evoluzione della cartografia romana, notiamo il passaggio da rappresentazioni ideali e simboliche – come la Roma Quadrata di Marco

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

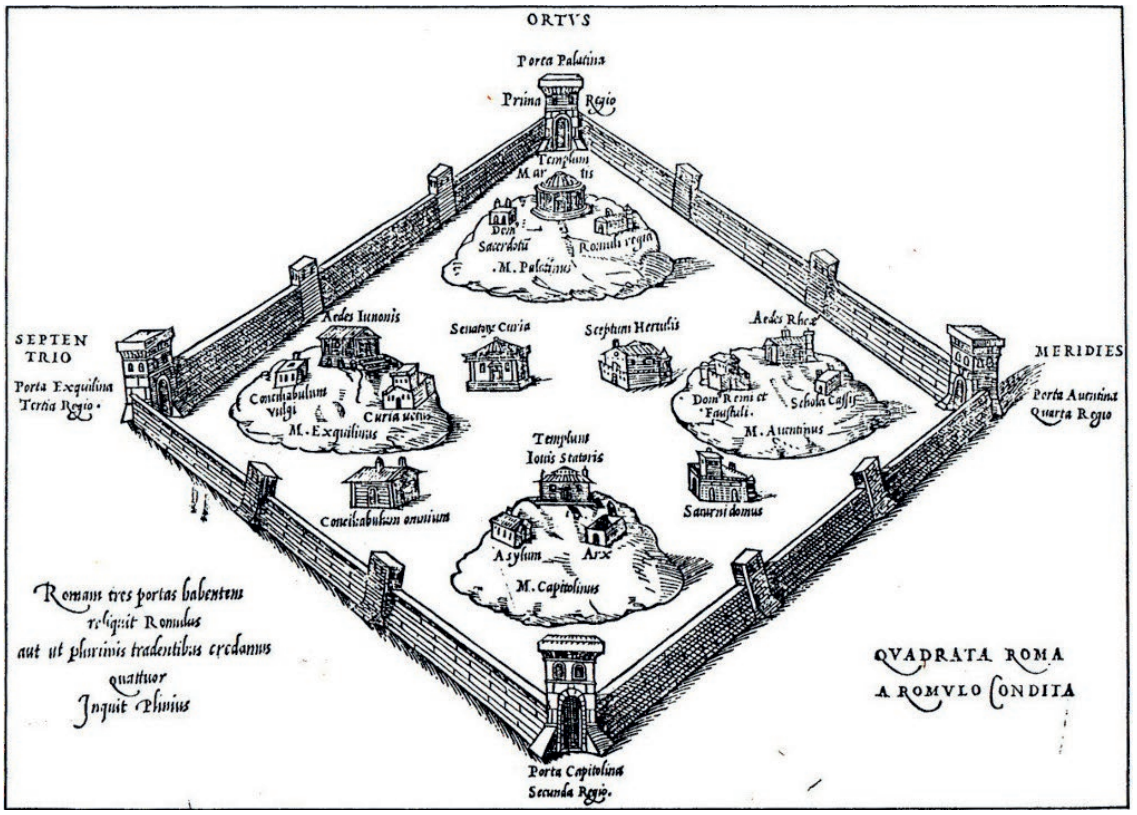


Fig. 1/ Marco Fabio Calvo, 1527, *Quadrata Roma a Romulo condita* <https://www.flickr.com/photos/quadralectics/40009258682> (consultato il 3 febbraio 2026).

Fabio Calvo (1527), che astrae la città in una geometria perfetta per affermarne il mito fondativo (fig. 1) – a strumenti più pragmatici di attraversamento (Casti, 1998, p. 23).

La mappa si fa itinerario: non descrive solo lo stato dei luoghi, ma prescrive un movimento, una sequenza di passi. È la logica che animava le guide storiche e che oggi viene riletta in operazioni editoriali come *Mirabilia*, dove l'itinerario diventa uno strumento per esplorare l'immaginario della città, tra "tentativi di depistaggio" e nuove geografie (Toppetti, Moschetti, 2026)[1].

Dalle guide illustrate del Seicento di Girolamo Franzini, dove l'elenco dei monumenti diventa una sequenza narrativa (fig. 2), la mappa eredita una doppia natura: è dispositivo di controllo e misura, ma anche traccia viva di un'esperienza, una guida che abilita la scoperta e l'appropriazione personale dello spazio (Toppetti, Moschetti, 2026).

Se consideriamo la mappa come dispositivo di orientamento e organizzazione dell'informazione, essa appare immediatamente come un artefatto esteso e complesso: il disegno di oggetti, strade e direzioni si intreccia inestricabilmente con il disegno di relazioni invisibili che ne facilitano la comunicazione, l'uso e l'appropriazione culturale. Le relazioni fanno sì che la mappatura – sia

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

essa geografica, grafica o infografica – si configuri quale dispositivo di orientamento universale. L'orientamento, a sua volta, può essere interpretato come pratica di lettura che si muove su diverse dimensioni simultanee: in primo luogo cognitiva, dunque culturale, ma anche profondamente sociale. In termini progettuali, questa multidimensionalità si riflette nella capacità di costruire significati attraverso processi di denominazione, classificazione e strutturazione che convertono l'esperienza soggettiva e fenomenica in una rappresentazione materiale condivisa (Casti, 1998, p. 23). Tale conversione evidenzia come la mappa non coincida mai con una semplice rappresentazione mimetica dello spazio fisico, ma si configuri piuttosto come una struttura cognitiva e culturale. Come osserva Augustin Berque, la rappresentazione cartografica opera come un'impresa conoscitiva collettiva che mette in relazione la "cosa estesa" (il territorio fisico) e la "cosa pensante" (l'interpretazione umana) (Berque, 2000, p. 15).

È in questo spazio intermedio che la mappatura assume una funzione culturale cruciale, rendendo visibili non solo elementi spaziali tangibili, ma anche valori, memorie, conflitti e potenzialità latenti.

Tuttavia, per comprendere appieno come la mappa diventi linguaggio è necessario analizzarne le unità che la compongono, interrogando la semiotica del disegno. Facendo riferimento alla lezione di Adrian Frutiger in *Segni e simboli*, ogni atto cartografico inizia inevitabilmente con il punto. Il punto è l'origine statica, il luogo dell'intersezione e della posizione assoluta; sulla mappa è la città, la meta, la sicurezza del 'voi siete qui'. Ma il punto, da solo, è isolamento. È quando si mette in movimento che nasce la linea, elemento cardine della cartografia dinamica: la linea separa e connette, distingue il 'dentro' dal 'fuori', il percorso dall'ostacolo. Nella progettazione di una mappa, la linea non è mai innocente, ma è, per sua natura, un atto di divisione e di relazione simultanea; è il confine che definisce l'identità di un luogo e, al contempo, la traccia che permette di raggiungerlo (Frutiger, 1996, pp. 35-40).

Frutiger ci insegna inoltre che il pittogramma, evoluzione complessa del segno, nasce per trascendere le barriere linguistiche e culturali. Nella mappa contemporanea, il sistema pittogrammatico non è una decorazione, ma un'infrastruttura cognitiva: riduce la complessità del reale in forme essenziali che l'occhio può decodificare istantaneamente, trasformando concetti astratti (servizi, pericoli, opportunità, funzioni culturali) in evidenze. È in questo spazio intermedio – tra il rigore della linea e l'universalità del simbolo – che la mappatura assume la sua funzione culturale, rendendo visibili non solo elementi spaziali, ma anche gerarchie di valore.

Storicamente, l'atlante costituisce il risultato di un istinto correlato alla necessità di rappresentare nuove conoscenze e condizioni geo-politiche. Proprio perché influenzato dalle evoluzioni dei contesti in cui è stato pensato, l'atlante è definibile come forma di cartografia complessa. Nel costruire l'immagine del mondo, il progettista opera in maniera selettiva e sequenziale: come nel montaggio cinematografico, seleziona i contenuti da rappresentare, li ordina secondo

PRINCIPALI. 21

LA QVINTA CHIESA
è S. Loreuzo fuori delle mura.

TEMPIVM · DIVI · LAVRENTII ·

An Lorenzo è fuori di Roma quasi vn miglio nella via Tiburtina, e fu edificata dal Magno Costantino, il quale gli donò vna lucerna d'oro di libre 10 & dieci d'argento di libre 15 l'vna, il Cardinale Oliueri Carrafa l'ornò di varij marmi, e di vn bellissimo sopracielo dorato; & vi è stazione la Domenica della Settuagesima, la terza Domenica di Quaresima, il mercordì fra l'ottaua di Pasqua, & il giouedì dopò la Pentecoste. Nel giorno di S. Lorèzo, e di S. Stefano, & per tutta la sua ottaua, vi fo

B 3 no

Fig. 2/ Girolamo Franzini (Brescia, 1537 - Roma 1596). *Le cose maravigliose dell'Alma città di Roma, teatro del mondo con l'aggiunta del Dottor Prospero Parisi In Roma, 1600. Il giro delle Sette Chiese. La Quinta Chiesa San Lorenzo fuori le mura.* <https://search.scalarchives.com/id/00868231> (consultato il 3 febbraio 2026).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

una logica narrativa precisa e li plasma per comunicare una narrazione congrua del tipo di sapere che si intende trasmettere. Questa metodologia evidenzia una continuità profonda tra la costruzione di un artefatto cartografico e altre discipline del disegno e della progettazione. Tuttavia, l'aspetto selettivo e interpretativo tipico di tutti i media progettuali comporta che la mappa non sia mai un documento neutrale. Ancora Garfield ci ricorda che

> le mappe, è indiscutibile, non sono solo indispensabili ma hanno gran fascino. Ci permettono di orientarci [...] ci restituiscono anche una visione del mondo, la visione di chi le ha ideate (Garfield, 2016, p. 18).

Le scelte operative – la scala, i simboli, la struttura della legenda o i dati omessi – guidano attivamente l'interpretazione e possono veicolare visioni ideologiche o politiche del territorio (Harley, 1995, p. 19). La cartografia cessa di essere percepita come rilievo inerte di paesaggi morfologici, per diventare un'immagine che contribuisce al dialogo in un mondo socialmente costruito.
È nell'impossibilità di costituire un artefatto neutrale che si costruisce il senso della mappa contemporanea, non più mera rappresentazione della superficie terrestre, ma dispositivo grafico narrativo in grado di soddisfare relazioni e pratiche riscontrabili in particolari scenari quali eventi culturali, processi di rigenerazione urbana, pratiche di comunità o contesti temporanei. La mappa contribuisce attivamente alla costruzione dell'identità del luogo, facilitando l'accessibilità a informazioni e dati utili alla comprensione del contesto stesso. Qui entra in gioco il ruolo dell'*Information Design*, inteso come disciplina che organizza e presenta dati complessi in modo da renderli accessibili ed efficienti per la cognizione umana (Tufte, 2001, p. 15). Non si tratta solo di estetica, ma di architettura dell'informazione: i progettisti sono chiamati a costruire sistemi pittogrammatici dedicati, codici cromatici e stili illustrativi che funzionino come guide inclusive. La gestione della complessità in favore di una facilità di lettura costituisce la qualità primaria di questi artefatti. Le analogie tra mappatura e infografica risiedono non solo nella missione universale di tradurre e mediare informazione (Manovich, 2013, p. 45), ma anche nelle tecniche di progettazione visiva adottate: la costruzione di sistemi di simboli e la gestione delle gerarchie per l'accessibilità delle informazioni nascoste.
Accanto alle esperienze che coniugano precisione informativa e sintesi visiva, si collocano gli atlanti illustrati e narrativi, che spingono ulteriormente la mappa verso una dimensione autoriale e interpretativa. L'*Atlante dei paesi che non esistono* di Nick Middleton (2015) (fig. 3), adotta la forma cartografica per raccontare entità geopolitiche non riconosciute, mostrando come la mappa possa diventare strumento critico capace di rendere visibili conflitti identitari e zone grigie della sovranità contemporanea. In questo senso l'atlante non si limita a registrare ciò che è riconosciuto dall'ordine politico dominante, ma agisce come dispositivo di visibilità alternativa: seleziona, nomina e rappresenta realtà marginali o contestate, contribuendo a costruire un immaginario geopolitico plurale e a

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

problematizzare l'idea stessa di confine come dato naturale e immutabile. Opere come l'*Atlante delle isole remote* di Judith Schalansky (2015) o *Maps* di Aleksandra e Daniel Mizieliński (2013) trasformano la mappa in un dispositivo iconografico, in cui dati geografici, curiosità storiche e dettagli culturali convivono in tavole che invitano alla lettura immersiva: la dimensione enciclopedica convive con quella narrativa, rendendo la cartografia un racconto visivo stratificato. L'illustrazione, non solo semplice orpello decorativo, opera come filtro interpretativo: orienta lo sguardo e costruisce una specifica visione del mondo, rendendo percepibili relazioni culturali e simboliche che la cartografia tecnica tende a neutralizzare. Così il disegno promuove un'arte che rende comprensibile l'ignoto e che lo trasforma in un'esperienza condivisibile. Questo dimostra che lo spazio possa essere riletto attraverso la lente dell'astrazione: ripercorrendo i percorsi di Joyce a Dublino, mappando i luoghi descritti da Calvino, si può operare la sovrapposizione necessaria tra geografia reale e geografia immaginata. La cartografia narrativa rende esplicita questa operazione restituendo la città come palinsesto di storie, stratificazioni e memorie: la mappa non segue semplicemente la trama, ma la interpreta, selezionando episodi, traiettorie e atmosfere e traducendoli in configurazioni spaziali. La geografia si fa così archivio dell'immaginazione, e l'immaginazione diventa strumento di rilettura critica del territorio. Per questo motivo l'atlante non si limita a orientare nello spazio fisico, ma organizza un sistema di segni che rende il territorio leggibile come testo culturale: un dispositivo di visibilità che costruisce immaginari condivisi, attiva processi di riconoscimento e amplia la funzione della mappa da strumento descrittivo a forma narrativa capace di articolare il patrimonio materiale e simbolico.

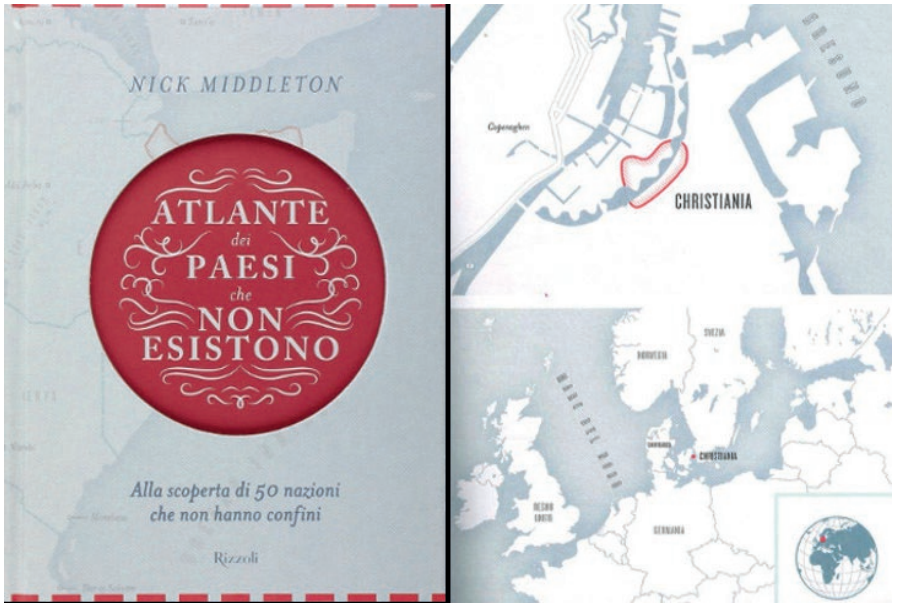


Fig. 3/ Middleton, N., (2015). *Atlante dei paesi che non esistono. Alla scoperta di 50 nazioni che non hanno confini.* Milano: Rizzoli. Copertina

Per comprendere meglio la complessità contemporanea in cui opera oggi il progetto della mappa, è utile osservare come il design italiano stia rispondendo a queste sfide attraverso pratiche che ibridano rigore scientifico e narrazione autoriale. Il ritorno della carta geografica a stampa, in un'era dominata dal digitale, non è un paradosso nostalgico, ma risponde a precise esigenze cognitive ed esperienziali: la mappa cartacea offre una visione d'insieme e stimola la consapevolezza spaziale, la memoria e la creatività in modo diverso rispetto alla navigazione frammentata e algoritmica delle piattaforme digitali (Macchi Jánica, 2023, p. 57). Un esempio significativo di questa ibridazione è il lavoro di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

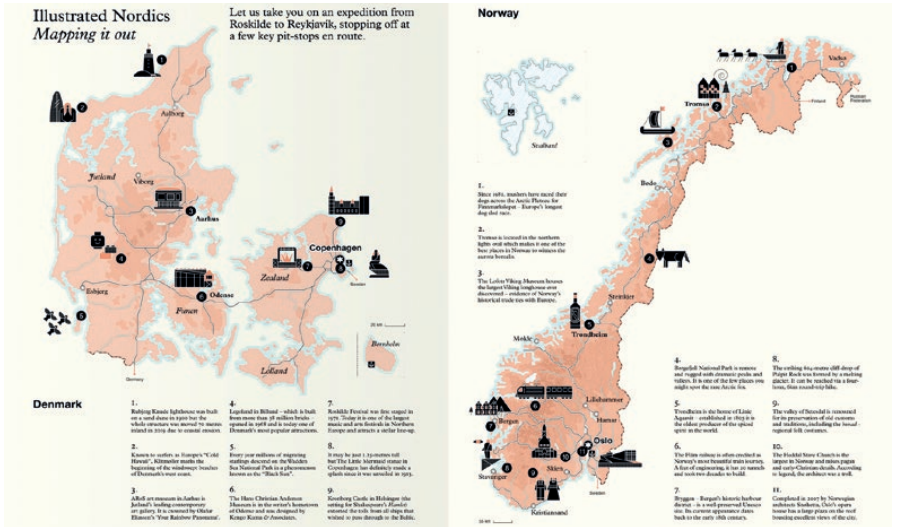


Fig. 4/ Matteo Riva, 2020, *Monocle – History/Europe Power points*, dettaglio della mappa.

Fig. 5/ Matteo Riva, *The Monocle Book of the Nordics*, Danimarca e Norvegia.

Matteo Riva, *information designer* e docente del Politecnico di Torino, che costruisce un linguaggio di transizione tra cartografia classica e *data visualization*. Le mappe disegnate per le pubblicazioni speciali di *Monocle* utilizzano una 'poetica neutralità' per favorire la massima sintesi di informazioni settoriali (figg. 4-5). Il linguaggio discorsivo di approfondimento viene riservato solo alle leggende e agli elaborati a supporto, mantenendo la mappa stessa pulita e immediatamente leggibile: funziona come soglia, un punto di accesso che rende il territorio intelligibile senza esaurirne la complessità.
Anche in occasione di eventi culturali, come il Festival dei due Mondi di Spoleto, la mappa mantiene un'integrità minimale e razionale, proponendo diversi livelli di lettura suggeriti dai contrasti cromatici, che separano la cartografia della città dai luoghi di interesse del Festival, così come dall'uso di retini e campiture che, in continuità con la tradizione architettonica, offrono una visione completa della struttura della città senza rinunciare all'immagine monocromatica dell'evento stesso (fig. 6). In un ambito differente, 100km Studio, realtà specializzata nella realizzazione di carte geografiche, focalizza la sua ricerca visiva nell'ambito del *wayfinding*. Come nota Luigi Farrauto, fondatore dello studio,

> C'è chi dice che l'uomo sia inconsciamente attratto dalla mappa perché questa gli permette di avere uno sguardo dall'alto sul pianeta (Ratto, 2022).

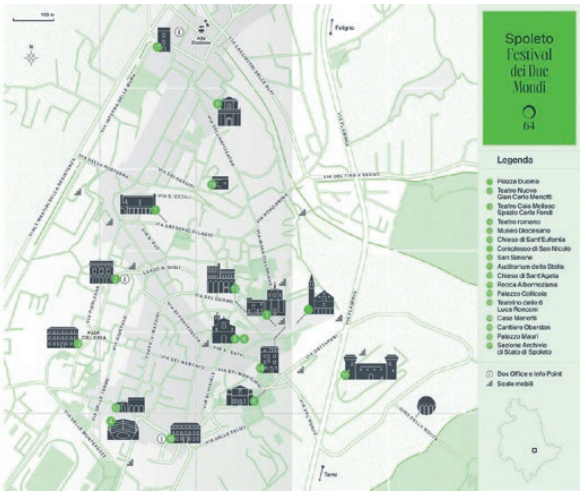
Questa attrazione si traduce in progetti che mettono al centro l'esperienza corporea e

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

l'attraversamento fisico dello spazio. Le loro mappe per cammini o ciclovie non servono solo a 'non perdersi', ma a costruire una relazione consapevole con il territorio, selezionando informazioni utili alla lettura situata (tempi, distanze, soglie). In contesti ad alta densità come gli aeroporti, la segnaletica fisica e la mappa stampata rimangono fondamentali per l'orientamento immediato e per la comprensione della struttura spaziale complessiva (Ratto, 2022). In questo senso, il progetto per la città di Roma, in collaborazione con Roma mobilità, unisce la costruzione di una mappa intuitiva ed istituzionale che, declinata tra icone, cartografie e sistemi fisici di *wayfinding*, costruisce uno standard per la viabilità capitolina che prosegue la diffusione di una immagine coordinata urbana al servizio dei cittadini residenti e non (fig. 7).

Allo stesso modo, si osserva come il progetto delle mappe per l'aeroporto di Doha plasma l'esperienza dell'utente, facilitato da indicazioni complesse, quali tempi di percorrenza, distanze tra punti di interesse e dislocazione dei servizi: grafica sintetica a servizio della massima usabilità, per sancire l'utilità della cartografia in sistemi chiusi, ma complessi come quelli degli aeroporti (fig. 8).

Parallelamente, lo Studio Mistaker offre un esempio di come il design possa declinare la mappatura su registri, ambiti e scale differenti. Nelle mappe per *Open House Roma*, il progetto grafico costruisce un dispositivo relazionale che racconta il patrimonio e le comunità: la mappa non è solo uno strumento di orientamento, ma narra la città accessibile, mettendo in rete spazi privati solitamente chiusi e rendendo visibile la partecipazione collettiva. Qui il design 'racconta la città', usando icone e cromie vibranti e dinamiche per unire punti distanti in un'unica narrazione di apertura all'eterogeneità della città (fig. 9). Diversamente, nel progetto per la mostra *Roma nel mondo*, a cura di Ricky Burdett, allestita presso il Museo MAXXI di Roma,



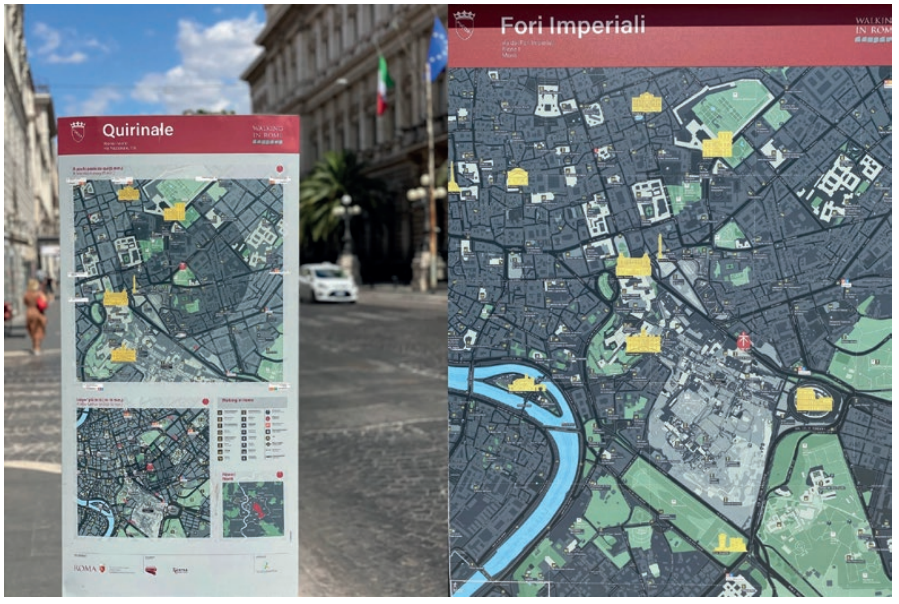


Fig. 6/ Matteo Riva, 2021, *Spoleto Festival delle Culture*, *Map design*.

Fig. 7/ 100km Studio, *Roma Mobilità*, *wayfinding*.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 8/ 100km Studio, Hamad International Airport, *Terminal maps*.

la mappa evolve verso la *data art*: qui l'informazione geografica ed etnografica si astrae per diventare visualizzazione di flussi e identità, dove il dato quantitativo si eleva a forma espressiva, raccontando, attraverso un'esperienza spaziale – come è stato anche in occasione delle ultime mostre della Triennale di Milano –, la proiezione della città oltre i suoi confini fisici con un linguaggio che sfiora l'astrazione artistica (fig. 10). Come è possibile osservare anche dalle immagini, sebbene la dimensione umana ed empatica emerga da entrambe le esperienze, il cambio di registro della mappa supporta l'assunzione di significati differenti: da specchio ordinato del caos di Roma e della sua fitta rete di realtà creative a elemento rigoroso di sintesi scientifica di quella che è l'immensa quantità di dati che una città come la Capitale può generare.

Nel panorama editoriale recente, un caso emblematico di rinascita della cartografia come forma di racconto culturale è rappresentato da *Mappe*, la nuova pubblicazione periodica del Touring Club Italiano. Il TCI propone un prodotto che sfida le logiche del consumo rapido: una 'rivistalibro' che si sfoglia in ampiezza come un periodico ma si conserva come un volume (Di Brizzi, 2024, p. 4). L'intento programmatico è quello di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

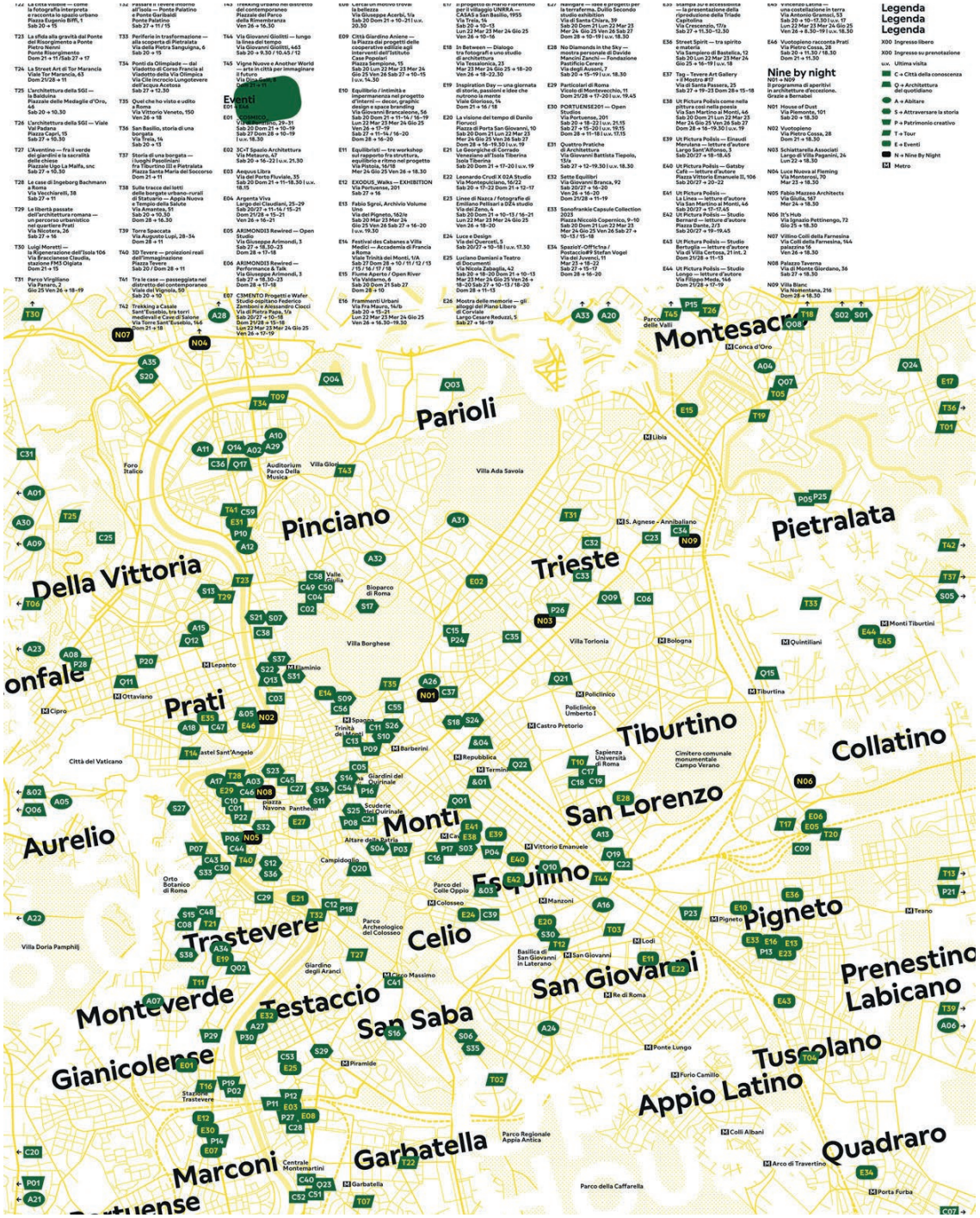


Fig. 9/ Studio Mistaker, 2023, *Open House Roma*.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 10/ Studio Mistaker, 2026, *MAXXI – Roma nel Mondo, Data visualization* e *Map design*

produrre atlanti singolari, strumenti che rispondano a una filosofia del viaggio come forma di cura della conoscenza. Qui la lezione di Frutiger sulla linea che definisce e separa si fa metafora narrativa. Di Brizzi, nel definire la natura di queste mappe, ricorre a un'analogia con l'arte: "Le mappe non riproducono ciò che è visibile, ma (come l'arte per Klee) rendono visibile ciò che non lo è" (Di Brizzi, 2024, p. 4). La mappa diventa lo strumento per rivelare l'invisibile, le connessioni latenti, le storie sommerse.
Un esempio della profondità interpretativa di questo progetto è il saggio di Andrea Marcolongo sulla parola 'confine'. Analizzandone l'etimologia, l'autrice svela come la linea di confine non significhi barriera, ma dal latino *cum-finis*, "ti sono vicino" (Marcolongo, 2024, p. 8) (fig. 11). Il confine diventa così il punto di contatto con l'altro

> Così prossimo che posso scorgere il colore dei tuoi panni stesi ad asciugare al sole e dalla finestra mi giunge il profumo buono del sugo che in cucina stai rosolando. (Marcolongo, 2024, p. 8)

La mappa, dunque, disegna confini non per isolare, ma per chiarire le reciproche appartenenze, trasformando la linea grafica in uno spazio di relazione.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 11/ Touring Club Italiano, 2024, *Confini. Mappe*, vol. 1, Copertina e pp. 6–7, (9 aprile 2024).

Fig. 12/ TWM Factory, 2019, *Mappa Redenzione*, Roma Smistamento.

Se le mappe editoriali lavorano sulla sintesi poetica, mappare un organismo urbano complesso come Roma richiede un approccio capace di accoglierne densità, informalità ed eccezionalità. Roma può essere descritta come un organismo 'marmellata': esteso e stratificato, eccedente rispetto alla capacità di uno sguardo individuale di tenerlo insieme. In questo scenario la mappa non è un documento neutrale: è un dispositivo visuale che seleziona, gerarchizza e rende discutibile ciò che altrimenti resterebbe diffuso o invisibile (Harley, 1989, p. 2). Il design, quindi, non arriva dopo la ricerca: la costituisce, progettando condizioni di accesso e negoziazione attorno al patrimonio.

Il progetto di TWM Factory *Riscatti di città* nasce da questa esigenza, evolvendo da una rappresentazione cartacea a un ecosistema crossmediale. La *Mappa della Rigenerazione* – concepita come oggetto espositivo per la mostra a Palazzo Merulana del 2020 – viene progressivamente tradotta in

prodotto editoriale e in interfaccia digitale (2022), fino a configurarsi come dispositivo potenzialmente continuativo e partecipato (fig. 12). La collaborazione con l'Università di Torino ha permesso di sviluppare un ambiente digitale che supera la staticità del censimento: la piattaforma First Life consente di geolocalizzare non solo luoghi, ma

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

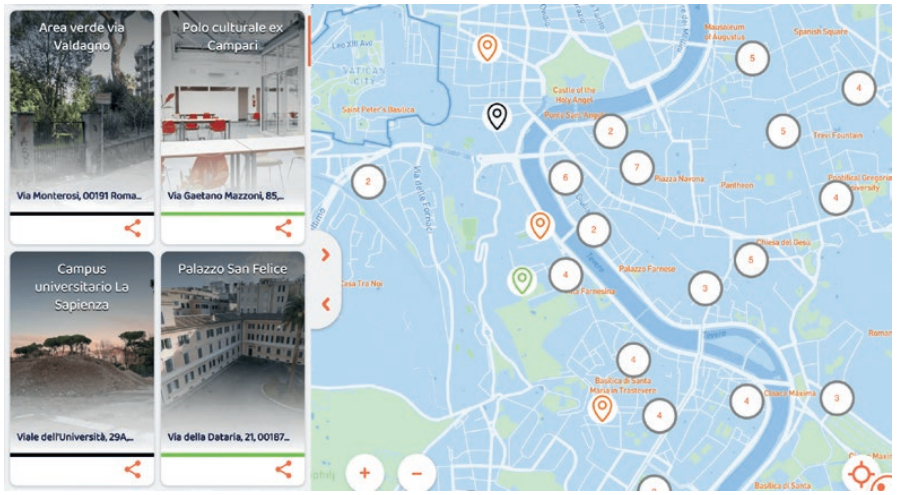


Fig. 13/ Università di Torino, TWM Factory, 2022, *Mappa Riscatti di città su piattaforma First Life.*.

anche contenuti narrativi (testi, immagini, link, video), trasformando ogni *pin* in una soglia verso un archivio vivente (fig.13). Questa traiettoria rende evidente il punto di vista del design, soprattutto se lo si legge attraverso la semiotica del segno: punto, linea, pittogramma (Brucoli *et al*, 2021). Nella versione cartacea, la mappa usa un sistema cromatico immediato e valoriale: tutto ciò che riguarda la rigenerazione è codificato in verde, mentre le aree dismesse e 'senza identità' assumono toni nero-grigio (fig. 14). Il colore agisce qui come variabile pre-attentiva: organizza la lettura prima ancora del testo, costruendo una polarità percettiva (possibilità/criticità) che orienta lo sguardo (Frutiger, 1996, pp. 35-40). I pittogrammi – progettati come segni sintetici e riconoscibili – non 'decorano' la mappa: riducono la complessità in categorie leggibili anche da pubblici non specialistici, permettendo di distinguere rapidamente tipologie e funzioni – ad esempio fabbriche, cinema, vuoti urbani, pratiche temporanee – (Bertin, 2011, p. 65). La base cartografica, a sua volta, non è neutra: mette in evidenza alcuni riferimenti strutturanti – confini dei municipi, principali assi ferroviari e stradali, corsi d'acqua e aree verdi – costruendo un reticolo di orientamento che aggancia la mappa alle infrastrutture della mobilità e a una lettura 'naturalistica' del territorio. La numerazione associata a ogni simbolo (verde o nero) svolge infine una funzione editoriale decisiva: collega la superficie della mappa alla legenda e, per estensione, alle schede di approfondimento, rendendo possibile una fruizione a più livelli (rapida/analitica) e un montaggio narrativo da atlante (Caquard, Cartwright, 2014, pp. 101-106).

Nel passaggio al digitale, il ruolo del design si sposta verso la progettazione dell'interfaccia e dell'esperienza d'uso: filtri, livelli informativi, gerarchie e densità diventano strumenti di *sensemaking*. Le interfacce cartografiche, infatti, non sono 'vetri trasparenti': sono costruzioni che guidano cosa è facile trovare, cosa resta nascosto e quale percorso di lettura risulta più probabile (Guardiola, 2025, p. 25). In *Riscatti di città* la progettazione dell'interfaccia implica anche decisioni su priorità informative e leggibilità dei layer: un'operazione tipica delle *map-based interfaces*, in cui la forma di navigazione contribuisce a definire l'interpretazione (MacEachren, 2004, p.11). In questo senso, la classificazione degli elementi non si riduce a un conteggio, ma produce una lettura qualitativa delle trasformazioni: la visualizzazione di densità e rarefazioni rende percepibile l'asimmetria centro-periferia e la natura spesso 'molecolare' della rigenerazione romana, fatta di episodi puntuali più che di grandi piani continui.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

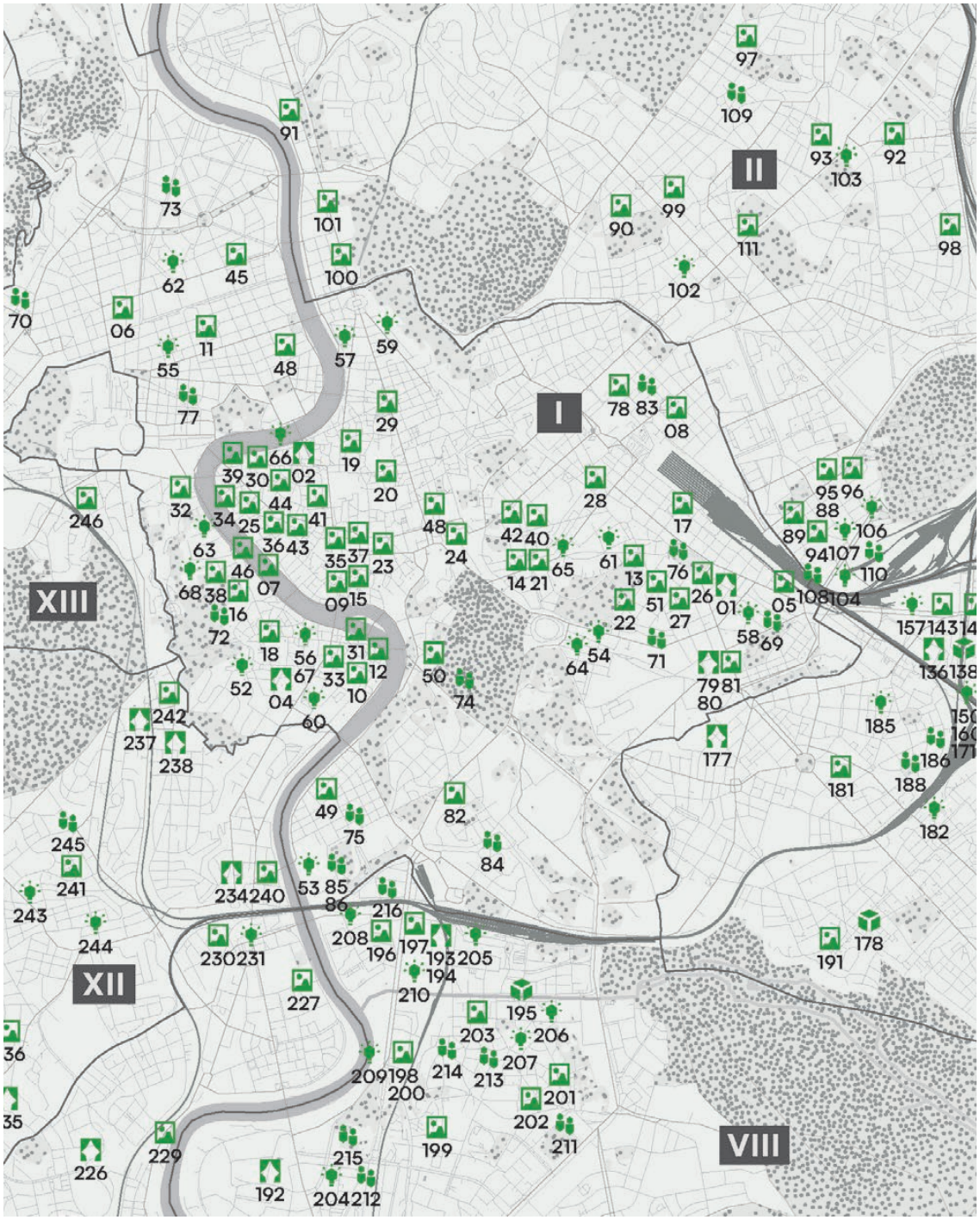


Fig. 14/ Mappa *Riscatti di città*, 2022, Palazzo Merulana.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

La posta in gioco si chiarisce quando la mappa smette di essere solo oggetto e diventa processo partecipativo. *Riscatti* lavora con logiche di *crowdmapping* e di *Volunteered Geographic Information*: l'apertura all'apporto degli abitanti (segnalazioni, integrazioni, correzioni) trasforma l'utente da fruitore a co-produttore di contenuti (Goodchild, 2007, p. 211). Ma l'apertura non coincide con l'assenza di curatela: richiede protocolli di verifica, trasparenza sulle fonti e manutenzione nel tempo, altrimenti l'infrastruttura informativa perde affidabilità e impatto.

Questa prospettiva è ancora più evidente nella *Mappa dei Centri Culturali*, che visualizza una massa critica di realtà indipendenti spesso invisibili nelle cartografie istituzionali. In questo senso, la mappatura opera anche come *counter-mapping*: costruisce un'immagine pubblica della presenza culturale dal basso e rafforza la capacità di interlocuzione di queste realtà con le politiche urbane (Peluso, 1995, p. 384). Allo stesso tempo, il progetto si inserisce in un filone di 'culture rigeneranti' che riconosce nella mappatura una pratica di innovazione sociale e costruzione di reti negli spazi urbani (Battisti *et al*, 2024). Tuttavia, in quanto dispositivo di visibilità, la mappa espone rischi: visibilità selettiva (chi resta fuori e perché), sovraesposizione di spazi fragili, obsolescenza dei dati. Affrontare tali criticità fa parte del design della partecipazione: dichiarare criteri, rendere leggibile la governance e progettare forme di restituzione capaci di attivare pratiche reali (visite, alleanze, *advocacy*).

È su questa linea – tra semiotica del segno, montaggio da atlante e infrastruttura crossmediale – che si innesta, per contrasto e continuità, un caso come *Territorial Agency* di Ann-Sofi Rönnskog, John Palmesino, che utilizza mappature speculative per rendere visibili trasformazioni antropiche su scala planetaria. In progetti come *Oceans in Transformation* (2018), la mappa non funziona come 'quadro sinottico' ma come dispositivo critico multilayer: integra dati scientifici e scenari, traducendoli in atlanti interattivi, installazioni e piattaforme web navigabili per livelli (fig. 15)[2]. Dal punto di vista del design, l'impianto semiotico enfatizza sovrapposizioni e filtri, bilanciando testi analitici e grafici speculativi; al tempo stesso, la forte astrazione visuale può produrre una distanza interpretativa che attenua la leggibilità degli impatti locali[3]. Letta accanto a *Riscatti*, questa differenza diventa produttiva: mostra come la mappatura possa oscillare tra design della partecipazione (abilitare contributo, negoziazione, manutenzione) e design della critica (costruire visioni e conflitti su scala globale), mantenendo però in entrambi i casi la mappa come infrastruttura culturale che orienta interpretazioni e possibilità d'azione.

Dai segni primari di Frutiger alle narrazioni complesse di *Mappe*, fino alle pratiche partecipative di *Riscatti di città*, la cartografia contemporanea si configura come un atto culturale e politico. Non è più sufficiente disegnare il territorio; occorre interpretarlo. Dalla mappa come oggetto progettato alla mappatura come processo, il design opera come medium culturale capace di costruire condizioni di accesso, partecipazione e

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 15/ Territorial Agency: Oceans in Transformation, *Ocean Space,* 2020, Chiesa di San Lorenzo, Foto di Enrico Fiorese.

negoziazione. In territori complessi e stratificati come quelli italiani, la mappatura agisce come strumento critico: non semplifica la realtà, ma la rende temporaneamente attraversabile, configurandosi come atto in cui il patrimonio culturale emerge come campo dinamico di relazioni, continuamente riscrivibile. E se è vero che la mappa è uno strumento di potere, è altrettanto vero che quando guardiamo una mappa (di qualsiasi genere, in qualsiasi formato, di qualunque epoca), vi troviamo soprattutto noi stessi e la nostra storia (Garfield, 2016, p. 15).

La sfida futura risiede dunque nel disegnare mappe in cui "noi stessi" (Garfield, 2016, p. 15) non sia soggetto passivo, ma comunità attiva che scrive la propria geografia.

Note

1 Si veda anche *Roma in tasca*, 2024.
2 Territorial Agency, Oceans in Transformation <https://www.territorialagency.com/oceans> (consultato 12/02/2026).
3 Ocean Space, Territorial Agency — Oceans in Transformation <https://www.territorialagency.com/oceans> (consultato 12/02/2026).

Riferimenti bibliografici

Battisti, C. S., Brucoli, N., Fulgenzi, A. (a cura di). (2024). *Culture rigeneranti. Narrazioni, strumenti e reti. Gli enti culturali nella valorizzazione e riscrittura del patrimonio urbano.* Roma: TWM Edizioni.

Berque, A. (2000). *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humain.* Paris: Belin.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Bertin, J. (2011). *Semiology of Graphics: Diagrams, Networks, Maps*. Redlands: ESRI Press.

Brucoli, N., Battisti, C. S., Fulgenzi, A. (a cura di). (2021). *Riscatti di città. La rigenerazione urbana a Roma.* Roma: TWM Edizioni.

Caquard, S., Cartwright, W. (2014). Narrative cartography: From mapping stories to the narrative of maps and mapping. In *The Cartographic Journal*, 51(2), pp. 101–106.

Casti, E. (1998). *L'ordine del mondo e la sua rappresentazione*. Milano: Unicopli.

Di Brizzi, O. (2024). Coordinate. In *Mappe*, n. 1. Milano: Touring Club Italiano.

Frutiger, A. (1996). *Segni e simboli. Disegno, progetto e significato*. Viterbo: Stampa Alternativa & Graffiti.

Garfield, S. (2016). *Sulle mappe. Il mondo come lo disegniamo*. Milano: TEA.

Goodchild, M. F. (2007). Citizens as sensors: The world of volunteered geography. In *GeoJournal*, 69(4), pp. 211–221.

Guardiola, Ingrid (2025). *L'occhio e il rasoio. Il mondo come interfaccia*. Milano: Il Saggiatore.

Harley, J. B. (1989). Deconstructing the map. In *Cartographica*, 26(2), pp. 1-20.

Harley, B. (1995). Cartes, savoir et pouvoir. In Gould, P., Bailly, A. (a cura di), *Le pouvoir des cartes. Brian Harley et la cartographie*. Paris: Anthropos, pp. 19-51.

Macchi Jánica, G. (2023). Disegno e produzione di carte turistiche a stampa nell'era digitale: percorsi epistemologici. In *Bollettino dell'Associazione Italiana di Cartografia*, 178, pp. 57-73.

MacEachren, A. M. (2004), *How maps work: Representation, visualization, and design* (2a ed.). New York: Guilford Press.

Manovich, L. (2013). *Software Takes Command.* London: Bloomsbury Academic.

Marcolongo, A. (2024). Confine. In *Mappe*, n. 1, pp. 8-9. Milano: Touring Club Italiano.

Middleton, N. (2015). *Atlante dei Paesi che non esistono. Alla scoperta di 50 nazioni che non hanno confini*. Milano: Rizzoli.

Mizieliński, A., Mizieliński, D. (2013), *Maps*. London: Big Picture Press.

Peluso, N. L. (1995). Whose woods are these? Counter-mapping forest territories in Kalimantan, Indonesia. In *Antipode*, 27(4), pp. 383–406.

Ratto, E. (6 gennaio 2022). *Il ritorno delle carte geografiche.* Domusweb.it. https://www.domusweb.it/it/arte/2021/12/21/il-ritorno-delle-carte-geografiche.html (consultato il 3 febbraio 2026).

Roma in tasca. Le guide di Roma della Bibliotheca Hertziana. (2024). https://rarebooks.biblhertz.it/it/roma-in-tasca/ (consultato il 3 febbraio 2026).

Schalansky, J. (2015). *Atlante tascabile delle isole remote. Cinquanta isole dove non sono mai stata e mai andrò*. Milano: Bompiani.

Toppetti, F., Moschetti, V. (a cura di). (2026). *Mirabilia. Itinerari nell'immaginario di Roma e dintorni.* Macerata: Quodlibet.

Tufte, E. R. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.

Letture aggiuntive

Cellamare, C. (2020). Mappatura critica e rigenerazione urbana a Roma. In *Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia*, XXXI, 1, pp. 107-114.

Cerutti, S. (2020). Cartografia semantica e sensibile: spazi e progetti tra significati e sentimenti. In *Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia*, XXXII, 1, pp. 33-53.

Crampton, J. (2009). Cartography: performative, participatory, political. In *Progress in Human Geography*, 33(6), pp. 840-848.

Masoodian, M., Luz, S. (2023). Designing for Map-Based Interfaces and Interactions. In J. A. Nocera, M. K. Lárusdóttir, H. Petrie, A. Piccinno, & M. Winckler (Eds.), Human-Computer Interaction – INTERACT 2023. Lecture Notes in Computer Science, vol 14145. Cham: Springer. DOI: 978-3-031-42293-5_82.

Wood, D. (1992). *The Power of Maps*. Nee York, London: Guilford Press.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Tra monumentale e quotidiano. La narrazione visiva come strumento di valorizzazione

Elena Simeoni

Nell'ambito delle riflessioni sulla valorizzazione del patrimonio culturale, l'immagine viene spesso considerata come uno strumento di comunicazione utile a rendere accessibili contenuti complessi a un pubblico ampio e diversificato. In questa prospettiva, la rappresentazione grafica tende a essere intesa come una forma di traduzione visiva capace di sintetizzare e restituire informazioni in modo immediato. Una simile impostazione, tuttavia, rischia di ridurre l'immagine a un ruolo illustrativo, trascurandone il contributo attivo nella costruzione di senso e nell'orientamento dello sguardo. Rendere visibile e valorizzare non implica soltanto mostrare, ma anche selezionare e organizzare i contenuti, contribuendo a definire specifiche modalità di interpretazione del patrimonio.

A partire da queste considerazioni, il contributo indaga il ruolo dei dispositivi narrativi nella costruzione dello sguardo sul patrimonio urbano, attraverso una ricerca progettuale dedicata agli Acquedotti romani nel contesto della città di Roma, considerati non per il valore monumentale, ma come 'infrastrutture di senso' capaci di indirizzare, attraverso la relazione tra contesti spaziali e temporali differenti, la lettura e di avvicinare alla comprensione dei valori espressi dal paesaggio romano. La configurazione lineare, l'attraversamento di ambiti urbani caratterizzati da storie sociali e culturali diversificate, nonché la persistenza nel paesaggio contemporaneo rendono infatti gli Acquedotti particolarmente adatti a sostenere e veicolare una lettura diversa e alternativa del patrimonio della città. In una città segnata da immagini omologate

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

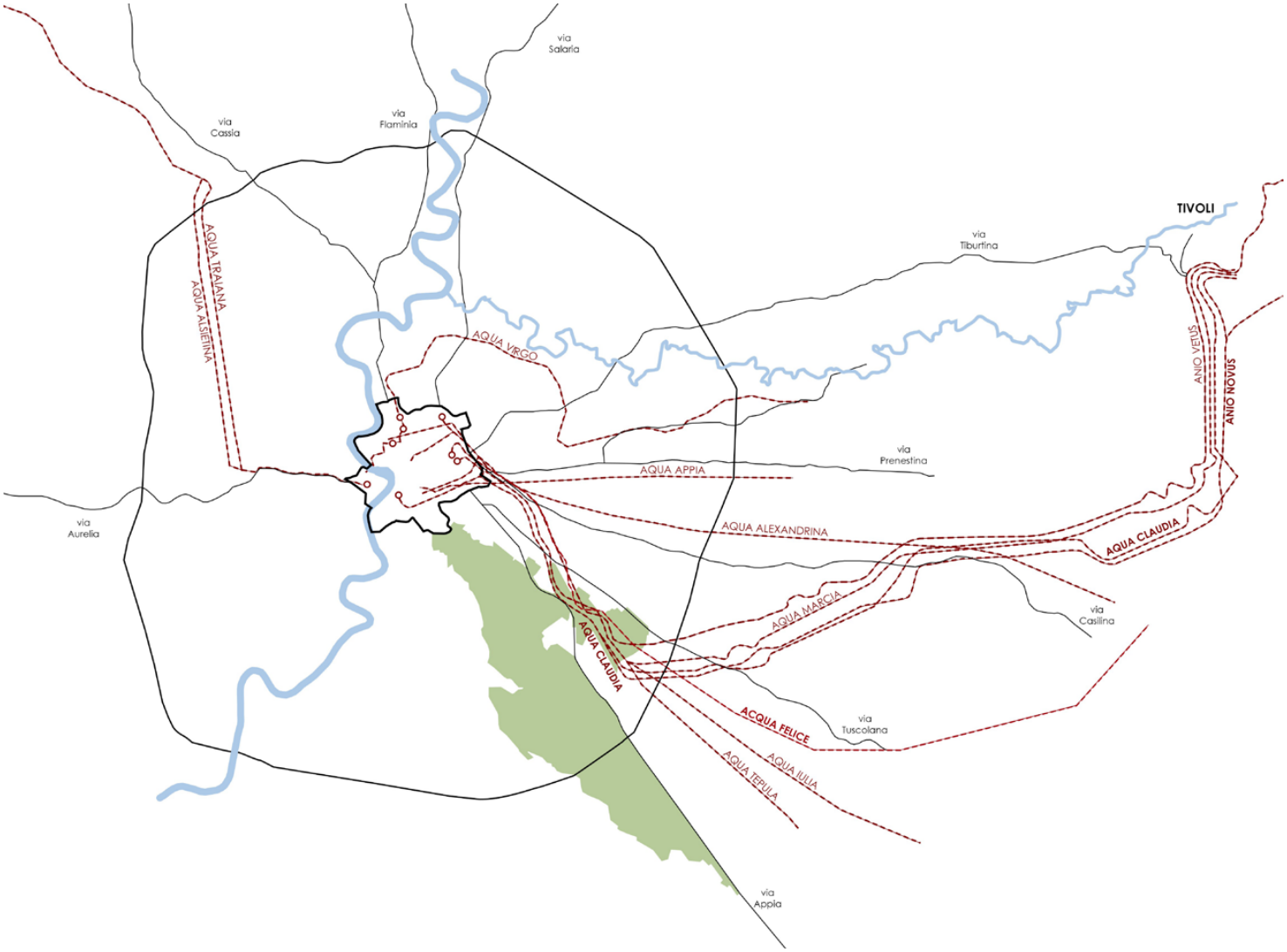


Fig. 1/ Inquadramento territoriale del percorso degli 11 antichi Acquedotti romani e dell'acquedotto Felice nella città di Roma (elaborazione dell'autrice).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

e stereotipate, ormai logorate dall'uso, e da itinerari turistici standardizzati, la scelta di assumere gli Acquedotti come struttura narrativa si configura come un dispositivo di scarto rispetto ai percorsi consolidati: non una semplice alternativa, ma una rilettura capace di disarticolare le gerarchie dello sguardo. Tale struttura narrativa vuole orientare l'attenzione verso porzioni urbane meno riconosciute, spesso escluse o marginalizzate rispetto ai circuiti culturali dominanti, restituendo loro visibilità e senso.

In questo quadro, la linearità dell'acquedotto non si limita a essere una qualità formale, ma diventa un principio critico e operativo che ridefinisce le modalità stesse dell'esplorazione urbana. Nel progetto, essa agisce come un filo narrativo che costruisce un atlante visivo alternativo della città: un dispositivo capace di connettere elementi dispersi, sottrarli alla frammentarietà e ricomporli in una trama continua, offrendo così una lettura inedita e non convenzionale rispetto ai percorsi turistici dominanti.

Valorizzazione del patrimonio

Nel quadro della valorizzazione del patrimonio, il tema della visibilità può essere inteso come un processo attraverso cui il patrimonio viene reso leggibile. Rendere visibile implica, infatti, operazioni di selezione e organizzazione tra elementi, che contribuiscono a costruire specifiche modalità di interpretazione. In questa prospettiva, la rappresentazione non appare come una pratica neutrale: le immagini non si limitano a restituire il patrimonio, ma partecipano alla sua costruzione, orientando lo sguardo e attribuendo rilevanza a determinati aspetti rispetto ad altri. Ogni scelta contribuisce a definire una gerarchia, rendendo alcune componenti più evidenti e altre meno accessibili.

Questa dimensione selettiva trova riscontro nelle teorie che interpretano il patrimonio non come un insieme dato di beni materiali, ma come un processo attivo di costruzione culturale. La *Convenzione di Faro* (Council of Europe, 2005), ad esempio, lo definisce come una risorsa il cui valore emerge attraverso pratiche, interpretazioni e forme di partecipazione. In modo analogo, Copeland (2006) mette in relazione il patrimonio con la costruzione della memoria e dell'identità, sottolineandone il carattere esperienziale. La sua comprensione non dipende soltanto dalla presenza materiale dei beni, ma anche dalle modalità attraverso cui essi vengono interpretati e trasmessi. In questo quadro, le pratiche di rappresentazione visiva si configurano come uno dei principali strumenti attraverso cui tali processi prendono forma: immagini, diagrammi, mappe e rappresentazioni grafiche intervengono nell'organizzazione del patrimonio, come azioni progettuali che orientano lo sguardo e contribuiscono a definirne modalità di accesso e significato.

Gli acquedotti tra storia e immaginario

Gli acquedotti romani costituiscono una delle più complesse e durature infrastrutture dell'antichità, esito di un avanzato sistema ingegneristico che ha garantito per secoli l'approvvigionamento idrico della città (Adam, 1996). Le loro tracce, ancora oggi ampiamente leggibili, attraversano il paesaggio romano con continuità e concorrono in

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Vedute pittoriche della Campagna romana e degli acquedotti tra XVIII e XIX secolo (Hans Andersen Brendekilde, William Turner e Vincenzo Giovannini) e principali testimonianze del viaggio in Italia (Michel de Montaigne, François-René de Chateaubriand, Johann Wolfgang von Goethe, Richard Lassels e Émile Zola) (elaborazione dell'autrice).

modo decisivo alla costruzione dell'immaginario associato al patrimonio storico della città. Tale continuità risulta estremamente evidente nel quadrante sud-est di Roma, dove i tracciati degli acquedotti si sono conservati con un grado di integrità e leggibilità significativo rispetto ad altri contesti urbani (fig. 1). Questa condizione è strettamente legata alla storia insediativa dell'area, che fino ai primi decenni del Novecento faceva parte della Campagna romana: un vasto territorio rurale esterno alla città, rimasto a lungo ai margini dei processi di urbanizzazione e per questo capace di conservare le grandi infrastrutture antiche. Proprio la rarefazione dell'insediamento, insieme alla persistenza di estesi spazi aperti, ha permesso la sopravvivenza di un paesaggio in cui le arcate degli acquedotti hanno continuato a segnare l'orizzonte come elementi riconoscibili e strutturanti. Uno "spazio geografico che circonda Roma" (Ippoliti et al., 2024, p. 723), un territorio vastissimo la cui identità storica e culturale si è definita anche attraverso le molteplici rappresentazioni che ne hanno restituito, nel tempo, caratteri fisici, usi e immaginari.

Per lungo tempo, tuttavia, questo territorio è stato percepito soprattutto come uno spazio marginale, rarefatto e inospitale. Nelle testimonianze di viaggio tra Cinquecento e Ottocento, la Campagna romana appare spesso come un paesaggio di vuoti, di terre nude, di scarsa antropizzazione e di diffusa desolazione che contribuiscono a consolidare nel

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

tempo l'immagine di una regione sospesa tra abbandono, rovina e lontananza dalla città monumentale (de Montaigne, 1774; Gregorovius, 1906). È però proprio da questa condizione di apparente marginalità che prende forma, tra Sette e Ottocento, una decisiva rielaborazione estetica della Campagna romana, strettamente connessa alla cultura del *Grand Tour* (fig. 2). Se per i viaggiatori europei Roma rappresenta il centro simbolico del viaggio in Italia, la campagna che la circonda smette progressivamente di essere solo il suo sfondo indistinto e diventa essa stessa oggetto di contemplazione, interpretazione e rappresentazione. Così, a partire soprattutto dalla seconda metà del Settecento, la "desertica desolazione", ricorrente nelle descrizioni dei viaggiatori, si trasforma in valore visivo e simbolico, contribuendo alla definizione di un paesaggio percepito come grandioso, sublime e pittoresco (Chateaubriand, 1919; Zola, 1994). In questo processo le arcate degli acquedotti assumono un ruolo centrale. Disseminate entro grandi distese aperte, associate a rovine, torri, tombe e profili collinari, esse diventano una presenza ricorrente nelle descrizioni contribuendo a strutturare lo sguardo e a consolidare un'immagine riconoscibile e duratura della Campagna romana.

In tale quadro, gli acquedotti non sono soltanto resti archeologici, ma vere e proprie figure del paesaggio: segni che organizzano lo sguardo, misurano la distanza, costruiscono profondità e rendono visibile la stratificazione storica del territorio. Questa lunga sedimentazione culturale spiega perché il quadrante sud-est di Roma possa essere letto non soltanto come luogo di permanenza materiale delle infrastrutture antiche, ma anche come spazio su cui si è depositato uno specifico immaginario visivo.

Nel corso del Novecento, tuttavia, questo settore urbano è investito da profonde trasformazioni: le aree rurali vengono progressivamente inglobate nell'espansione della città e lasciano spazio a quartieri popolari, borgate e insediamenti spontanei. In questo nuovo assetto, gli acquedotti vengono riassorbiti entro un paesaggio radicalmente mutato, in cui la dimensione monumentale si intreccia con quella dell'abitare quotidiano. Le trasformazioni urbane hanno così prodotto una compresenza di condizioni differenti: in alcuni casi le strutture risultano inglobate nel tessuto costruito; in altri continuano a emergere come episodi isolati entro spazi aperti, come accade nel Parco degli Acquedotti. È in questo contesto che si collocano i resti dell'Acquedotto Claudio e dell'Acquedotto Felice (fig. 3), opere appartenenti a stagioni storiche differenti ma oggi compresenti entro uno stesso paesaggio, dove il valore infrastrutturale, monumentale e iconico si sovrappone a usi, pratiche e percezioni contemporanee.

La dimensione monumentale degli acquedotti non si esaurisce nella costruzione di un immaginario storicizzato, ma continua a essere riattivata attraverso pratiche culturali contemporanee che ne rinnovano significati e modalità di percezione. Un esempio significativo è la mostra *Acquedotti romani* ospitata presso lo spazio espositivo dedicato all'arte contemporanea promosso dall'Associazione dei Commercianti del Centro Commerciale Cinecittàdue nel 2011, a cura di Franco Purini e Bruna Marchini, che propone una rilettura

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Gli Acquedotti al Parco degli Acquedotti di Roma. A sinistra le arcate dell'Acquedotto Claudio; a destra le arcate dell'Acquedotto Felice (foto dell'autrice del 2024).

dell'infrastruttura come archetipo plastico e paesaggistico, mettendo in relazione differenti linguaggi espressivi. Attraverso contributi di artisti, poeti, architetti e fotografi, la mostra ha restituito una pluralità di sguardi che evidenziano la capacità degli acquedotti di attraversare ambiti disciplinari diversi, assumendo di volta in volta valore figurativo, simbolico e spaziale. In questa prospettiva, gli acquedotti si configurano come dispositivi attivi nella costruzione dell'immaginario: la loro consistenza materiale, radicata nel passato, viene continuamente reinterpretata da pratiche e visioni contemporanee. Ne deriva una rinnovata attualità di queste strutture, che non si limitano a testimoniare una condizione storica, ma partecipano alla ridefinizione del loro ruolo all'interno della città contemporanea, contribuendo a riconnettere "Roma moderna alla sua memoria" (Purini, 2011, pag. 8).

Questa attualità si riflette anche nella forte riconoscibilità visiva, che ne consolida la presenza all'interno della cultura visiva contemporanea. La ricorrenza delle arcate come sfondo cinematografico ha inoltre contribuito a stabilizzare una rappresentazione iconica di questo paesaggio, rafforzandone la permanenza nell'immaginario collettivo. In questo quadro, il rapporto con gli acquedotti si costruisce sempre più attraverso pratiche di visione: essi non sono più soltanto oggetti da contemplare o testimonianze del passato, ma presenze che, attraverso la loro continuità e visibilità, orientano lo sguardo e contribuiscono a definire le modalità contemporanee di percezione e uso della città.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

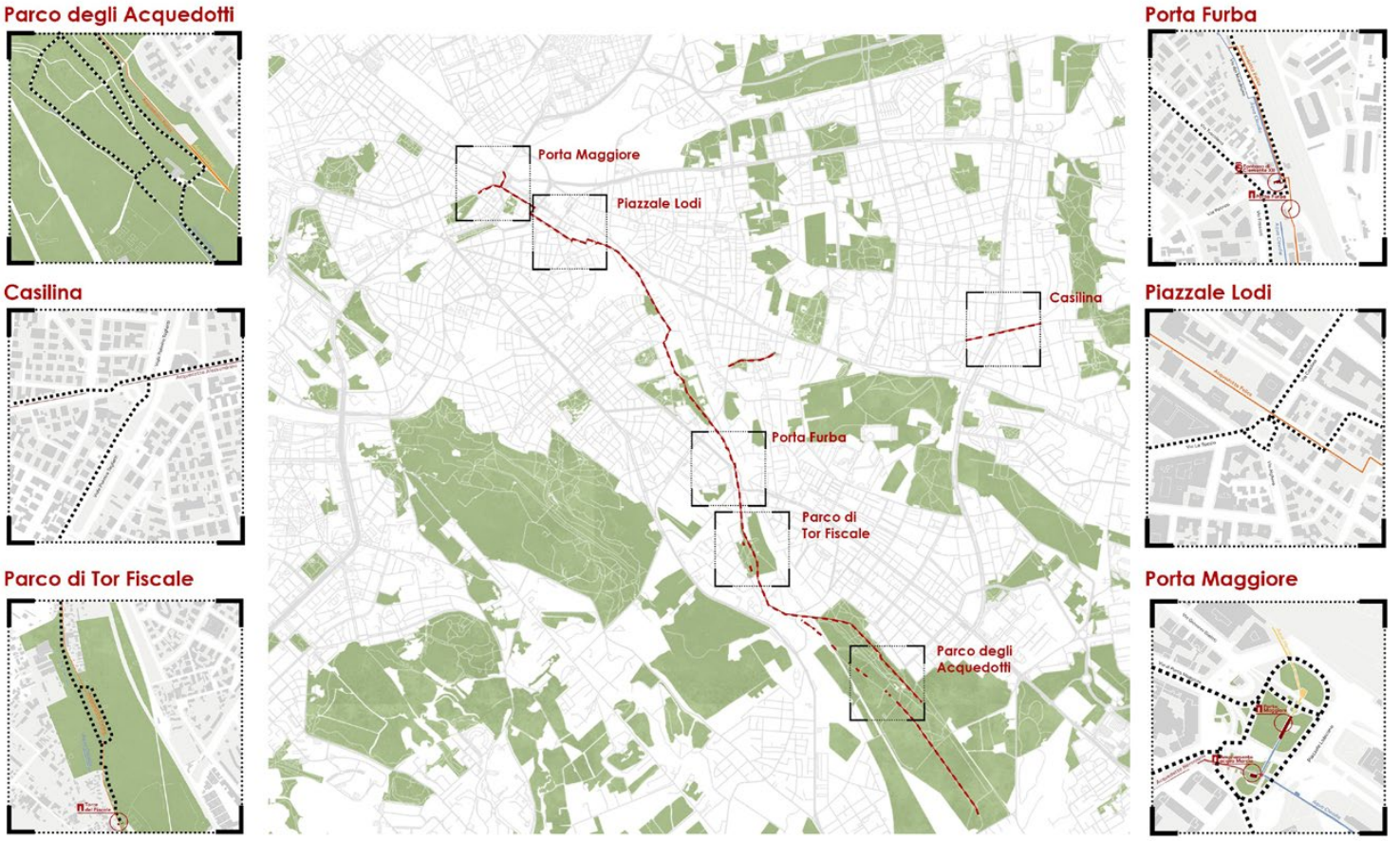


Fig. 4/ Individuazione del percorso degli acquedotti Claudio e Felice nel quadrante sud-est di Roma e delle aree di interesse dell'itinerario (elaborazione dell'autrice).

Il progetto

Il progetto assume gli acquedotti non tanto come singole emergenze monumentali, quanto come elementi capaci di orientare una lettura del paesaggio urbano. Essi vengono interpretati come sistemi che attraversano e mettono in relazione parti differenti della città, offrendo un principio ordinatore e narrativo attraverso cui costruire un'immagine di Roma alternativa a quella omologata e, per questo, centrata su ambiti considerati marginali rispetto ai percorsi turistici consolidati. In questa prospettiva, gli acquedotti operano come un dispositivo visuale che non si limita a guidare lo sguardo, ma contribuisce a costruirlo, selezionando, mettendo in relazione e rendendo visibili porzioni di città altrimenti frammentarie o trascurate. Attraverso la loro continuità e il loro attraversamento di contesti eterogenei, essi attivano infatti una pratica dello sguardo che non procede per punti isolati, ma per connessioni, sovrapposizioni e rimandi, rendendo percepibile una trama di relazioni spaziali, storiche e sociali che eccede la semplice sequenza di osservazioni.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

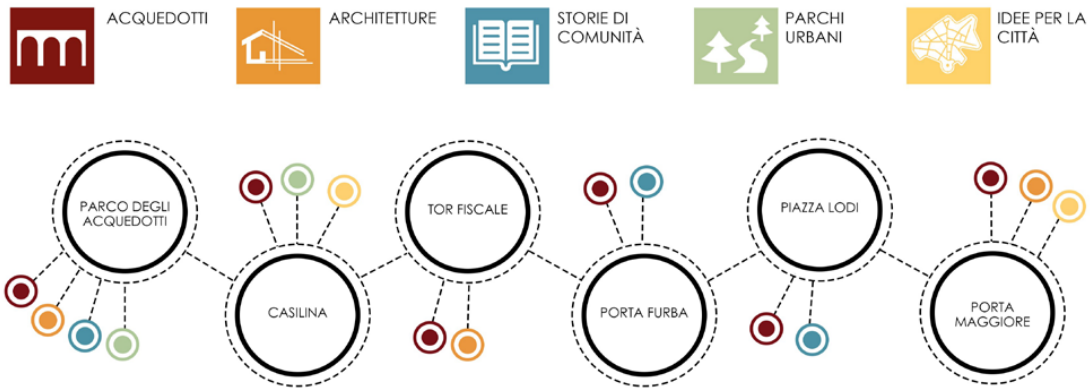


Fig. 5/ Schema riassuntivo delle tematiche individuate e associate alle tappe all'interno dell'itinerario (elaborazione dell'autrice).

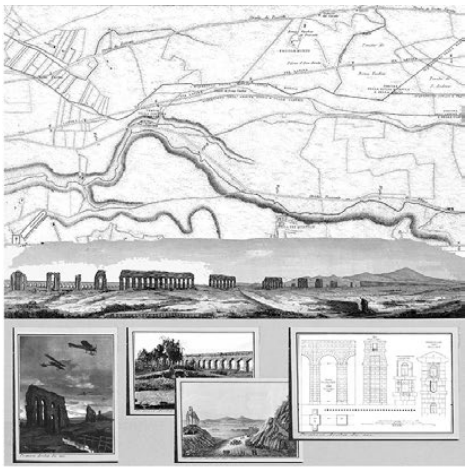
Nella pagina a fronte
Fig. 6/ Alcuni esempi delle composizioni grafiche realizzate (elaborazione dell'autrice).

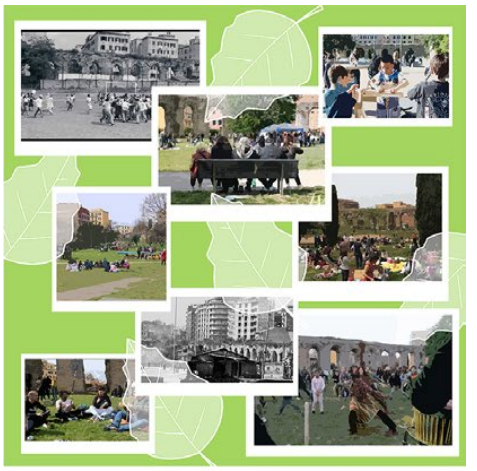
Alcune caratteristiche proprie di queste infrastrutture – la linearità, la continuità spaziale, la ripetizione delle arcate, la capacità di attraversare ambiti eterogenei e la presenza costante nel paesaggio quotidiano – vengono assunte come dispositivi operativi attraverso cui costruire una lettura visiva della città, con particolare attenzione alle trasformazioni intervenute nel corso del Novecento. Più che semplici qualità formali, esse attivano modalità specifiche di percezione e di interpretazione, consentendo di mettere in relazione tempi, spazi e condizioni urbane differenti entro una stessa trama visiva.

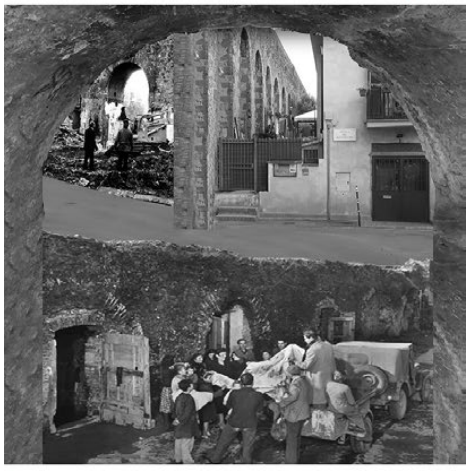
In questa prospettiva, il progetto si rivolge a un pubblico ampio e non specialistico, per il quale gli acquedotti costituiscono elementi di forte evidenza e riconoscibilità. La loro presenza, al tempo stesso familiare e stratificata, permette infatti di attivare forme di attenzione e coinvolgimento che, a partire dall'impatto visivo immediato, aprono a una comprensione più articolata delle trasformazioni urbane e delle vicende storiche che hanno contribuito a definirle.

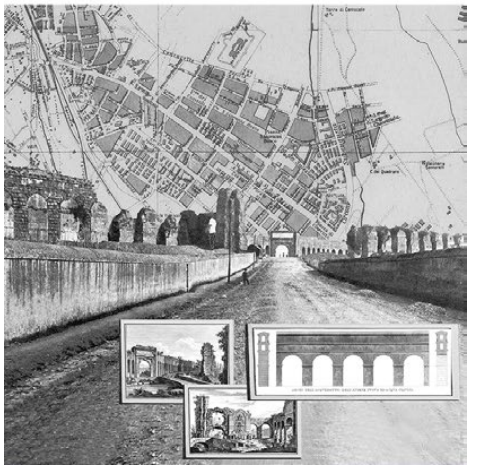
A partire da queste premesse, è stato definito un itinerario narrativo (fig. 4) che segue il tracciato degli acquedotti Claudio e Felice dalla periferia sud-est di Roma fino a Porta Maggiore, assumendo le arcate come filo conduttore dell'intero percorso. Lungo questo tracciato sono state individuate sei aree di interesse, intese come nodi e tappe attraverso cui costruire una lettura intrecciata della storia degli acquedotti, della città e delle relazioni che nel tempo si sono instaurate tra infrastrutture, insediamenti e pratiche d'uso. Per ciascuna tappa sono stati sviluppati specifici approfondimenti, organizzati attorno a cinque tematiche trasversali, che permettono di attraversare il percorso secondo prospettive differenti ma complementari e interrelate. In questa ottica, la definizione delle tappe e delle tematiche non risponde a una logica meramente descrittiva o classificatoria, ma si configura come un dispositivo interpretativo: un processo selettivo e intenzionale che mette in relazione elementi eterogenei e costruisce un campo di visibilità entro cui la complessità del patrimonio urbano può essere articolata, resa leggibile e condivisa (fig. 5).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602









Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Le cinque tematiche individuate – *acquedotti*, *architetture*, *storie di comunità*, *parchi urbani* e *idee per la città* – strutturano il percorso come un sistema di letture intrecciate. Ciascuna è associata a un colore e a un simbolo, utilizzati come strumenti di orientamento e riconoscimento lungo l'intero itinerario, contribuendo a rendere esplicita la presenza simultanea di livelli interpretativi differenti. La tematica *acquedotti* attraversa l'intero percorso come elemento di continuità, rendendo percepibile la persistenza nel tempo di una dimensione monumentale; la tematica *architetture* mette in evidenza le stratificazioni edilizie e i diversi momenti della crescita urbana, dalle preesistenze monumentali agli insediamenti spontanei; le *storie di comunità* introducono la dimensione sociale, restituendo esperienze quotidiane e memorie collettive che hanno contribuito alla definizione dei quartieri popolari soprattutto intorno alla metà del secolo scorso; i *parchi urbani* evidenziano il ruolo degli spazi aperti come luoghi di relazione e di equilibrio tra natura e città; infine, la tematica *idee per la città* apre il percorso a scenari futuri, raccogliendo visioni, ipotesi e prospettive progettuali.

L'itinerario viene raccontato attraverso una serie di composizioni grafiche – *frame* – accompagnate da leporelli illustrativi, concepiti come estensione narrativa di ciascun *frame*. Attraverso queste composizioni (fig. 6), ogni tema viene sviluppato con tecniche di rappresentazione specifiche e differenziate, calibrate in relazione ai contenuti e alle modalità di lettura che si intendono attivare.

In questo sistema, immagini e testi operano su piani distinti ma complementari, attivando modalità cognitive differenti. Le prime agiscono per sintesi e simultaneità, rendendo immediatamente percepibili relazioni spaziali, configurazioni e connessioni tra elementi anche complessi, e sollecitano una comprensione intuitiva, basata sul riconoscimento visivo e sulla costruzione diretta di nessi; i secondi operano invece secondo una logica sequenziale e discorsiva, introducendo livelli di approfondimento, esplicitando le relazioni, contestualizzando i contenuti e orientando l'interpretazione, così da rendere leggibili anche gli aspetti meno immediatamente evidenti. Per rafforzare il legame tra i vari elementi del sistema, i colori e i simboli associati alle diverse tematiche vengono ripresi anche nelle copertine dei leporelli, contribuendo così a costruire una continuità visiva e narrativa (fig. 7).

La sequenza degli approfondimenti non definisce un percorso rigido o obbligato, ma suggerisce una modalità di esplorazione aperta, nella quale l'utente può muoversi tra le tappe seguendo connessioni spaziali, tematiche o visive. In questo modo, la fruizione si configura come un'esperienza attiva, che combina l'attraversamento fisico dei luoghi con un processo interpretativo, restituendo il progetto come un atlante narrativo articolato e stratificato[1].

All'interno di questo impianto, le diverse tematiche non rimangono categorie astratte, ma trovano una concreta articolazione in luoghi, vicende e configurazioni specifiche lungo il percorso. La forza comunicativa dei *frame* emerge con particolare chiarezza, ad

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 7/ Allestimento delle composizioni grafiche con i leporelli e momenti di fruizione (elaborazione dell'autrice).

esempio, nella tematica *storie di comunità*, nella quale gli archi stilizzati dell'acquedotto vengono utilizzati per inquadrare, come una sorta di cannocchiale prospettico, immagini legate alla vita quotidiana. In questo caso, la forma dell'infrastruttura non svolge soltanto una funzione evocativa, ma diventa un vero e proprio dispositivo di lettura, capace di mettere in relazione lo spazio monumentale e la dimensione vissuta.

Un approfondimento significativo in questa direzione è quello dedicato al Mandrione, dove la composizione non si limita a documentare un contesto storico, ma costruisce una configurazione visiva della relazione tra le strutture degli acquedotti e le pratiche di vita quotidiana sviluppatesi tra le stesse arcate (figg. 8, 10-11).

A partire dagli anni Quaranta, in seguito ai bombardamenti e alla crisi abitativa, numerose famiglie si insediarono infatti lungo il tracciato degli acquedotti, occupando gli archi e costruendo baracche in condizioni di forte precarietà. Il vicolo del Mandrione

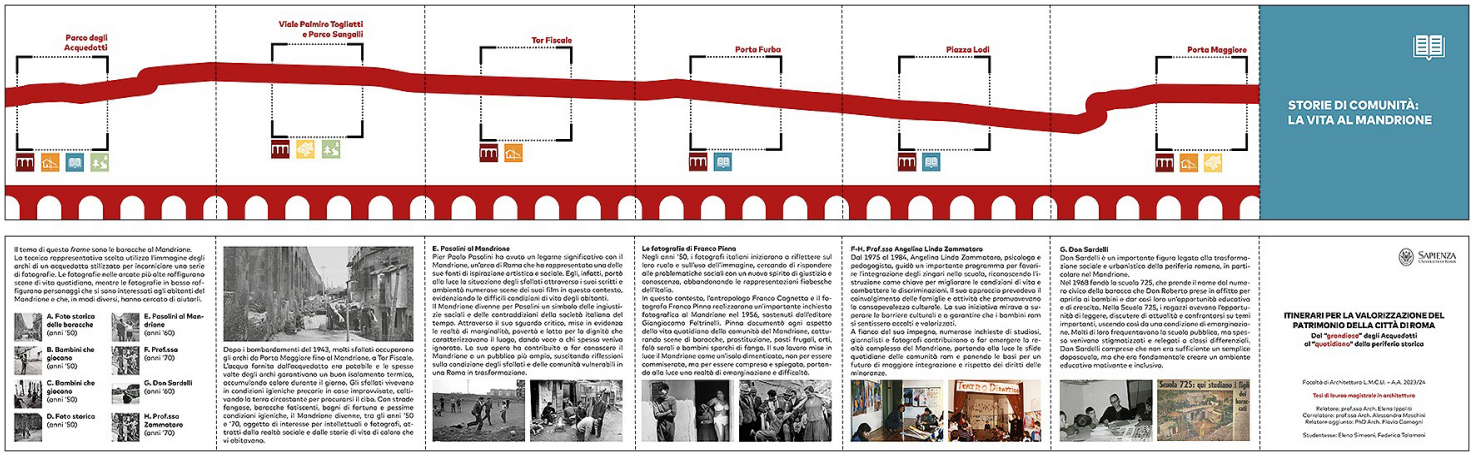
Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 8/ Composizione grafica del frame *Storie di comunità: la vita al Mandrione*; (elaborazione dell'autrice).

Fig. 9/ Composizione grafica del frame *Parco degli Acquedotti: storia e natura a Roma* (elaborazione dell'autrice).

rappresenta una condizione emblematica di questo rapporto, in cui le strutture monumentali furono riutilizzate come riparo e come supporto materiale alla vita quotidiana, offrendo protezione e accesso a risorse essenziali, come l'acqua. Nel corso degli anni Cinquanta, il Mandrione divenne così uno dei luoghi più rappresentativi della marginalità urbana romana, segnato da povertà diffusa, condizioni igieniche precarie e assenza di servizi, ma anche dalla compresenza di gruppi sociali differenti – migranti, famiglie sfollate e comunità rom – portatori di esperienze e condizioni tra loro diverse. In questo contesto, gli acquedotti non costituivano soltanto una permanenza del passato, ma entravano concretamente nelle pratiche dell'abitare, diventando parte integrante di una realtà sociale fragile e complessa. Proprio questa compresenza tra monumentalità e precarietà, tra lunga durata delle strutture e vulnerabilità delle esistenze che vi si appoggiavano, rende il Mandrione un caso particolarmente significativo per comprendere come il patrimonio possa essere coinvolto in forme d'uso diverse e complesse che eccedono la sola dimensione celebrativa o conservativa. Questa condizione è documentata in modo significativo dal reportage fotografico realizzato nel 1956 da Franco Pinna, che restituisce un'immagine diretta e non filtrata della vita nel Mandrione, dando visibilità a volti e spazi fino ad allora rimasti ai margini della rappresentazione. Le sue fotografie, considerate tra le più importanti della stagione neorealista, mostrano una Roma esclusa

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602



dai racconti ufficiali e rendono evidente una condizione di forte disuguaglianza sociale[2]. Parallelamente, i testi di Pier Paolo Pasolini contribuiscono a costruire un racconto particolarmente incisivo di questo contesto, descrivendo il Mandrione come una realtà segnata da profonde e laceranti contraddizioni e da una persistente sofferenza sociale, quasi una 'città dentro la città', distante dall'immagine dominante della Roma del boom economico[3]. Accanto a queste narrazioni, alcune esperienze locali cercarono di intervenire sulle condizioni del quartiere, come nel caso della Scuola 725 fondata da Don Roberto Sardelli, che rappresentò un importante tentativo di alfabetizzazione e inclusione per i bambini del Mandrione[4].

A partire dagli anni Settanta, le baracche vennero progressivamente demolite e gli abitanti trasferiti in altri quartieri, segnando la fine di questa fase insediativa. L'esperienza del Mandrione rimane tuttavia un passaggio significativo nella storia urbana di Roma, perché mostra con particolare evidenza come gli acquedotti abbiano assunto un ruolo concreto,

Fig. 10/ Il dispositivo del leporello *Storie di comunità: la vita al Mandrione*. Il retro e il fronte del leporello aperto (elaborazione dell'autrice).

Fig. 11/ Il dispositivo del leporello *Storie di comunità: la vita al Mandrione*. Dettaglio della copertina e della prima pagina (elaborazione dell'autrice).

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

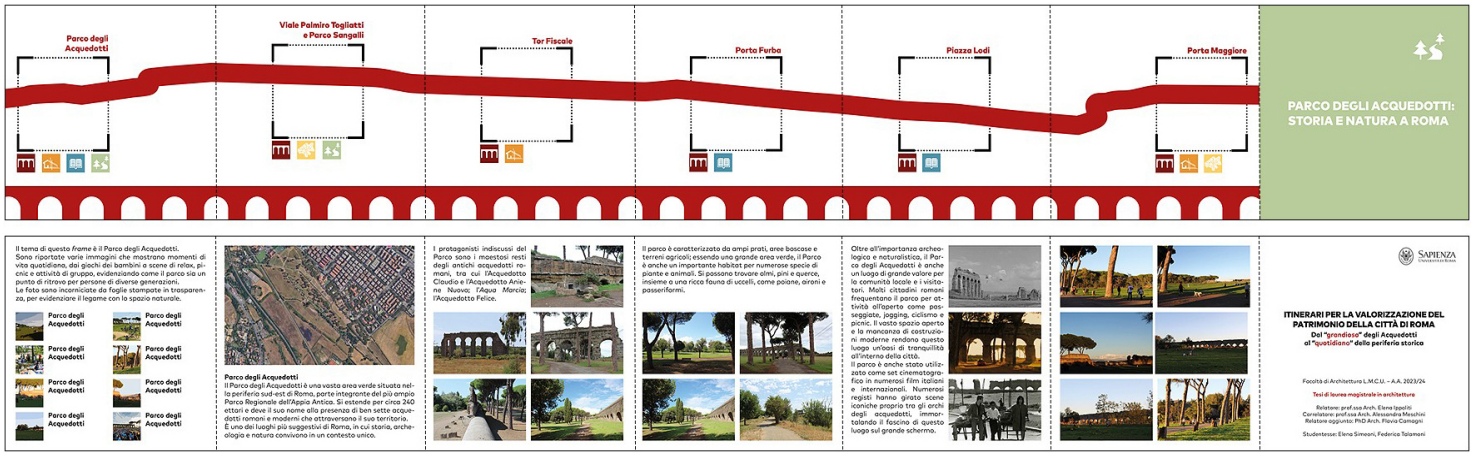


Fig. 12/ Il dispositivo del leporello *Parco degli Acquedotti: storia e natura a Roma*. Il retro e il fronte del leporello aperto (elaborazione dell'autrice).

Fig. 13/ Il dispositivo del leporello *Parco degli Acquedotti: storia e natura a Roma*. Dettaglio della copertina e della prima pagina (elaborazione dell'autrice).

ben oltre il valore monumentale, all'interno delle pratiche quotidiane e delle trasformazioni sociali della città. In questo caso, infatti, il rapporto con l'infrastruttura non si fonda principalmente sulla contemplazione o sul riconoscimento simbolico, ma sull'uso diretto, sulla prossimità materiale e sulla sua integrazione nelle condizioni ordinarie dell'abitare.
Entro il medesimo itinerario, ma secondo una diversa configurazione, la tematica *parchi urbani* trova nel Parco degli Acquedotti uno dei suoi luoghi più significativi (figg. 9, 12-13). Oggi il Parco è attraversato da pratiche quotidiane diffuse – passeggiate, attività sportive, momenti di socialità – e mantiene un rapporto diretto con i quartieri circostanti, funzionando come un'estensione dello spazio urbano. In questo contesto, la configurazione aperta dell'area consente agli acquedotti di emergere con chiarezza e di essere percepiti nella loro interezza, rafforzandone la presenza e la riconoscibilità. Le arcate si impongono così come un riferimento costante nel paesaggio, visibili da molteplici punti di vista e percorribili visivamente lungo il loro sviluppo.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Questa condizione favorisce la compresenza di usi e ritmi differenti, all'interno dei quali la dimensione naturale assume un ruolo rilevante anche dal punto di vista ecologico, offrendo habitat a diverse specie e contribuendo alla biodiversità urbana. In questo caso, il *frame* si propone di restituire la connessione tra questi elementi attraverso un collage fotografico, nel quale le immagini raccolgono momenti di vita quotidiana e mettono in evidenza il Parco come spazio condiviso tra generazioni. Le fotografie sono incorniciate da foglie in trasparenza, che rafforzano visivamente il legame tra le attività sociali e la dimensione ambientale (fig. 9).

In questo senso, il progetto ha individuato nel Parco degli Acquedotti una condizione particolarmente efficace per rendere operative e visibili le connessioni tra infrastrutture storiche, configurazioni paesaggistiche e pratiche contemporanee. In questo spazio ampio e continuo, la successione delle arcate – riconducibili a diversi momenti storici – consente di percepire il tracciato degli acquedotti e, al tempo stesso, di attivare una lettura che mette in relazione elementi diversi – permanenze monumentali, usi quotidiani e componente ambientale. La compresenza di tracce materiali e di segni legati alle pratiche, alle storie e alle comunità che nel tempo hanno abitato e attraversato questi luoghi, immersi in un contesto che conserva i caratteri della Campagna romana e al tempo stesso accoglie usi contemporanei, viene così assunta dal progetto come materiale per costruire una condizione di stratificazione leggibile. In quest'ottica, ciò che emerge non è soltanto la permanenza fisica delle strutture, ma anche la densità di relazioni e di significati che esse continuano a veicolare. Il Parco non costituisce quindi un semplice sfondo o contenitore, ma il campo entro cui tali dimensioni si intrecciano e diventano interpretabili; è in questo spazio che il progetto ha operato come dispositivo interpretativo, rendendo visibile e interrogabile una visione unitaria costruita a partire da elementi eterogenei – materiali e immateriali – e restituendo il patrimonio come esito di processi, pratiche e forme di vita che nel tempo ne hanno continuamente ridefinito il senso.

Conclusione

Il caso analizzato consente di riflettere sul ruolo della rappresentazione come dispositivo attivo nella costruzione dello sguardo sul patrimonio culturale. L'immagine non si limita a restituire una realtà data, ma assume una funzione interpretativa attraverso cui il patrimonio viene selezionato, organizzato e reso accessibile secondo specifiche modalità di lettura. In questa prospettiva, la valorizzazione si configura come un processo non neutrale, capace di incidere sull'esperienza del pubblico attraverso scelte narrative e visive che costruiscono relazioni, orientano l'attenzione e definiscono ciò che deve diventare visibile. Nel progetto, l'assunzione dell'Acquedotto come struttura narrativa ha permesso di evidenziare come le infrastrutture storiche possano operare come dispositivi di attraversamento, in grado di connettere frammenti urbani e temporalità differenti e di restituire il patrimonio come un sistema stratificato e interrelato.

Le composizioni grafiche sviluppate hanno contribuito a costruire l'immagine di una

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Roma plurale, dove dimensione monumentale e quotidiana, passato e presente, si intrecciano in forme non gerarchiche. L'itinerario visivo configura uno storytelling stratificato che si concentra su porzioni meno consolidate dell'immaginario turistico, mettendo in evidenza la dimensione culturale e sociale del patrimonio urbano. In questo quadro, gli acquedotti emergono come spazi attraversati da pratiche e significati molteplici, capaci di attivare narrazioni che si estendono nel tempo. L'approccio adottato mostra dunque come un uso consapevole del linguaggio visivo possa contribuire non solo alla comprensione, ma anche alla reinterpretazione e alla riattivazione del patrimonio urbano, mentre la rappresentazione si configura come un dispositivo teorico e operativo, capace di attivare nuove forme di relazione con i luoghi e di sostenere un dialogo continuo tra memoria e trasformazione.

Note

1 Per un approfondimento sul progetto e sulle tecniche di rappresentazione adottate cfr. Simeoni *et al.*, 2026.

2 https://magazine.photoluxfestival.it/il-vicolo-del-mandrione-nelle-fotografie-di-franco-pinna/ (consultato il 27 febbraio 2026).

3 https://www.radiosapienza.net/franco-pinna-pier-paolo-pasolini-viaggio-termine-mandrione-mostra-fotografica-roma/ (consultato il 27 febbraio 2026).

4 https://www.confinelive.it/roma-le-baracche-dellacquedotto-felice-ricordando-don-sardelli-che-visse-dalla-parte-degli-ultimi/ (consultato il 27 febbraio 2026).

Riferimenti bibliografici

Adam, J. P. (1996). *L'arte di costruire presso i Romani: Materiali e tecniche.* Milano: Longanesi & C.

Chateaubriand, F. R. (de) (1919). *Viaggio In Italia* (1803-1804). Lanciano: R. Carabba Editore.

Council of Europe. (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <https://rm.coe.int/1680083746> (consultato il 27 febbraio 2026).

Copeland, T. (2006). *European democratic citizenship, heritage education and identity.* Council of Europe. <https://rm.coe.int/0900001680927395> (consultato il 27 febbraio 2026).

Gregorovius, F. (1906). *Passeggiate per l'Italia. La campagna romana, I Monti Ernici, I Monti Volsci, Idilli delle spiagge romane, Il Circeo, Le sponde del Liri, Il castello degli Orsini in Bracciano.* Roma: Ulisse Carboni – Libraio Editore.

Ippoliti, E., Camagni, F., Tomasella, N. (2024). L'inganno del 'bel disegno' e le suggestioni della desertica desolazione. Alcune note sulla Campagna romana. In M. Valentino, A. Ganciu, A. Fusinetti (a cura di). *VL 2024. International Conference on Visualizing Landscape*, pp. 722-737. Alghero: Publica Press.

Montaigne, M. (de) (1774). J*ournal de Voyage de Michel de Montaigne en Italie, par la Suisse et l'Allemagne.* Paris: Le Jay, Librairie.

Purini, F. (a cura di). (2011). *Acquedotti romani.* Roma: Gangemi.

Simeoni, E., Talamoni, F., Camagni, F., Meschini, A., Ippoliti, E. (2026). Itinerari di Valorizzazione del Patrimonio della Città di Roma. In M. Arena (a cura di). T*ALES_Tangible Aspects and Legacy Enhancement through Storytelling. Proceedings of TALES_Tangible Aspects and Legacy Enhancement through Storytelling International Conference*, pp. 345-364. Alghero: Publica Press.

Zola, É. (1994). *Diario romano*. Milano: Sugarco.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Le vie della fruizione. Due percorsi di valorizzazione del patrimonio culturale

Enrico Cicalò
Antonello Monsù Scolaro
Michele Valentino
Alexandra Fusinetti
Andrea Sias
Chiara Zuddas
Nicole Proietti Cosimi

Investire nella valorizzazione degli elementi caratteristici dei territori, così da farne un volano per lo sviluppo economico e sociale, vuol dire definire un orizzonte di lungo termine capace di guidare la costruzione di un sistema di interventi accomunati dallo stesso obiettivo (Kotler *et al.*, 1993). La problematica più ricorrente nelle piccole realtà territoriali, per alcuni aspetti marginali o periferiche, è proprio l'incapacità di mettere a sistema opportunità e finanziamenti che di volta in volta si presentano nel corso del tempo; opportunità spesso legate a disponibilità economiche limitate e che per questo non riescono a dare risposta alle ambizioni delle comunità locali (Lucatelli *et al.*, 2022). Queste vorrebbero vedere il proprio territorio al centro di flussi turistici ed economici capaci di creare opportunità di sviluppo in un'epoca caratterizzata da dinamiche inedite dal punto di vista del marketing, della comunicazione e della narrazione territoriale (Caroli, 2011; De Salvo & Pizzi, 2024).

La possibilità che oggi singoli e limitati interventi possano modificare il destino dell'evoluzione dei territori appare utopistica, alla luce delle dinamiche competitive e dei processi di comunicazione che favoriscono i territori capaci di darsi un'identità, una riconoscibilità e un'iconicità più forte (Anholt, 2010).

Gli interventi primari necessari per la costruzione dell'identità urbana e territoriale sono quelli legati alla comunicazione, capace di costruire percorsi narrativi capaci di rivelare allo sguardo le peculiarità delle culture locali che si concretizzano nei beni culturali materiali (Ippoliti, 2016), capaci di rimandare anche al più sfuggente patrimonio culturale

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Mappa dei percorsi di *Le vie della trachite* nel centro abitato di Ittiri. Elaborazione grafica degli autori.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

immateriale. Un bene culturale comunicato diventa un bene culturale visibile, accessibile e conoscibile e in quanto tale tutelabile.

Il caso di studio

I due casi di studio qui presentati sono significativi delle possibili strategie di esposizione dei beni culturali identitari e delle problematiche connesse. All'interno di un finanziamento del *Fondo per lo sviluppo delle montagne italiane,* due comuni del COROS – una delle subregioni del Logudoro nell'area Nord Occidentale della Sardegna che dal 2008 ha costituito un ente locale autonomo (Unione dei comuni del Coros) per promuovere lo sviluppo delle comunità aderenti – hanno deciso di investire su due aspetti peculiari della propria cultura locale. Il comune di Ploaghe si impegna a realizzare *Le vie del mosaico* mentre il comune di Ittiri si impegna a valorizzare i portali in trachite del suo centro storico, sulla scia di due eventi ospitati nei due centri: *Il Simposio internazionale del mosaico* a Ploaghe e la *Biennale della trachite* di Ittiri.

Fare del mosaico e dei portali in trachite strumenti di rigenerazione urbana, come previsto dal progetto, significa innescare processi virtuosi che possano durare nel tempo ed espandersi nello spazio, coinvolgendo le comunità dei cittadini, dei visitatori, degli artisti e degli appassionati. Il mosaico e la trachite possono incidere sulle dinamiche urbane solo se messe al centro di un sistema di interventi che vadano oltre il semplice posizionamento di artefatti nelle strade del paese e che riescano ad agire in maniera complementare.

Per far sì che il tema del mosaico possa realmente attrarre flussi, stimolare sviluppo economico e contrastare lo spopolamento è necessaria la definizione di una strategia progettuale e la costruzione di una relazione più stretta e capillare tra il mosaico come opera artistica e la città.

Le vie del mosaico e *Le vie della trachite* sono da intendersi infatti non come strade da allestire ma come strategie dello sguardo complesse e composte da più azioni integrate capaci di fare sistema e favorire processi di rigenerazione. La proposta prevede per questo interventi differenziati, che agiscono su scale, dimensioni e pubblici differenti, tutti incentrati sul *Simposio del Mosaico* così come sulla *Biennale della trachite* e articolati come segue: progettazione di eventi, centro museale, infrastrutturazione dei percorsi, sistema informativo, comunicazione digitale integrata e misure compensative virtuali.

Le vie del mosaico e Le vie della trachite

In una prospettiva che considera la valorizzazione degli elementi identitari come parte di una strategia di sviluppo di lungo periodo, la definizione dei percorsi progettuali assume un ruolo centrale nella traduzione spaziale di tali obiettivi. All'interno dei contesti urbani, la definizione dei tracciati prende forma da un'attenta lettura del luogo, inteso come sistema articolato di relazioni spaziali e percettive, all'interno del quale alcuni elementi emergono come riferimenti riconoscibili della storia e delle specificità locali. In questo quadro, lo spazio urbano non viene considerato come un semplice supporto fisico degli interventi, ma come una struttura capace di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 2/ Mappa del percorso di *Le vie del mosaico* nel centro abitato di Ploaghe. Elaborazione grafica degli autori.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

restituire significato nella relazione tra percorsi, spazi pubblici e modalità di fruizione. I tracciati si definiscono così a partire da un processo di analisi che mette in relazione la morfologia urbana con il modo in cui i luoghi sono quotidianamente vissuti.
Il riconoscimento dei percorsi è il risultato di una lettura unitaria, applicata ai diversi contesti analizzati, che orienta il progetto verso soluzioni capaci di inserirsi in modo coerente nel tessuto esistente. In tal senso, i percorsi possono essere intesi come strumenti di interpretazione attraverso i quali vengono rese evidenti relazioni e potenzialità talvolta presenti in forma latente o non immediatamente riconoscibile. Questa impostazione consente di affrontare realtà differenti attraverso una strategia comune, mantenendo tuttavia una forte attenzione alle specificità dei due Comuni del COROS.
Nel caso di Ittiri, l'analisi del centro abitato ha portato a concentrarsi su direttrici di particolare rilevanza, selezionate sia per la presenza diffusa dei portali in trachite sia per il ruolo che queste vie svolgono all'interno della struttura urbana. In particolare, sono stati individuati tre percorsi principali, il *percorso San Francesco*, il *percorso Umberto* e il *percorso Centro*, che organizzano il sistema di valorizzazione dei portali in relazione ai principali assi e spazi pubblici del centro abitato. *Le vie della trachite* si articolano lungo tracciati consolidati (fig. 1), che mettono in relazione luoghi di riferimento e spazi attraversati quotidianamente, restituendo una lettura coerente di un patrimonio diffuso e profondamente integrato nel tessuto edilizio. I percorsi sono organizzati a partire da aree pubbliche riconoscibili, che assumono il valore di soglie urbane e introducono gradualmente all'esperienza di fruizione.
Per Ploaghe, la definizione di *Le vie del mosaico* risponde invece alla volontà di costruire una continuità spaziale tra due poli urbani significativi, attraversando parti del luogo caratterizzate da differenti configurazioni e usi dello spazio pubblico, in relazione al tema del mosaico (fig. 2). Il percorso individua una sequenza di punti nei quali il mosaico, elemento rappresentativo della cultura locale, può instaurare un rapporto diretto con lo spazio urbano, contribuendo a rafforzare il legame tra identità e contesto.
Nel loro insieme, le due esperienze mostrano come l'inserimento urbano del progetto si fondi su una strategia unitaria attenta alle specificità locali, capace di mettere in relazione elementi materiali e spazi pubblici attraverso la costruzione di un'immagine urbana leggibile e coerente.

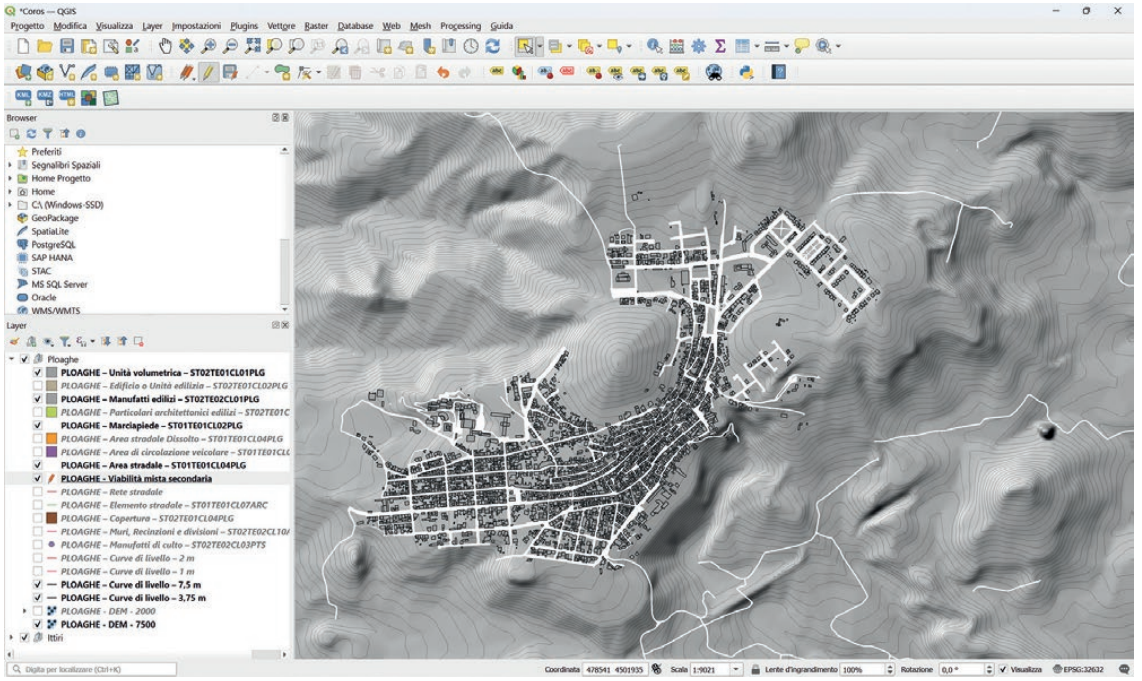
Rilievo e webGIS

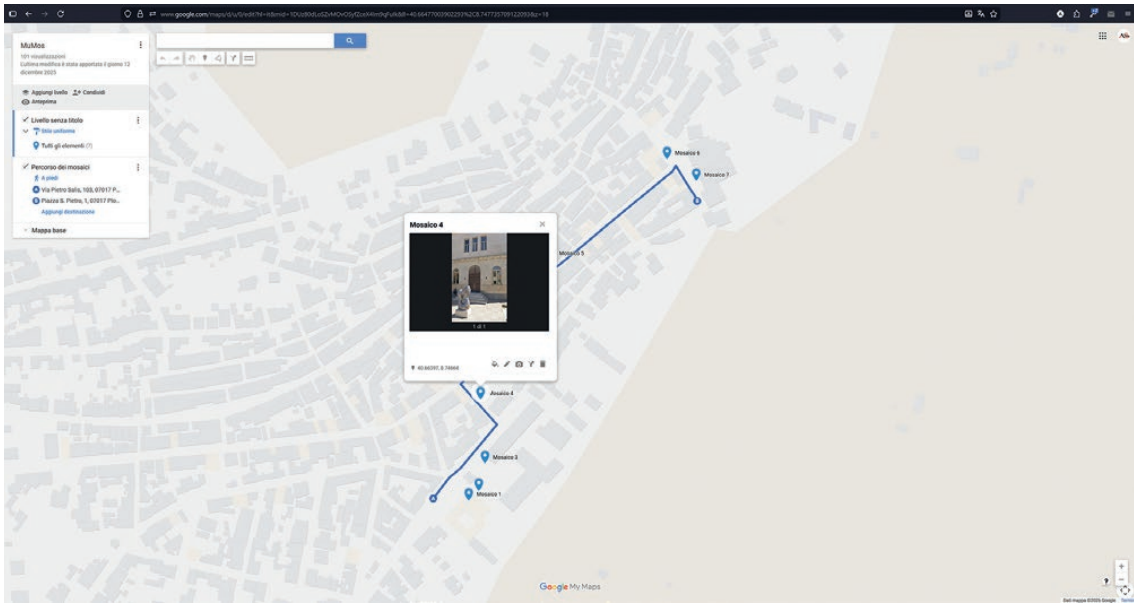
Al fine di supportare l'allestimento di *Le vie del mosaico*, nel comune di Ploaghe, e di *Le vie della trachite*, nel comune di Ittiri, sono stati sviluppati due strumenti di gestione territoriale basati sulla progettazione di due Sistemi Informativi Geografici (GIS). Le piattaforme sono state impostate secondo un impianto metodologico orientato al monitoraggio dello stato di conservazione dei beni e alla pianificazione di interventi di manutenzione, nonché alla gestione delle risorse funzionali a una fruizione corretta e sostenibile.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Schermata rappresentativa della piattaforma GIS realizzata per la mappatura dei mosaici di Ploaghe. Elaborazione grafica degli autori.

Fig. 4/ Schermata della piattaforma webGIS realizzata per agevolare i flussi turistici nella fruizione di *Le vie del mosaico*. Elaborazione grafica degli autori.





Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

In fase di costruzione del quadro conoscitivo sono stati acquisiti e strutturati, dal geoportale della Regione Sardegna, gli strati informativi necessari alla rappresentazione di base del contesto territoriale: rete della mobilità – carrabile, ciclabile e pedonale – gli aspetti morfologici e l'edificato. Quest'ultimo particolarmente rilevante per la restituzione dei pieni e dei vuoti urbani e per la valutazione di possibili collocazioni dei mosaici lungo gli assi di progetto nel caso di Ploaghe. Per il contesto di Ittiri, il modello informativo è stato integrato con numerazione civica dell'abitato e la toponomastica viaria, al fine di garantire un sistema di riferimento univoco per la localizzazione dei portali e la successiva definizione del percorso tematico (fig. 3).

Nella prima fase di progettazione delle piattaforme GIS specialistiche, ciascun mosaico e ciascun portale è stato descritto mediante la compilazione della tabella degli attributi, secondo una struttura orientata all'inquadramento conservativo. Tale inquadramento include lo stato di manutenzione, l'individuazione di criticità e la registrazione di eventuali interventi pregressi.

Il modello dati è stato inoltre arricchito con schede tecniche di dettaglio e con un set di metadati finalizzato a supportare le attività di conservazione e manutenzione del singolo bene. Questo impianto specialistico ha costituito la base informativa e il riferimento metodologico per la successiva trasposizione in chiave divulgativa.

Sulla base di tale struttura, e con l'obiettivo di abilitare una fruizione interattiva, è stata realizzata una piattaforma ad accesso pubblico mediante *Google My Maps* (fig. 4), selezionata per l'elevata accessibilità, così da minimizzare la necessità di specifica alfabetizzazione digitale e favorire un'interazione diretta con la cartografia. I contenuti prodotti e gestiti nell'ambiente specialistico sono stati pertanto riorganizzati in un ambiente di consultazione pubblica a partire dalla localizzazione puntuale dei portali in trachite (Ittiri), rendendo ciascun elemento interrogabile all'interno di una mappa interattiva anche da parte di utenti non specialisti. Per i mosaici (Ploaghe), oltre alla localizzazione geografica, la consultazione restituisce le principali informazioni descrittive e storico-artistiche.

Infine, ciascun punto di interesse è stato associato a un set documentale integrato, comprendente: documentazione fotografica finalizzata alla registrazione dello stato attuale del manufatto; una scheda descrittiva redatta da un esperto locale, volta a sintetizzarne gli elementi caratterizzanti e a garantire coerenza interpretativa; un modello digitale derivato da rilievo fotogrammetrico, che ha consentito la produzione di modelli 3D dettagliati e texturizzati dei diversi beni.

Strategie di allestimento e pratiche di *edutainment*

La progettazione degli spazi espositivi e delle modalità divulgative rappresenta un fattore strategico, non solo come strumento di comunicazione e conservazione del patrimonio culturale ma anche come dispositivo in grado di creare nuove connessioni tra il bene, il contesto urbano e il fruitore. In questo contesto, i casi studio di Ittiri e

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Allestimento delle teche contenenti i mosaici. Ex Convento dei Cappuccini, Ploaghe. Foto degli autori.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Ploaghe presentano due approcci diversi alla valorizzazione del patrimonio diffuso offrendo differenti modalità di fruizione.
Per quanto riguarda *Le vie del mosaico* di Ploaghe, il progetto si basa sulla realizzazione di teche espositive modulari destinate ad ospitare i mosaici realizzati per il biennale *Simposio del Mosaico* (fig. 5). L'allestimento, accompagnato da pannelli informativi e QR code di approfondimento, può essere definito come strategia di valorizzazione tradizionale, mettendo in risalto l'opera musiva come elemento identitario di Ploaghe e riqualificando porzioni del tessuto urbano rendendole riconoscibili e attivi dal punto di vista culturale. Il nucleo principale del percorso di visita sarà collocato in uno spazio semi-aperto, il portico esterno dell'Ex Convento dei Cappuccini, in modo da garantire un'accessibilità continua anche non mediata, mantenendo comunque i necessari livelli di sicurezza e protezione dell'allestimento.
Nel caso di *Le vie della trachite* a Ittiri, la strategia comunicativa segue un approccio interattivo ed esperienziale, sfruttando pratiche di *edutainment* (termine che mette assieme *education*, apprendimento e *entertainment*, intrattenimento) per implementare il coinvolgimento e la partecipazione da parte dei fruitori. Con il fine di valorizzare i numerosi portali in trachite che arricchiscono il paesaggio urbano ittirese, il progetto parte da un'approfondita mappatura finalizzata alla realizzazione di un itinerario riconoscibile. All'interno del percorso saranno presenti dei pannelli informativi, sistemi di segnaletica e codici QR con rimando a dei materiali di approfondimento focalizzati sul racconto della storicità e artigianalità della trachite. In aggiunta, la proposta progettuale è quella di affiancare all'itinerario una dimensione ludico-interattiva trasformandolo in un'esperienza di scoperta attiva e partecipata accessibile a diversi target di età. Il percorso tra le vie di Ittiri diventa, quindi, una caccia al tesoro dove l'obiettivo è quello di trovare i portali più caratteristici, riconoscendone gli elementi decorativi e figurativi scolpiti nella trachite. L'esperienza di gioco, per una maggiore accessibilità, sarà declinata sia in forma analogica (fig. 6), attraverso l'utilizzo di una mappa e dei sistemi di verifica delle tappe, sia in forma digitale (fig. 7), tramite la realizzazione di un'app in Realtà Aumentata che invita il fruitore a riconoscere e inquadrare i portali per completare il percorso.
I due casi studio evidenziano come la valorizzazione del patrimonio culturale debba essere guidata da una progettazione consapevole e contestualizzata, in cui le scelte e i linguaggi derivano da determinate caratteristiche ed esigenze comunicative.

Il progetto grafico: una comunicazione integrata

Nel panorama moderno della valorizzazione del patrimonio culturale, il design e la comunicazione visiva hanno da tempo assunto un ruolo fondamentale, trasformandosi da strumenti di supporto a chiavi interpretative capaci di influenzare l'esperienza del visitatore. La progettazione grafica odierna riguarda non soltanto la parte estetica ma promuove una progettazione che sia accessibile, che favorisca l'orientamento spaziale e stimoli la curiosità dei visitatori mediante

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 6/ Declinazione analogica del progetto ludico-interattivo, basata sull'esplorazione e sulla mappatura manuale. Elaborazione grafica degli autori.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

l'utilizzo di linguaggi grafici più facilmente memorizzabili (Piehl, 2020; Antinucci, 2004; Bruinsma, 2002; Wallace, 2006). L'identità visiva diventa allora centrale: non si tratta di sviluppare un logo, ma un sistema, più o meno complesso, che possa riflette la storia e i valori del progetto o del bene culturale all'interno del territorio.
In tale contesto, dove lo sviluppo di un'identità forte e iconica all'interno dei progetti proposti è fortemente auspicato, il progetto grafico agisce come un collante per il mantenimento della coerenza stilistica tra le azioni previste. Il sistema di comunicazione ipotizzato ha l'obiettivo di rendere concordi i diversi livelli di intervento, dalla segnaletica fisica degli spazi espositivi alla comunicazione digitale, con la volontà di orientare e accompagnare l'utente nei percorsi seguendo un racconto visivo accessibile.
Nel caso di *Le vie del mosaico*, alla base del concept si trova il quadrato, a richiamare la tessera come unità minima delle opere. Quadrato che si scompone, diventa profilo, ad evocare le vie, e si moltiplica e interseca seguendo un'astrazione geometrica che genera un intreccio solido ma dinamico, che può richiamare anche visivamente l'integrazione tra le diverse azioni progettuali previste. La scelta cromatica ricade su tonalità desaturate del blu-grigio, campionate da alcune delle opere che saranno esposte che ne richiamano quindi la matericità (fig. 8).
Per *Le vie della trachite* si è ipotizzato un approccio meno astratto e più coerente con l'oggetto della valorizzazione. La progettazione segue un percorso parallelo a quello sviluppato per il Comune di Ploaghe, con il mantenimento della stessa font a bastoni e identica formattazione, ma il concept si basa sull'elemento architettonico del portale, quasi anche a richiamare una simbolica 'soglia di accesso' al patrimonio culturale locale. I segni grafici che rievocano visivamente gli ingressi in trachite evidenziano gli elementi costitutivi della cornice (linee curve e verticali). Dal punto di vista cromatico la palette attinge direttamente ai colori della pietra locale, caratterizzata da sfumature di marrone, ocra e terra bruciata, creando così un immediato legame visivo col tessuto cittadino (fig. 9).
Definita l'identità visiva per entrambi comuni, questa è stata declinata all'interno dei diversi supporti previsti dalle strategie di intervento. Il sistema grafico è stato applicato alla segnaletica fisica e ai totem di *wayfinding* nei percorsi urbani, così come alle interfacce web.
La grafica diventa così un filo conduttore che unisce la segnaletica, i contenuti digitali e gli spazi espositivi trasformando la percezione di questi centri come parte di un sistema culturale integrato, volto ad una rigenerazione urbana e territoriale più efficace e duratura.

Conclusioni

Le esperienze progettuali presentate confermano come la valorizzazione del patrimonio culturale locale non possa essere affrontata come una mera sommatoria di interventi puntuali, ma debba essere progettata come un processo complesso e stratificato, in grado di integrare dimensioni spaziali, comunicative e tecnologiche, oltre che sociali. I casi di *Le vie del mosaico* a Ploaghe e di *Le vie della trachite* a Ittiri evidenziano con

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

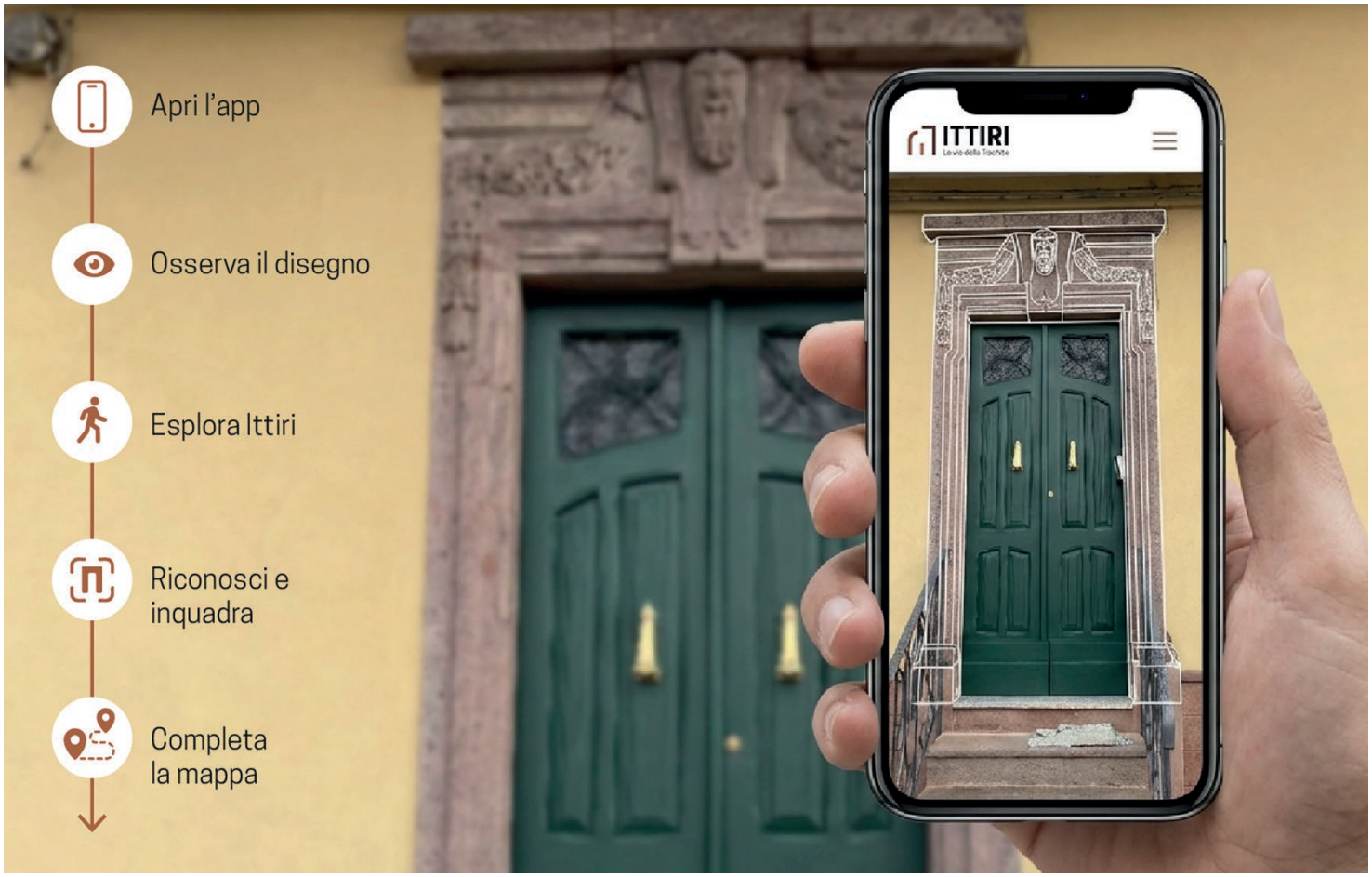


Fig. 7/ Declinazione digitale del progetto ludico-interattivo, mediata attraverso l'app in AR. Elaborazione grafica degli autori.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 8/ Proposta per l'identità visiva di *Le vie del mosaico*. Elaborazione grafica degli autori.

Fig. 9/ Proposta per l'identità visiva di *Le vie della trachite*. Elaborazione grafica degli autori.

chiarezza come la costruzione di percorsi di fruizione non si esaurisca nel semplice disegno di tracciati urbani, configurandosi piuttosto come l'elaborazione di vere e proprie strategie dello sguardo, capaci di orientare l'esperienza del visitatore e, al contempo, di rafforzare il rapporto identitario tra comunità e territorio (figg. 10-11).

Sotto il profilo metodologico, il contributo mette in luce la rilevanza di un approccio interdisciplinare fondato sull'integrazione tra analisi urbana, rilievo e sistemi informativi, allestimento, pratiche di *edutainment* e comunicazione visiva integrata. La coerenza tra tali livelli non si configura esclusivamente come un'esigenza formale, ma come una condizione imprescindibile affinché il patrimonio diffuso possa emergere come sistema leggibile, riconoscibile e condiviso. In tale prospettiva, il progetto grafico e la comunicazione visiva assumono un ruolo strategico, non meramente accessorio: essi operano quali dispositivi cognitivi e narrativi, in grado di rendere accessibili contenuti complessi, favorire l'orientamento e contribuire alla costruzione di un'immagine urbana solida e durevole. Il progetto grafico viene dunque interpretato come pratica comunicativa situata, capace di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 10/ Applicazione del progetto grafico nel Comune di Ittiri. Elaborazione grafica degli autori.

Fig. 11/ Applicazione del progetto grafico nel Comune di Ploaghe. Elaborazione grafica degli autori.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

mediare tra contenuti culturali, contesto e fruitore, secondo un approccio che riconosce al progetto visivo una funzione culturale e sociale, oltre che estetica (Barnard, 2005). Un ulteriore aspetto di rilievo concerne il rapporto tra conservazione e innovazione. L'impiego di strumenti digitali – dai GIS a finalità divulgativa ai modelli tridimensionali, fino alle applicazioni di realtà aumentata – non si sostituisce all'esperienza fisica del luogo, ma ne amplifica le potenzialità, offrendo livelli di lettura differenziati e modulabili in relazione a pubblici eterogenei. In questo quadro, l'*edutainment* non si configura come una semplificazione o banalizzazione del contenuto culturale, bensì come una strategia progettuale in grado di stimolare forme di partecipazione attiva, apprendimento informale e consolidamento del senso di appartenenza.

Nel loro complesso, i due percorsi dimostrano come anche i centri minori possano elaborare politiche di valorizzazione efficaci, a condizione che queste siano fondate su una visione progettuale coerente, su un'identità riconoscibile e su un sistema articolato di azioni coordinate. La sfida non risiede tanto nel 'mettere in mostra' il patrimonio, quanto nel renderlo parte integrante di una narrazione urbana condivisa, capace di evolvere nel tempo e di sostenere processi di rigenerazione culturale, sociale ed economica. In questo senso, il progetto – grafico, spaziale e informativo – assume il ruolo di strumento conoscitivo e interpretativo del territorio, capace di selezionare, organizzare e rendere visibili le relazioni significative che lo attraversano (Massironi, 1989).

A partire da tali esperienze emergono, inoltre, significative prospettive di ricerca. Un primo ambito di approfondimento riguarda la valutazione dell'impatto delle strategie visive e narrative sulla percezione dei luoghi, attraverso l'adozione di metodologie di analisi qualitative e quantitative volte a misurare il ruolo della comunicazione grafica nella costruzione dell'immagine urbana e dell'identità territoriale. Un secondo filone di ricerca può concentrarsi sull'adattabilità del modello in contesti differenti, sia in ambito rurale sia in realtà urbane caratterizzate da maggiore complessità, verificando le modalità con cui le strategie dello sguardo possano essere declinate in presenza di patrimoni materiali e immateriali eterogenei.

Ulteriori sviluppi concernono il rapporto tra tecnologie immersive, accessibilità e inclusione, indagando in che modo strumenti digitali e interattivi possano ampliare la platea dei fruitori e favorire modalità di fruizione personalizzate, senza compromettere l'autenticità dell'esperienza. Infine, una prospettiva di particolare interesse per le scienze grafiche e visive è rappresentata dall'approfondimento del ruolo del progetto grafico come infrastruttura culturale, intesa come dispositivo capace di mettere in relazione spazio fisico, contenuti digitali e pratiche sociali all'interno di un sistema comunicativo unitario.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Riferimenti bibliografici

Anholt, S. (2010). *Places: Identity, Image and Reputation*. London: Palgrave Macmillan.

Antinucci, F. (2004). *Comunicare nel museo*. Roma-Bari: Laterza.

Barnard, M. (2005). *Graphic design as communication*. London: Routledge.

Bruinsma, M. (2002). Culture Agents. In Bieirut, M., Drenttel, W, Heller, S., (eds). *Looking closer, four: critical writings on Graphic Design*. NY: Allworth Press.

Caroli, M. G. (2011). *Il marketing territoriale*. Milano: FrancoAngeli.

De Salvo, P., & Pizzi, M. (2024). *Narrazione, sviluppo e governo del territorio. Un percorso fra identità, turismo e partecipazione*. Milano: FrancoAngeli.

Ippoliti, E. (2016). Nuove visualità, tra rappresentazione e comunicazione, per la valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale. In E. Cicalò, M. Solci, *Rinnovare la tutela. Modelli matematici e grafici per una ridefinizione delle prospettive*, pp. 223-242. Roma: Gangemi.

Lucatelli, S., Luisi, D., & Tantillo, F. (a cura di) (2022). *L'Italia lontana. Una politica per le aree interne*. Roma: Donzelli Editore.

Kotler, P., Haider, D. H., & Rein, I. (1993). *Marketing Places: Attracting Investment, Industry, and Tourism to Cities, States, and Nations*. Free Press.

Massironi, M. (1989). *Vedere con il disegno*. Padova: Franco Muzzio Editore.

Piehl, J. (2020). *Graphic design in museum exhibitions: Display, identity and narrative*. London: Routledge.

Wallace, M., A. (2006). *Museum Branding. How to Create and Maintain Image, Loyalty, and Support*. UK: AltaMira Press.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Costruire lo sguardo attraverso il videogioco. *Applied games* come dispositivi di visibilità del patrimonio

Alessandro Luigini

Rappresentare il patrimonio: visibilità, mediazione, progetto

Se il patrimonio è ciò che una comunità riconosce come valore irrinunciabile e decide di trattenere nel tempo, la questione decisiva non è soltanto che 'cosa' conserviamo, ma 'come' lo rendiamo conoscibile e condivisibile: non solo sul piano enunciativo, ma mediante disegni, immagini, modelli, cioè attraverso quelle forme di rappresentazione che mentre 'descrivono' già interpretano, perché scelgono, ordinano, gerarchizzano, e che mentre 'documentano' già costruiscono un campo di senso, perché 'traducono' la complessità della realtà in relazioni leggibili, in strutture, in misure, in figure. È un sapere che vive di passaggi, di trascrizioni: dal rilievo alla restituzione, dall'analisi alla comunicazione, dalla precisione del dato alla chiarezza del racconto visuale. E soprattutto vive di 'scale', perché ciò che comprendiamo dipende dalla capacità di far scorrere lo sguardo dal dettaglio all'insieme e ritorno, evitando tanto la seduzione del frammento quanto l'inerzia del panorama[1].

Costruire lo sguardo significa dunque educarlo a questa modulazione: alle soglie tra ciò che appare e ciò che resta in riserva, alla responsabilità del punto di vista, alla disciplina delle trascrizioni – dal segno alla forma, dalla forma al sistema di relazioni, come se ogni immagine riuscita fosse, in fondo, un esercizio di attenzione guidata. È dentro questa esigenza, e non nel feticcio della tecnologia, che gli *applied games* diventano davvero interessanti: perché mettono la rappresentazione in azione, la trasformano in esperienza attraversabile, e obbligano lo

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

sguardo a orientarsi, a scegliere, a tornare, a ricomporre in modalità non consolidate e per questo potenzialmente innovative[2].

È in questo campo problematico, fertile e talvolta ambiguo, che negli ultimi anni gli *applied games* sono entrati stabilmente nel dibattito sulla valorizzazione e sull'educazione al patrimonio culturale, collocandosi all'incrocio fra rappresentazione digitale, narrazione e progetto di mediazione. Eppure, nonostante la proliferazione di esperienze, prototipi e dispositivi, la letteratura continua a oscillare fra due posture interpretative che, per quanto diffuse, finiscono per eludere la questione centrale: da un lato il gioco inteso come applicazione tecnologica, giudicata soprattutto per l'apparato strumentale e dall'altro il gioco trattato come supporto divulgativo, un rivestimento ludico sovrapposto a contenuti già disponibili. In entrambe le posture, ciò che viene sistematicamente rimosso è la dimensione propriamente rappresentativa del gioco, poiché la rappresentazione viene ridotta a mero 'servizio' dell'informazione, come se fosse un involucro neutro e non, invece, un dispositivo progettuale che struttura e orienta la conoscenza.

Qui si assume, al contrario, che gli *applied games* in quanto rappresentazioni del patrimonio siano innanzitutto dispositivi di visibilità, vale a dire sistemi grafico-visuali e interattivi che selezionano, ordinano e rendono attraversabile il patrimonio secondo logiche spaziali, narrative e simboliche proprie del *medium*; non si limitano a veicolare contenuti, ma costruiscono ambienti di senso nei quali la rappresentazione diventa parte dell'azione e dell'esperienza, e dove ciò che l'utente 'conosce' non coincide tanto con una somma di informazioni quanto con un percorso di attenzione guidata, di scelte, di soglie e di accessi.

Nel contesto di questo volume, *Costruire lo sguardo* significa allora interrogare il nesso fra immagini e pratiche: non solo come le immagini rappresentano graficamente il patrimonio, ma come lo rendono esperibile, discutibile, apprendibile, interrogabile. Ed è precisamente qui che gli *applied games* mostrano la loro pertinenza, perché intrecciano linguaggi visuali – disegno, fotografia, modellazione 3D, interfacce – con dispositivi di mediazione – museografia, allestimenti, mappe, *information design* – e forme di racconto – lineari, ramificate, emergenti – facendo della rappresentazione una pratica situata. La prospettiva è perciò pienamente all'interno del dominio delle scienze grafiche e visuali applicate al patrimonio.

Inoltre il videogioco, più di altre applicazioni per la valorizzazione del patrimonio in ambito espositivo e museale, porta in primo piano un tema che nelle ricostruzioni digitali resta spesso implicito: il margine di azione dell'utente (*user agency*). Ogni dispositivo stabilisce quanta libertà sia concessa – esplorazione libera, punti di vista determinati, sequenze guidate, scelte narrative, etc… – e questa decisione equivale a una politica della visibilità, perché determina ciò che appare subito, ciò che richiede un'azione, ciò che viene rievocato e non mostrato, ciò che viene riservato come 'premio' o come 'sanzione' e ciò che rimane deliberatamente non accessibile.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

A questo punto, se 'educare allo sguardo' è davvero il nostro orizzonte, occorre esplicitare un passaggio ulteriore, a nostro avviso decisivo: come già anticipato in apertura, educare lo sguardo significa educarlo alla differenza dei punti di vista e alla loro modulazione secondo una dinamica virtuosa di circolarità ermeneutica, che dal dettaglio porti all'insieme e ritorno, in un moto percettivo consapevole che impedisca tanto la fissazione sul singolo dettaglio quanto l'indistinzione dell'insieme. O ancora una volta, tra la seduzione del frammento e l'inerzia del panorama.

I dispositivi ludici – e la narrazione che li attraversa – sostengono precisamente questo movimento, perché conducono l'utente a orientarsi, focalizzare, confrontare, ricomporre, e lo costringono, per così dire, a 'cambiare scala' per comprendere. Nei *location-based games*, poi, la modulazione è quasi didattica per costruzione: prima la mappa, poi la carta, poi il territorio, poi i contenuti digitali *in situ*, e infine la restituzione, con un continuo passaggio fra visione d'insieme, dettaglio indiziario, osservazione diretta e nuova sintesi. In questo senso, i dispositivi ludici operano attraverso processi di rimediazione, in cui i diversi media non si sostituiscono l'un l'altro ma si riorganizzano reciprocamente, mantenendo leggibili le soglie tra mappa, interfaccia, spazio fisico e contenuti digitali, e rendendo la transizione tra questi livelli parte integrante del processo di comprensione[3].

Modulare lo sguardo, quindi, è un modo per educarlo soprattutto oggi quando lo sguardo è stato fagocitato dalla logica dell'*unimedia* – per riprendere Pierre Lévy, in contrapposizione a un orizzonte allora dominante del *multimedia*[4] – che tende a uniformare l'esperienza visiva in un flusso unico, continuo e indifferenziato tra utente e dispositivi mobili[5]. Gli *applied games* possono, al contrario, reintrodurre soglie, pause, gerarchie e cambi di scala: le condizioni operative di uno sguardo educato.

Questa prospettiva è coerente con un'idea di rappresentazione intesa come costruzione attiva di significato: se la conoscenza non si fonda esclusivamente su strutture logico-analitiche, ma anche su forme di racconto che consentono di interpretare la realtà[6], allora i dispositivi ludici, intrecciando spazio, immagini e narrazione, definiscono traiettorie di esplorazione e gerarchie di visibilità che incidono sulla percezione e sull'interpretazione del patrimonio stesso, spostando l'attenzione dalla quantità e qualità d'informazione trasmessa al modo in cui la messa in visibilità produce senso, valore e orientamento.

In questa linea, la non-neutralità dei dispositivi è un assunto: rappresentare significa mediare[7]. La mediazione non è neutra perché implica scelte – inquadrature, scale, ritmi, omissioni – e perché configura relazioni tra soggetti, luoghi e saperi; negli *applied games* tale dimensione diventa tangibile, poiché l'utente agisce in uno spazio progettato e l'atto di conoscere coincide con un percorso di decisioni e di visioni guidate da regole. Su questa base si propone una lettura operativa attraverso tre sperimentazioni didattiche organizzate come progressione di autonomia e profondità di elaborazione del dispositivo di rappresentazione: (1) scuola

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

primaria, in cui l'esperienza è fortemente guidata (VAR.HEE., 2018–2021); (2) scuola secondaria, in cui la visibilità diventa oggetto di negoziazione e interpretazione (TTC, PRIN 2022–2026); (3) formazione universitaria e dottorale, in cui il gioco diventa esso stesso oggetto di progetto e di critica (UIDSS2023).
La traiettoria non va letta come una semplice successione di casi, ma come un percorso che attraversa progressivamente diverse forme di rapporto tra sguardo, rappresentazione e azione: dal vedere guidato al comprendere attraverso il confronto, fino al progettare come esercizio consapevole di responsabilità disciplinare. In questa progressione, gli *applied games* non sono considerati come soluzioni tecnologiche, ma come dispositivi attraverso cui la rappresentazione rende visibili scelte, gerarchie e punti di vista, e in cui educare allo sguardo coincide con l'educare alla costruzione critica del senso.

Dispositivi di visibilità e metodologia di progetto

Assumere gli *applied games* come dispositivi di visibilità implica rendere esplicite alcune scelte progettuali fondamentali e, soprattutto, tenerle in relazione e in equilibrio tra loro, affinché le scelte narrative, visive e interattive concorrano alla costruzione di un unico regime di visibilità. In primo luogo, è necessario chiarire quali 'obiettivi conoscitivi e interpretativi' il dispositivo intenda attivare e secondo quali criteri tali obiettivi possano essere verificati, non in termini di mera acquisizione di contenuti, ma nell'ottica di una 'effettiva esperienza conoscitiva'. A ciò si affianca la costruzione di un 'impianto narrativo coerente' con i contenuti e con il grado di autonomia previsto per il pubblico, inteso non come semplice cornice di accompagnamento, ma come struttura capace di orientare l'attenzione, distribuire le informazioni e governare le soglie di accesso al patrimonio.
Un ruolo centrale è poi svolto dal 'dispositivo visivo' vero e proprio – inteso come organizzazione dello spazio, del ritmo, della segnaletica e delle gerarchie informative – attraverso il quale le 'regole di visibilità' vengono rese leggibili e praticabili dall'utente. Infine, il progetto richiede una fase di 'prototipazione iterativa', in cui ipotesi grafico-visuali, soluzioni narrative e meccaniche di interazione vengano progressivamente testate e ricalibrate, non per ottimizzarne l'effetto, ma per verificare la coerenza tra ciò che il dispositivo mostra, ciò che consente di fare e ciò che invita a comprendere.
È nell'allineamento di queste componenti che il gioco cessa di essere un contenitore di risorse e assume pienamente la forma di un progetto di rappresentazione: un sistema in cui esperienza, visibilità e interpretazione risultano congruenti e reciprocamente rinforzate.
In questa prospettiva, la co-progettazione con docenti e *stakeholder* non rappresenta un passaggio accessorio, ma costituisce una vera e propria soglia di traduzione tra saperi disciplinari e pratiche di mediazione. Il patrimonio, infatti, non si presenta come un insieme omogeneo di informazioni, bensì come un intreccio di oggetti, luoghi, processi, memorie, gesti e valori; co-progettare significa quindi decidere che cosa rendere visibile e

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

con quali strategie, quali elementi assumere come strutturanti, quali lasciare sullo sfondo e quali tradurre in azioni brevi e sequenziali. In questo senso, la progettazione grafico-visuale diventa lo strumento attraverso cui la forma può sostituire – o ridurre – la ridondanza testuale, senza impoverire il senso, ma anzi rendendo più leggibile la complessità del patrimonio messo in gioco.

Dal punto di vista operativo, gli strumenti del *game design* vengono impiegati come strumenti di esplicitazione e controllo delle scelte progettuali: in particolare, il *Game Design Document* (GDD) non è inteso come allegato tecnico, ma come luogo di sintesi tra obiettivi, meccaniche, asset visivi e interfaccia, dove si possono confrontare alternative, rendere tracciabili le decisioni e incorporare in modo ordinato le modifiche emerse dai *playtest*[8]. A esso si affiancano *storyboard*, mappe concettuali, *style frames* e prototipi a bassa fedeltà, utili per verificare precocemente ritmo, leggibilità e coerenza delle gerarchie informative.

Questa impostazione dialoga con quadri metodologici proposti in letteratura per il design e la valutazione di *serious games* in ambito culturale, che insistono sulla necessità di integrare obiettivi educativi, progettazione dell'esperienza e valutazione dell'efficacia[9]. Nel caso degli *applied games* per il patrimonio, l'integrazione richiede anche la definizione di un patto di verosimiglianza: il progetto è chiamato a dichiarare il grado di fedeltà rappresentativa atteso – documentaria, interpretativa, allegorica, poiché da tale scelta dipendono le forme di conoscenza che il gioco rende praticabili. In questo quadro, la narrazione d'invenzione può operare come risorsa progettuale, a condizione di non alterare la coerenza del patrimonio rispetto alla realtà storica e culturale di riferimento. In sostanza il patrimonio può essere narrato secondo diversi gradi di verosimiglianza, ma non in modo da tradire la realtà cui fa riferimento

Un punto spesso trascurato riguarda la valutazione: nei contesti educativi – siano essi scuole, musei, esposizioni o altro –, chiaramente, essa non coincide con l'eventuale performance di gioco, il punteggio o i livelli raggiunti, ma mira a verificare se il dispositivo abbia favorito processi di transfert cognitivo tra l'esperienza ludica e la comprensione del patrimonio, e se l'esperienza ludica abbia effettivamente attivato e sostenuto processi di conoscenza[10]; per questa ragione, accanto ai riscontri raccolti durante i *playtest* (usabilità, comprensibilità delle regole, gestione dei tempi), risultano utili strumenti snelli ma metodologicamente fondati – prove di riconoscimento e descrizione somministrate in fase *pre/post*, rubriche osservative per rilevare modalità di collaborazione e strategie adottate, brevi interviste o restituzioni narrative guidate – che non appesantiscono il lavoro di ricerca, ma rendono esplicita e verificabile la relazione tra immagini, spazi, azioni e apprendimento, rafforzando l'affidabilità delle evidenze prodotte dall'intervento.

In termini di progetto, gli *applied games* per il patrimonio lavorano sempre su una serie di tensioni – fedeltà documentaria e sintesi, libertà esplorativa e guida, immersività e leggibilità, complessità culturale e accessibilità – e il nodo non è scegliere un polo tra quelli

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 1/ Alunno della scuola primaria (classe quarta) durante la sperimentazione del gioco *H2O*, sviluppato nell'ambito del progetto VAR.HEE. L'interazione evidenzia il forte coinvolgimento percettivo indotto dall'ambiente immersivo, che occasionalmente può stimolare gesti spontanei di esplorazione dello spazio visivo. Foto dell'autore.

possibili, ma dichiarare progettualmente il compromesso adottato e renderlo coerente nel dispositivo: una ricostruzione altamente dettagliata può risultare opaca se non è accompagnata da gerarchie informative che orientino l'osservazione, viceversa un dispositivo molto sintetico può essere efficace se rende esplicite le regole di interpretazione. In questa logica – che è, ancora, la logica delle scienze grafiche – progettare significa anche rendere leggibile il passaggio fra dettaglio e insieme, costruendo una modulazione dello sguardo coerente con gli obiettivi formativi e con la natura stessa del patrimonio messo in gioco.

Da qui deriva l'opportunità di una tassonomia minima, utile a confrontare progetti diversi senza ridurli alla sola tecnologia impiegata: per il tema di questo volume, si propongono quattro assi descrittivi – (a) grado di prescrizione dell'esperienza (da guidata a esplorativa); (b) rapporto con il luogo (*in situ*, a distanza, o ibrido); (c) ruolo della narrazione (esplicita, emergente, o assente); (d) regime di visibilità (cosa è immediato, cosa è condizionato da azioni, cosa resta invisibile) – che consentono di leggere i casi non come 'tipi' rigidi, ma come decisioni progettuali discutibili e verificabili.

Immersione guidata e alfabetizzazione visiva

Il progetto *Virtual and Augmented Reality for Heritage Education* (VAR.HEE.) assume la scuola primaria come banco di prova sensibile per verificare in che modo un dispositivo immersivo possa sostenere non tanto l'intrattenimento quanto la costruzione di esperienze di conoscenza attraverso la rappresentazione e la narrazione ad essa collegata[11]. Le sperimentazioni sono state sviluppate in collaborazione con la scuola primaria *Rosmini* di Bressanone (BZ), costruendo un lavoro in continuità con la programmazione già sviluppata e attraverso un processo di co-progettazione con le docenti coinvolte.

I temi affrontati sono due: da un lato il ciclo dell'acqua e il suo uso sostenibile; dall'altro la cultura materiale legata alla produzione dello *Shüttelbrot* e alla vita rurale della Val Pusteria, in dialogo con una esperienza svolta dagli alunni al Folksmuseum di Teodone (BZ). In entrambi i casi, la co-progettazione ha consentito di calibrare rappresentazione e interazione in funzione dei tempi di attenzione, del carico cognitivo e delle pratiche consolidate degli alunni, articolando i contenuti in azioni brevi mediante strategie di *sequencing* e *chunking*. La progettazione

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

grafico-visiva ha poi assunto il compito di rendere tali azioni leggibili e coerenti riducendo, ad esempio, la ridondanza testuale senza compromettere la comprensione.

Il primo gioco, *H2O*, è strutturato come viaggio di una 'goccia d'acqua' – con cui il giocatore si immedesima – attraverso sette livelli consecutivi, articolati in due cicli completi – un ciclo generale (pioggia–fiume–mare–nuvola) e un ciclo montano (neve–ghiacciaio–lago alpino) – (fig. 1): l'uscita da ciascun livello avviene tramite un breve quiz e il passaggio allo scenario successivo è garantito, ma la risposta determina la qualità dell'esperienza visiva successiva, perché, in caso di risposta corretta, il bambino entra in ambienti che mostrano una relazione virtuosa e culturalmente stratificata della nostra civiltà con l'acqua, intesa come matrice di opere e tracce durevoli (l'acquedotto romano di Segovia, il Castello di Sirmione, Venezia e la chiesa del Redentore con il ponte di barche, la Fontana di Trevi, fino a esempi contemporanei come l'Opera House di Sidney o il Burj Khalifa di Dubai), mentre, in caso di errore, accede a scenari in cui l'azione umana produce degrado e alterazione dell'ambiente (la foce del Gange invasa dai rifiuti, spiagge deturpate, contesti industriali inquinanti, ghiacciai in estinzione).

Il premio non è dunque un riconoscimento astratto, ma un salto di qualità della rappresentazione: la risposta corretta apre l'accesso a un patrimonio costruito, abitabile e memorabile, spostando lo sguardo verso la costruzione culturale e sottraendolo al degrado. In questo modo, il meccanismo di gioco orienta l'esperienza e rende percepibile il valore delle scelte senza ricorrere a logiche competitive o sanzionatorie.

Il secondo gioco, dedicato allo *Shüttelbrot*, lavora sul patrimonio soprattutto come cultura materiale e gestuale: l'esperienza è costruita attorno alla comprensione di luoghi, manufatti, processi, strumenti e pratiche legate alla produzione del pane tradizionale della Val Pusteria, e i giocatori sono chiamati a riconoscere oggetti, sequenze operative e relazioni tra ambiente costruito, risorse e attività. Anche in questo caso la rappresentazione non svolge una funzione scenografica, ma diventa dispositivo narrativo e interpretativo, attraverso cui la vita contadina viene raccontata per mezzo dell'architettura del maso, degli artefatti e degli arredi, configurando la scena non come sfondo, ma come struttura stessa dell'esperienza, che orienta lo sguardo, delimita le azioni possibili e rende percepibili relazioni altrimenti implicite.

In entrambi i giochi la chiusura narrativa è affidata a una scena finale in cui l'insegnante – ripresa in *green screen* e inserita in ambiente immersivo – ricompone i contenuti e restituisce l'esperienza a un quadro di senso condiviso di 'condensazione pedagogica', evitando che l'immersione resti episodio isolato di semplice spettacolarizzazione e valorizzando il ritorno alle attività didattiche ordinarie come momento di verbalizzazione e metacognizione.

Dal punto di vista del *workflow* rappresentativo, la sperimentazione sullo *Shüttelbrot* si fonda su alcune scelte progettuali precise. In primo luogo, l'esperienza è stata costruita a partire da immagini equirettangolari a 360°, renderizzate a partire da modelli tridimensionali ottenuti tramite la digitalizzazione di un maso reale (fig. 2), preferendo questa

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

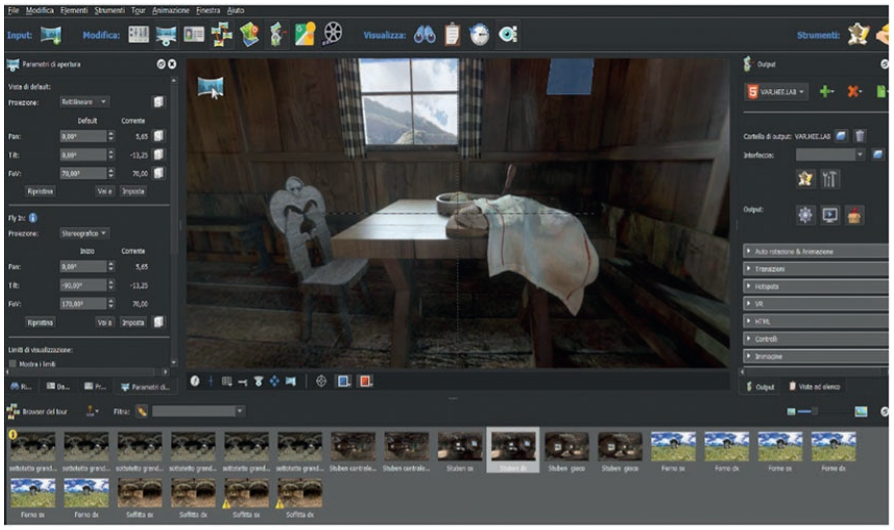


Fig. 2/ Schermata del software di montaggio del virtual tour alla base del gioco sullo *Schüttelbrot*. La scena, renderizzata in Cinema 4D con motore Octane, mostra il *Brotgrammel* e lo *Schüttelbrot*, digitalizzato mediante fotogrammetria. Immagine di Alessandro Basso.

soluzione alla visione binoculare immersiva, che nelle fasi preliminari di implementazione aveva mostrato limiti in termini di comfort e sostenibilità dell'esperienza.

In secondo luogo, l'organizzazione della fruizione ha previsto un'esposizione controllata: all'interno del gruppo, ciascun alunno assume il ruolo di 'operatore' in un solo scenario, mentre gli altri si comportano come 'osservatori', partecipando all'esperienza tramite uno schermo di proiezione della scena in tempo reale, senza essere immersi direttamente. Questa modalità ha consentito di ridurre il rischio di isolamento e di *cybersickness*, mantenendo al contempo una dimensione partecipativa e collettiva dell'attività.

In questo assetto, la locomozione avviene tramite *hotspot* e transizioni controllate e la realtà virtuale non è assunta come ricerca di realismo binoculare, ma come dispositivo di controllo della visibilità: è il progetto a stabilire ritmo, focalizzazione e quantità di informazione, garantendo un elevato coinvolgimento visivo senza sovraccaricare l'esperienza percettiva. La rappresentazione resta così centrale, non come effetto immersivo fine a se stesso, ma come struttura che governa l'esperienza e ne rende leggibili i contenuti, condizione decisiva in relazione all'età del pubblico coinvolto.

Dal punto di vista degli assi proposti sopra, VAR.HEE. si colloca su un'esperienza fortemente prescrittiva – sequenza controllata, compiti brevi, azioni poche ma significative, collaborazione con altri giocatori – come condizione di accessibilità adeguata agli utenti; la guida, tuttavia, non coincide con passività, perché l'utente è chiamato a riconoscere, scegliere, collegare, interagire, e tali azioni determinano la continuità del racconto.

Un elemento progettuale rilevante è la traduzione del concetto di 'conseguenza' in termini visivi: nel caso di *H2O*, la dinamica del quiz non si esaurisce nella distinzione tra risposta corretta ed errata, ma si configura come un vero e proprio dispositivo di messa in visibilità. Ogni scelta attiva infatti scenari che rendono osservabili gli effetti delle pratiche implicite nella risposta, portandone alle estreme conseguenze gli esiti positivi o negativi, così che l'utente possa non solo riconoscerli, ma anche osservarli, memorizzarli e discuterli. Nel caso *Shüttelbrot*, la conseguenza è invece legata alla comprensione di processi, perché la corretta ricostruzione della sequenza operativa rende visibili legami tra strumenti, gesti, ambiente, cicli stagionali, tradizioni, etc.

Queste scelte mostrano come, nella scuola primaria, il valore degli *applied games* possa

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

risiedere nella capacità di costruire un'attenzione guidata: l'immersione funziona come 'cornice percettiva', isolando alcuni stimoli e ordinandone altri, così che la classe condivida un oggetto di osservazione comune; in questa cornice, l'educazione allo sguardo passa anche per una modulazione guidata del punto di vista, poiché l'esperienza conduce il bambino dal dettaglio riconoscibile (oggetti, tracce, gesti) alla loro ricomposizione in uno scenario di senso, e viceversa, mentre la narrazione – scandita per livelli – non è solo un ordine del racconto, ma un dispositivo che governa le soglie di visibilità e prepara a cambiare scala percettiva. La rappresentazione diventa così un supporto per l'alfabetizzazione visiva: imparare a osservare significa imparare a distinguere dettagli, gerarchie, relazioni e trasformazioni.

Interpretare il patrimonio attraverso la rappresentazione situata

Le esperienze nella scuola secondaria si collocano nel quadro del progetto PRIN 2022 *Through the City* (TTC), che assume il paesaggio urbano e periurbano come campo privilegiato per interrogare il ruolo degli *applied games* come dispositivi di rappresentazione e interpretazione, segnando un passaggio rispetto a VAR.HEE., dal patrimonio 'puntuale' – oggetti e pratiche specifiche – a un patrimonio diffuso e prossimale, in cui il valore culturale emerge da relazioni tra luoghi, memorie e vita quotidiana[12].

Nel lavoro con la scuola secondaria di primo grado di Appiano (BZ), il dispositivo assume la forma di un *location-based game* (LBG) ibrido, pensato per essere attraversato nello spazio urbano reale e costruito come intreccio di tre livelli rappresentativi interdipendenti – una mappa cartacea, un sistema di carte fisiche e contenuti digitali in realtà aumentata geolocalizzata: il patrimonio, qui, non è presentato come oggetto compiuto, ma come un sistema di relazioni da ricostruire attraverso indizi, compiti e osservazione diretta[13].

La mappa cartacea, progettata e utilizzata dagli studenti come strumento operativo, non restituisce una rappresentazione neutra del territorio, perché seleziona nodi significativi, percorsi e relazioni, funzionando come dispositivo di orientamento cognitivo e interpretativo; le carte introducono micro-narrazioni e compiti che sollecitano la costruzione di connessioni tra luoghi, segni e storie; i contenuti digitali, infine, aggiungono strati informativi *in situ*, trasformando la passeggiata in un dispositivo di lettura aumentata. La sequenza *mappa–carta–territorio–contenuto digitale* produce così un vero addestramento dello sguardo: dalla visione d'insieme necessaria a orientarsi si passa al dettaglio che l'indizio mette a fuoco e quindi a una nuova sintesi, quando le relazioni tra luoghi e segni vengono ricomposte nel racconto del gruppo.

Il percorso del LBG è deliberatamente aperto, poiché non prevede una sequenza unica, ma una struttura che consente di collegare luoghi, carte e contenuti secondo traiettorie differenti; ed è proprio questa apertura a renderlo coerente con l'obiettivo formativo, perché il passaggio dalla percezione all'interpretazione avviene quando gli studenti devono prendere decisioni, negoziare una

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 3/ Concept di una mappa progettata dagli studenti della scuola secondaria di primo grado di Appiano (BZ) per il l*ocation-based game* (LBG), sviluppato attraverso attività di co-progettazione nell'ambito del progetto *PRIN 2022 Through the City* (TTC). Elaborazione degli studenti.

traccia e giustificare collegamenti. In letteratura i LBG sono indicati come strumenti efficaci per attivare forme di apprendimento situato, ma richiedono condizioni progettuali precise (sicurezza, accessibilità, chiarezza dei compiti, gestione dei tempi).

Nel lavoro con la scuola secondaria di secondo grado *ITCAT Delai* di Bolzano, il progetto assume una forma diversa, coerente con un ulteriore incremento della complessità cognitiva e del coinvolgimento narrativo: una *visual novel* sviluppata con il motore *open source Ren'Py*, la cui struttura è articolata in nodi decisionali che costringono il giocatore a prendere posizione rispetto a eventi, luoghi e personaggi, anche di fronte a dilemmi etici. In questo caso, la dimensione progettuale è stata ulteriormente rafforzata dal fatto che gli studenti hanno curato direttamente la produzione dei contenuti, realizzando immagini mediante AI generativa, modelli tridimensionali attraverso tecniche di fotogrammetria, dialoghi e apparati narrativi, nonché l'intero impianto grafico del gioco. Ne sono derivate narrazioni articolate e, per molti aspetti, sorprendenti, capaci di coniugare una certa sperimentazione linguistica e il rigore interpretativo, mantenendo una relazione consapevole con il patrimonio materiale e immateriale del contesto sudtirolese.

Il confronto tra LBG ibrido e *visual novel* mette in evidenza come, nella scuola secondaria, la rappresentazione del patrimonio possa essere declinata in modi differenti pur mantenendo una coerenza metodologica: in entrambi i casi il gioco è pensato come parte di un percorso più ampio, che include momenti di analisi, discussione e restituzione, e in cui la dimensione narrativa funziona da dispositivo di interpretazione.

Nel progetto TTC, la produzione di mappe e carte non è un semplice supporto operativo, ma parte integrante del percorso di costruzione dello sguardo: le mappe derivano infatti da una fase di mappatura *in situ*, condotta attraverso canali multisensoriali – non solo visivi, ma anche uditivi, olfattivi e percettivi in senso ampio – e implicano quindi una selezione e una sintesi che obbligano a prendere posizione su ciò che conta, su quali nodi rappresentare, quali connessioni evidenziare e quali aree lasciare marginali. Le carte operano come dispositivi di attivazione dell'esperienza, traducendo i contenuti culturali in azioni di osservazione, confronto e racconto. Il design grafico, attraverso pittogrammi, colori e gerarchie tipografiche, struttura invece la leggibilità del sistema,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 4/ Schermata della visual novel progettata dagli studenti della scuola secondaria di secondo grado di Bolzano nell'ambito delle attività del progetto *PRIN 2022 Through the City* (TTC). L'uso dell'AI generativa amplia le possibilità narrative e rappresentative, richiedendo una consapevole mediazione progettuale. Elaborazione del gruppo di ricerca.

rendendo chiari i compiti e le relazioni senza saturare l'esperienza percettiva (fig. 3).

La componente in realtà aumentata geolocalizzata aggiunge uno strato 'puntuale' di visibilità: la sua efficacia dipende non dall'effetto di sovrapposizione, ma dalla qualità dell'informazione che introduce, ossia micro-contenuti coerenti con il contesto – aggiungendo un *layer* linguistico, proprio della rappresentazione grafica –, leggibili in mobilità e capaci di attivare collegamenti con la mappa e con le carte; in questo senso, il digitale non sostituisce il territorio, ma lo rende interrogabile, invitando a guardare di nuovo ciò che si dava per scontato.

Sul piano degli assi tassonomici, il TTC combina esperienza *in situ* e racconto mediato: la visibilità è negoziata perché la traiettoria non è imposta e perché il gruppo deve costruire una traccia interpretativa; la narrazione, qui, è in parte esplicita (nelle carte, negli indizi e nei contenuti digitali) e in parte emergente (nelle connessioni che gli studenti costruiscono).

Nel caso della *visual novel* per la secondaria di secondo grado, la negoziazione avviene soprattutto sul piano dei significati: la struttura a nodi decisionali costringe a prendere posizione e a riconoscere che il patrimonio non è un insieme di oggetti

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 5/ Dottorandi partecipanti alla *UID PhD Summer School* 2023 (*Applied Games for Heritage Education*) durante le fasi di progettazione e sviluppo collaborativo dei videogiochi. Foto dell'autore.

stabili, ma un campo di valori e conflitti; la scelta di *Ren'Py*, con un impianto testuale-visuale controllato, consente di rendere esplicita la relazione tra immagine e scelta, perché il ritmo della lettura, l'ordine delle informazioni e la disposizione delle opzioni sono essi stessi dispositivi di orientamento (fig. 4).

In entrambi i casi, un passaggio decisivo è la restituzione delle attività preparatorie all'implementazione dei giochi: mappe annotate, racconti prodotti, prototipi digitali e discussioni collettive rendono verificabile ciò che è stato reso visibile e ciò che è rimasto invisibile, e la didattica diventa l'infrastruttura che permette al gioco di funzionare come strumento di interpretazione, evitando che l'esperienza resti episodica o puramente ludica.

Il gioco come meta-dispositivo di rappresentazione

Il terzo livello della progressione che stiamo percorrendo si colloca nel contesto dottorale, dove gli *applied games* non sono più solo dispositivi attraverso cui il patrimonio viene reso visibile, ma diventano oggetto di progetto, riflessione critica e sperimentazione disciplinare ad ogni livello possibile; in questo ambito si inserisce *UIDSS2023 – Applied Games for Heritage Education*, svolta a Bressanone (BZ) nell'ambito della *UID PhD Summer School*[14].

A questo livello il gioco assume la forma di un meta-dispositivo: non ci si limita ad attraversare un sistema rappresentativo già definito, ma si è chiamati a progettarlo e a discuterne criticamente le implicazioni. Il cambio di scala rispetto ai casi precedenti è netto non perché venga meno la dimensione progettuale – presente anche nel progetto TTC –, ma perché agli studenti non è più richiesto di operare all'interno di un alveo delimitato, con strumenti e vincoli pensati per specifici contesti di accessibilità, bensì di assumersi la responsabilità complessiva del dispositivo, definendone in autonomia accesso, struttura narrativa, regole di visibilità, interazioni ed esperienza (fig. 5).

Il lavoro si sviluppa come co-progettazione intensiva: gruppi di dottorandi, dopo *lecture* interdisciplinari e sopralluoghi *in situ*, traducono un tema patrimoniale in un sistema di gioco coerente; il confronto investe direttamente le strategie di rappresentazione – la scelta dell'unità di osservazione (oggetto, ambiente, pratica), la scala, il punto di vista, il ritmo di fruizione, la relazione tra

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

documentazione e finzione, le modalità di accessibilità e di inclusione – e, a questo livello, la modulazione dello sguardo diventa oggetto consapevole di progetto, perché scegliere unità di osservazione, scala, ritmo e interfaccia significa decidere quali passaggi tra dettaglio e insieme il gioco renderà possibili, e dunque quale educazione allo sguardo il dispositivo inscrive nell'esperienza.

Strumento centrale del processo è il *Game Design Document* (GDD), inteso come dispositivo di sintesi progettuale e critica: nel GDD convergono analisi del contesto, obiettivi narrativi, progettazione di ambienti e meccaniche, rendendo leggibile il legame tra rappresentazione, esperienza e significato; attraverso questo strumento gli studenti sono indotti a esplicitare ciò che altrimenti resterebbe implicito, ossia secondo quali criteri spaziali, visivi e narrativi la scena è articolata, quali informazioni sono gerarchizzate, quali scelte sono lasciate all'utente e quali sono invece predefinite.

Dal punto di vista del *workflow*, il processo si articola in fasi iterative: analisi diretta del contesto e delle fonti, definizione dello scenario narrativo, costruzione degli ambienti di gioco (anche con tecniche di rilevamento speditivo), progettazione delle meccaniche e prototipazione; *concept art*, *storyboard*, schemi di flusso e prototipi vengono utilizzati come strumenti di controllo del progetto, non per estetizzare il *concept*, ma per verificarne coerenza, ritmo e leggibilità.

Un aspetto rilevante è la pluralità di linguaggi adottati (ambienti esplorabili, narrazioni ramificate, investigativi, *visual novel*, sistemi ibridi): la varietà non deriva da libertà formale indiscriminata, ma dall'assunzione che ogni patrimonio chiede un dispositivo di visibilità adeguato, e la scelta del linguaggio diventa parte della responsabilità progettuale; in questo senso, nel terzo livello il gioco non opera più come dispositivo da attraversare o manipolare, ma come luogo di esplicitazione del progetto in ogni sua componente.

L'impostazione della *Summer School* è stata quella di un laboratorio disciplinare ma con formazione interdisciplinare: a fronte di un numero elevato di candidature e di provenienze diverse, i gruppi hanno lavorato su brief comparabili, così da rendere confrontabili scelte e risultati. Il contesto di Bressanone, con la possibilità di alternare *lecture*, sopralluoghi e sessioni di lavoro, ha reso evidente come la conoscenza del patrimonio si costruisca nella distanza critica tra percezione e rappresentazione.

Un punto emerso con chiarezza riguarda il rapporto tra fonte e dispositivo: nei prototipi, la stessa fonte (un modello digitale, una descrizione storica, un'immagine d'archivio, ecc.) può essere trasformata in elementi molto diversi – oggetti da osservare, indizi da collegare, dialoghi, vincoli di percorso, o scelte morali – e la progettazione costringe quindi a esplicitare una posizione interpretativa, decidendo cosa 'conta' e come renderlo operativo nell'esperienza.

Allo stesso modo, la progettazione dell'interfaccia ha funzionato da cartina di tornasole della visibilità: la disposizione dei comandi, la presenza o assenza di mappe, l'uso di indicatori e di feedback, la quantità di testo per schermata sono scelte apparentemente

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Fig. 6/ Schermate del gioco *Aurora*, uno dei videogiochi progettati durante la *UID PhD Summer School* 2023, ambientato tra il centro storico e la biblioteca barocca del Seminario Maggiore di Bressanone (BZ). Immagini degli autori del gioco. Per ulteriori informazioni Luigini, Rossi, 2024.

minute, ma determinano il ritmo e la qualità dell'attenzione; nei *playtest*, infatti, molte criticità non riguardavano la 'storia' in sé, bensì la leggibilità delle gerarchie informative e la coerenza tra ciò che l'utente vede e ciò che è chiamato a fare (fig 6).
Infine, il confronto ha mostrato che la pluralità dei linguaggi non è un fine, ma un modo per verificare quali forme di esperienza siano adeguate a un dato patrimonio: in alcuni casi l'esplorazione spaziale era essenziale; in altri il racconto ramificato o l'indagine investigativa permettevano di rendere visibili conflitti e stratificazioni; l'esito metodologico più rilevante è che la scelta del linguaggio diventa argomento, cioè una decisione motivata, discutibile e, quindi, scientificamente controllabile.

Costruire lo sguardo: responsabilità della rappresentazione

I tre casi mostrano una progressione – visibilità guidata (primaria), visibilità negoziata e situata (secondaria), visibilità progettata come oggetto di riflessione (terzo livello) – e, in tutti i casi, l'efficacia educativa non dipende 'dall'effetto' tecnologico, ma dalla qualità del dispositivo di rappresentazione: densità informativa calibrata, gerarchie leggibili, coerenza tra narrazione e interazione, trasparenza delle scelte.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Letti secondo gli assi proposti, i casi mostrano che la tassonomia non è uno strumento classificatorio, né serve a definire 'tipi di giochi, ma funziona come 'dispositivo critico' capace di rendere leggibili e discutibili le decisioni di progetto che governano la messa in visibilità del patrimonio. Ciò che emerge non è una gerarchia di soluzioni, ma una corrispondenza tra forme dell'esperienza e intenzionalità rappresentative: un'esperienza guidata risulta adeguata quando l'obiettivo è la costruzione di un lessico percettivo condiviso (VAR.HEE.); un'esperienza aperta e situata diventa efficace quando il progetto mira a far emergere relazioni e interpretazioni attraverso il confronto e la negoziazione (TTC); una progettazione esplicita e riflessiva si impone quando l'obiettivo è formare alla responsabilità del progetto come pratica disciplinare (UIDSS).

In tutti i casi, la messa in visibilità non è un atto neutro, ma un'operazione di selezione e di ordinamento che produce gerarchie di senso e di valore: stabilisce che cosa viene reso centrale e che cosa resta marginale, quali attori entrano in scena e quali rimangono sullo sfondo, quali conflitti vengono resi leggibili e quali, invece, assorbiti o neutralizzati. Per questo, accanto alla qualità tecnica, diventa imprescindibile un controllo critico del punto di vista, inteso come assunzione consapevole delle scelte di rappresentazione: dichiarare il regime di fedeltà adottato, rendere trasparente la selezione delle fonti, progettare spazi di restituzione e di discussione in cui ciò che è stato reso visibile possa essere messo in questione.

In questa prospettiva, la griglia di lettura proposta non va intesa come procedura operativa, ma come strumento di progetto e di critica, utile a rendere esplicite le condizioni di coerenza di un dispositivo di visibilità: definire l'unità di osservazione, esplicitare il punto di vista e il grado di guida, articolare gerarchie informative e segnali di orientamento, costruire conseguenze visibili delle azioni, prevedere momenti di restituzione capaci di riportare l'esperienza a un lessico condiviso. Non si tratta di prescrivere soluzioni, ma di rendere leggibili le scelte che strutturano il progetto come atto di rappresentazione.

Assumere gli *applied games* come dispositivi di visibilità consente così di riformulare in modo più controllabile il rapporto tra ricostruzione e interpretazione. La fedeltà non è un valore assoluto, ma una decisione progettuale dichiarata, che determina la forma di conoscenza prodotta – documentaria, interpretativa, esperienziale – e che, proprio per questo, deve poter essere discussa e verificata.

Da questo punto di vista, gli *applied games* costituiscono un luogo di convergenza tra pratiche che spesso procedono separatamente – ricostruzione digitale, *information design*, allestimento, ricerca didattica – perché richiedono che l'immagine sia al tempo stesso accurata e operativa: non solo corretta, ma capace di orientare, di mettere in relazione, di rendere praticabile la conoscenza. In tal senso, essi contribuiscono alla costruzione di una cultura del progetto della rappresentazione che assume la visibilità non come dato, ma come problema critico,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

aprendo uno spazio di sperimentazione in cui esperienza, documento e interpretazione non coincidono, ma si tengono in tensione produttiva.
In continuità con le pratiche del disegno e della rappresentazione, gli *applied games* possono dunque essere intesi come strumenti per costruire lo sguardo: non solo fanno vedere, ma insegnano come e perché vedere; e proprio perché ogni esposizione del patrimonio è un atto di mediazione, la progettazione di questi dispositivi richiede responsabilità critica, cioè la capacità di dichiarare criteri di selezione, discutere i punti di vista e rendere leggibile la relazione tra immagini, narrazioni ed esperienza.

Crediti

Alcune parti del presente lavoro e alcune immagini a corredo del testo sono state realizzate nell'ambito del progetto PRIN 2022 *Through the City – Co-design of Immersive Serious Games for Urban and Peri-Urban Landscape Education and Interpretation*, finanziato dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR) nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), Missione 4 – Istruzione e Ricerca, Componente 2 – Dalla ricerca all'impresa, Investimento 1.1, finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU.
Per la realizzazione e l'editing di alcune immagini del presente contributo è stata utilizzata AI generative.

Note

1 La dicotomia frammento/panorama, che qui si introduce, è una attualizzazione sul tema trattato in questo saggio che rinvia a una tradizione critica sulla relazione parte/tutto nella percezione e nella rappresentazione, dalla riflessione ermeneutica alla teoria del pensiero visivo e dell'interpretazione delle immagini (cfr. Gadamer, 1960; Arnheim, 1969; Panofsky, 1955).
2 Per una ricognizione sul rapporto tra *serious games* e patrimonio culturale: Anderson *et al.*, 2010; Mortara *et al.*, 2014; Champion, 2015; Pescarin, 2020.
3 Il termine 'rimediazione' è qui inteso come processo attraverso cui i contenuti mediali si riorganizzano e si reinscrivono reciprocamente all'interno di nuovi media, senza cancellazione delle forme precedenti, rendendo leggibili le soglie tra i diversi livelli dell'esperienza (cfr. Bolter, Grusin, 1999; cfr. anche *IMG Journal*, n. 3. < https://img-journal.unibo.it/issue/view/939 >).
4 Il riferimento alla logica dell'*unimedia* riprende la riflessione di Pierre Lévy sul rischio di una continuità mediale indifferenziata, in cui i diversi supporti e i diversi media – televisione, giornale, libro, fotografia, etc. – tendono a confluire in un unico flusso percettivo e comunicativo all'interno dei dispositivi desktop prima e mobile ora, riducendo soglie, distanze e articolazioni dell'esperienza (cfr. Lévy, 1997).
5 Una riflessione affine sulla continuità percettiva indotta dai media elettronici è sviluppata da Derrick de Kerckhove con il neologismo di "retina invertita", che interpreta lo schermo come superficie di mediazione capace di ridurre soglie e distanza critica tra soggetto e ambiente, ridefinendo le modalità dello sguardo e della percezione invertendone, appunto, la direzione (cfr. de Kerckhove, 2001).
6 Sul ruolo della narrazione nella costruzione di mondi possibili e di significati condivisi: Bruner, 1986; Bruner, 2002.
7 Sulla non-neutralità della mediazione e dei dispositivi: Stiegler, 1998; Latour, 2005; Longo, 1998.
8 Sul *Game Design Document* come strumento di progettazione e allineamento, tra i tanti può essere preso a riferimento: Adams, 2014.
9 Quadri metodologici per design e valutazione di *applied games* in ambito culturale: Andreoli *et al.*, 2018; Sun, Al Hafis Hashim, 2025.
10 Il termine 'transfert cognitivo' è qui usato in senso operativo, per indicare la capacità dell'esperienza ludica di rendere trasferibili a contesti diversi le strutture di

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

comprensione costruite attraverso la rappresentazione.

11 Per impostazione e sperimentazioni del progetto VAR.HEE.: Luigini *et al.*, 2019–2020; Luigini, 2019; Luigini *et al.*, 2020.

12 Il progetto PRIN 2022 *Through the City* (TTC), 2022–2026 è in fase di conclusione mentre si scrive questo saggio; per questa ragione non sono ancora disponibili riferimenti a stampa del lavoro svolto. Mentre si redige il presente saggio sono in fase di pubblicazione due volumi presso l'editore scientifico Publica Press: il primo dedicato alla definizione e alla discussione delle pratiche di ricerca, il secondo alle linee guida per la realizzazione e la sperimentazione da parte delle scuole in completa autonomia dal gruppo di ricerca.

13 Per un inquadramento dei *location-based games* per il patrimonio culturale: DaCosta, Kinsell, 2023.

14 Per l'impostazione, dati di contesto, organizzazione e risultati della UIDSS2023: Luigini, Rossi, 2024; Luigini, 2022.

Riferimenti bibliografici

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). Berkeley, CA: New Riders.

Anderson, E. F., McLoughlin, L., Liarokapis, F., Peters, C., Petridis, P., de Freitas, S. (2010). Developing serious games for cultural heritage: A state-of-the-art review. In *Virtual Reality*, 14, pp. 255–275. DOI: 10.1007/s10055-010-0177-3.

Andreoli, R., Corolla, A., Faggiano, A., Malandrino, D., Pirozzi, D., Ranaldi, M., Santangelo, G., Scarano, V. (2018). A framework to design, develop, and evaluate immersive and collaborative serious games in cultural heritage. In *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 11(1), Article 4. DOI: 10.1145/3064644.

Champion, E. (2015). *Critical gaming: Interactive history and virtual heritage*. London–New York: Routledge.

DaCosta, V., Kinsell, C. (2023). Serious games in cultural heritage: A review of concepts, systems, and practices. In *Education Sciences*, 13(1), p. 47. DOI: 10.3390/educsci13010047.

Luigini, A. (2019). Paesaggio naturale, paesaggio culturale. Serious game immersivi e partecipativi per l'educazione al patrimonio. In *Paesaggio Urbano*, 3, pp. 79–85.

Luigini, A. (2022). Immersive serious games for heritage education in the pandemic era. In C. Casonato, B. Bonfantini (a cura di). *Cultural heritage education in the everyday landscape*. Digital Innovations in Architecture, Engineering and Construction. Cham: Springer. DOI: 10.1007/978-3-031-10395-7_15.

Luigini, A., Fanini, B., Basso, A., Basso, D. (2020). Heritage education through serious games. A web-based proposal for primary schools to cope with distance learning. In *VITRUVIO - International Journal of Architectural Technology and Sustainability*, 5(2), pp. 73-85.

Luigini, A., Parricchi, M., Basso, A., Basso, D. (2020). Immersive and participatory serious games for heritage education, applied to the cultural heritage of South Tyrol. In *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 43, pp. 42–67. DOI: 10.55612/s-5002-043-003.

Luigini, A., Rossi, L. (2024). Applied games for heritage education: A summer school experience. In *diségno*, 14, pp. 367–379. DOI: 10.26375/disegno.14.2024.34.

Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. In *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), pp. 318–325. DOI: 10.1016/j.culher.2013.04.004.

Pescarin, S. (a cura di). (2020). *Videogames, ricerca, patrimonio culturale*. Milano: FrancoAngeli.

Stiegler, B. (1998). *Technics and time, 1: The fault of Epimetheus*. Stanford (CA): Stanford University Press.

Sun, M. N., Al Hafis Hashim, M. A. (2025). Framework for designing serious games in cultural heri-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

tage education: Systematic review and analysis. In *Journal of Information and Communication Technology*, 24(1), pp. 1–34.

Letture aggiuntive

Arnheim, R. (1974). *Il pensiero visivo.* Torino: Einaudi (ed. orig. *Visual Thinking*, 1969).

Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge (MA): Harvard University Press.

Bruner, J. (2002). *Making stories: Law, literature, life*. Cambridge (MA): Harvard University Press.

de Kerckhove, D. (2001). Architetture dell'intelligenza. Torino: Testo & Immagine.

Gadamer, H.-G. (1983). *Verità e metodo*. Milano: Bompiani (ed. orig. *Wahrheit und Methode*, 1960).

Lévy, P. (1997). *Cybercultura*. Milano: Feltrinelli.

Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.

Longo, G. O. (1998). *Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura*. Roma-Bari: Laterza.

Panofsky, E. (1962). Il significato nelle arti visive ed.orig. *Meaning in the Visual Arts*,1955. Torino: Einaudi.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Abstracts

L'invisibile nel visibile del patrimonio
Orazio Carpenzano
Parole chiave: Ecologia del Visibile; Disegno; Mediazione; Responsabilità Progettuale; Museologia Critica.
Keywords: Ecology of the Visible; Drawing; Mediation; Design Responsibility; Critical Museology.

La prefazione di Orazio Carpenzano interpreta il volume come un'indagine sul ruolo dei linguaggi visivi nella costruzione, negoziazione e attualizzazione del patrimonio culturale, inteso non come evidenza data, ma come esito di pratiche di mediazione. È in questo quadro che prende forma una vera e propria ecologia del visibile, in cui disegno, fotografia, simulazioni digitali e design informativo operano in modo integrato, contribuendo a una visione olistica del patrimonio come sistema di relazioni complesso. Il disegno emerge così come pratica etica e politica del visibile, atto generativo capace di selezionare, ordinare e rendere accessibili tracce e valori orientando l'esperienza pubblica, che implica una responsabilità progettuale, poiché ogni scelta visiva incide sulle forme di percezione e condivisione. In un contesto segnato dal sovraccarico informativo, la prefazione solleva perciò una questione critica: come evitare che la visibilità produca semplificazioni o gerarchie escludenti? Si afferma dunque la necessità di un approccio consapevole, capace di tenere insieme accessibilità, complessità e responsabilità interpretativa da cui, infine, deriva, un invito all'azione: ridisegnare il visibile come ponte tra passato e futuro, tra élite e comunità, assumendo il disegno come *Arché*, origine e metodo di una museologia capace di educare, emancipare e costruire convivenza.

The foreword by Orazio Carpenzano interprets the volume as an inquiry into the role of visual languages in the construction, negotiation, and actualization of cultural heritage, understood not as a given evidence but as the outcome of mediation practices. Within this framework, a true *ecology of the visible* takes shape, in which drawing, photography, digital simulations, and information design operate in an integrated manner, contributing to a holistic understanding

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

of heritage as a complex system of relationships. Drawing thus emerges as an ethical and political practice of the visible, a generative act capable of selecting, organizing, and making traces and values accessible, thereby orienting public experience. This entails a design responsibility, as every visual choice affects forms of perception and sharing. In a context marked by information overload, the foreword raises a critical question: how can visibility avoid producing simplifications or exclusionary hierarchies? It therefore calls for a conscious approach, capable of balancing accessibility, complexity, and interpretive responsibility. From this perspective emerges, finally, a call to action: to redesign the visible as a bridge between past and future, between elites and communities, conceiving drawing as *Arché*, origin and method of a museology capable of educating, emancipating, and fostering coexistence.

Visibilità e costruzione del patrimonio. Immagini e pratiche dello sguardo
Elena Ippoliti, Andrea Casale
Parole chiave: Visibilità; Sguardo; Patrimonio Culturale; Immagini; Mediazione.
Keywords: Visibility; Gaze; Cultural Heritage; Images; Mediation.

L'introduzione presenta la riflessione critica proposta dal volume sul ruolo delle immagini e delle pratiche dello sguardo nei processi attraverso cui il patrimonio culturale viene reso visibile, interpretato e condiviso, a partire da un assunto centrale: il patrimonio non si offre mai come evidenza neutra; ogni esposizione, racconto o restituzione visuale implica selezione, ordinamento e presa di posizione. La riflessione è organizzata in quattro sezioni che articolano progressivamente il tema: dai regimi di visibilità e dalla costruzione culturale dello sguardo alle responsabilità etiche della visibilizzazione; dalle istituzioni e dai progetti che governano l'esperienza del patrimonio fino ai dispositivi contemporanei - interfacce, mappe, realtà aumentata, videogiochi - che ridefiniscono fruizione, partecipazione e mediazione. Ne emerge una tassonomia critica in cui le immagini non accompagnano il patrimonio, ma partecipano alla sua costruzione pubblica, orientandone senso, valore ed esperienza, configurando il volume non tanto come una raccolta di contributi, quanto come un campo di riflessione comune sul rapporto tra patrimonio, immagini, mediazione, responsabilità e progetto.

The introduction presents the critical reflection proposed by the volume on the role of images and practices of seeing in the processes through which cultural heritage is made visible, interpreted, and shared, starting from a central assumption: heritage never presents itself as neutral evidence; every exhibition, narrative, or visual representation implies selection, ordering, and a standpoint. The reflection is structured into four sections that progressively articulate the theme: from regimes of visibility and the cultural construction of the gaze to the ethical responsibilities of visualization; from institutions and projects that govern the experience of heritage to contemporary devices—interfaces, maps, augmented reality, video games—that redefine use, participation, and mediation. What emerges is a critical taxonomy in which images do not merely accompany heritage but actively participate in its public construction, shaping its meaning, value, and experience. The volume thus presents itself not so much as a collection of contributions, but as a shared field of reflection on the relationship between heritage, images, mediation, responsibility, and design.

Forme dello sguardo. Costruire, negoziare, orientare

Immagini e desiderio. Costruire lo sguardo nell'esperienza del patrimonio culturale
Elena Ippoliti, Andrea Casale, Leonardo Paris
Parole chiave: Costruzione dello Sguardo; Linguaggio Visuale; Mediazione del Patrimonio Culturale; Regimi di Visibilità; Esperienza del Patrimonio Culturale
Keywords: Construction of the Gaze; Visual Language; Heritage Mediation; Regimes of Visibility; Heritage Experience

Il contributo propone una riflessione sul rapporto tra immagini, patrimonio culturale e costruzione dello sguar-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

do, assumendo come punto di partenza la condizione iconica della contemporaneità. In un ambiente culturale segnato dalla proliferazione delle immagini e dalla pervasività dei dispositivi visuali, il problema del patrimonio non riguarda soltanto la sua conservazione o la sua visibilità, ma le condizioni attraverso cui esso può essere riconosciuto, interpretato e fatto proprio. Lo sguardo viene pertanto inteso come una competenza culturalmente costruita, che si forma dentro regimi di visibilità, pratiche di mediazione e codici del riconoscimento.
A partire da questa prospettiva, il saggio affronta il linguaggio visuale non come semplice supporto illustrativo del verbale, ma come sistema autonomo di organizzazione dell'esperienza, capace di selezionare, mettere in relazione e rendere intelligibile la complessità. Nel campo del patrimonio culturale, tale funzione assume un rilievo particolare, poiché la valorizzazione coincide con la costruzione di dispositivi di mediazione capaci di rendere i beni accessibili e interpretabili. In questo quadro, da una parte la visualizzazione è luogo in cui il patrimonio prende forma pubblica e i suoi valori vengono negoziati, mentre, dall'altra, tali dispositivi, organizzando le condizioni della visibilità, incidono anche sulla costruzione dell'esperienza, orientando l'attesa e il desiderio. Il nesso tra comunicazione, desiderio e aspettativa nell'ambito del visuale diventa così decisivo: l'esperienza del patrimonio si configura già nello spazio della promessa che precede l'incontro con il bene. Ne deriva una concezione del bello non come qualità intrinseca e immediatamente evidente, ma come esito culturale, inseparabile dai dispositivi che orientano la visione e rendono possibile la partecipazione. Questa cornice teorica viene infine verificata attraverso l'esperienza del Master in Comunicazione dei Beni Culturali, attivato in Sapienza Università di Roma dall'a.a. 2017/2018, assunto come laboratorio nel quale linguaggi visuali, pratiche progettuali e strategie narrative convergono nella costruzione di forme di mediazione del patrimonio.

The contribution offers a reflection on the relationship between images, cultural heritage, and the construction of the gaze, taking as its point of departure the iconic condition of contemporaneity. In a cultural environment marked by the proliferation of images and the pervasiveness of visual devices, the issue of heritage concerns not only its preservation or visibility, but also the conditions through which it can be recognized, interpreted, and appropriated. The gaze is therefore understood as a culturally constructed competence, shaped within regimes of visibility, practices of mediation, and codes of recognition.
From this perspective, the essay addresses visual language not as a mere illustrative support of the verbal, but as an autonomous system for organizing experience, capable of selecting, relating, and rendering complexity intelligible. In the field of cultural heritage, this function assumes particular relevance, as valorization coincides with the construction of mediation devices capable of making cultural assets accessible and interpretable. Within this framework, on the one hand visualization is the site where heritage takes on a public form and its values are negotiated; on the other hand, such devices, by organizing the conditions of visibility, also shape the construction of experience, orienting expectation and desire. The nexus between communication, desire, and expectation in the visual domain thus becomes decisive: the experience of heritage is already configured within the space of promise that precedes the encounter with the object. This leads to a conception of beauty not as an intrinsic and self-evident quality, but as a cultural outcome, inseparable from the devices that orient vision and make participation possible. This theoretical framework is finally tested through the experience of the Master's programme in Cultural Heritage Communication, established at Sapienza University of Rome in the academic year 2017/2018, conceived as a laboratory in which visual languages, design practices, and narrative strategies converge in the construction of forms of heritage mediation.

Il ruolo dell'immagine nella negoziazione del valore culturale: una riflessione tra semiotica e governance

Antonio Lampis

Parole Chiave: Patrimonio Culturale; Rappresentazione; Sguardo; Visualità; Governance Culturale.
Keywords: Cultural Heritage; Representation; Gaze; Visuality; Cultural Governance.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Il contributo muove da una domanda solo apparentemente paradossale – se le cose "coseggino" davvero – per mettere in discussione l'idea, ancora molto radicata, che il patrimonio culturale possieda valore in sé, indipendentemente dalle forme del suo apparire. La tesi è che il patrimonio non esiste come evidenza autosufficiente: prende corpo, senso e forza pubblica solo dentro uno sguardo condiviso, dentro una cornice relazionale, semiotica e istituzionale che lo rende leggibile. In questa prospettiva, l'immagine non è il semplice strumento che comunica il patrimonio, ma il luogo stesso in cui il suo valore viene costruito, negoziato, distribuito e, talvolta, disperso.

Se questo è vero, cambia anche ciò che intendiamo per valorizzazione. Non si tratta soltanto di conservare e comunicare, ma di costruire le condizioni dello sguardo. La scena, l'allestimento, la luce, la fotografia, la grafica, le interfacce digitali non accompagnano il bene: lo producono come esperienza, orientando la percezione.

Il valore culturale emerge così come un campo di forze in cui intervengono istituzioni, pubblici, media e piattaforme. Anche pratiche apparentemente marginali – come il selfie – segnalano che il pubblico non è più solo destinatario, ma parte attiva nella costruzione del senso.

Il problema, allora, non è opporsi a questa dinamica, ma governarla. E governarla significa dotarsi di alfabeti visivi adeguati: non perché manchino competenze, ma perché restano spesso implicite e non riconosciute. Attualizzare il patrimonio non significa semplificarlo, ma tradurlo: riaprirne i testi, renderli leggibili nei codici del presente, evitando tanto la banalizzazione quanto la nostalgia. Nel patrimonio immateriale, questo implica spostare lo sguardo dall'esito al processo, dalla forma al fare. In un contesto segnato da un'eccedenza di immagini, la questione diventa infine ecologica. Non tutte le immagini fanno bene al patrimonio: alcune lo consumano, altre lo nutrono. Distinguere, progettare, assumere responsabilità su questa visibilità è oggi parte integrante della governance culturale. Qui si gioca, concretamente, la possibilità che il patrimonio continui – oppure smetta – di significare.

The contribution starts from a question that is only apparently paradoxical – whether things truly possess meaning in themselves – in order to challenge the still deeply rooted idea that cultural heritage possesses value in itself, independently of the forms of its appearance. The thesis is that heritage does not exist as a self-sufficient given: it takes shape, meaning, and public force only within a shared gaze, within a relational, semiotic, and institutional framework that makes it legible. From this perspective, the image is not merely the instrument that communicates heritage, but the very site in which its value is constructed, negotiated, distributed, and sometimes dispersed. If this is the case, what we mean by valorisation also changes. It is not only a matter of conserving and communicating, but of constructing the conditions of the gaze. The scene, the exhibition design, light, photography, graphic design, and digital interfaces do not simply accompany the asset: they produce it as an experience, shaping perception.

Cultural value thus emerges as a field of forces in which institutions, publics, media, and platforms intervene. Even seemingly marginal practices – such as the selfie – indicate that the public is no longer merely a recipient, but an active participant in the construction of meaning.

The issue, then, is not to oppose this dynamic, but to govern it. And governing it means equipping ourselves with adequate visual literacies: not because skills are lacking, but because they often remain implicit and unrecognized. Updating heritage does not mean simplifying it, but translating it: reopening its texts, making them legible within the codes of the present, avoiding both banalization and nostalgia. In the case of intangible heritage, this implies shifting the gaze from the outcome to the process, from form to making. In a context marked by an excess of images, the issue ultimately becomes ecological. Not all images are beneficial to heritage: some consume it, others nourish it. Distinguishing, designing, and taking responsibility for this visibility is now an integral part of cultural governance. It is here, concretely, that the possibility for heritage to continue–or to cease–to signify is at stake.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

La terza via della tutela. Progettare la visione per progettare la fruizione

Enrico Cicalò

Parole chiave: Patrimonio; Rappresentazione; Interpretazione; Tutela; Visualità.
Keywords: Heritage; Representation; Interpretation; Protection; Visuality.

Il contributo indaga quella che viene definita la 'terza via' della tutela, un campo di ricerca e azione che si affianca alla conservazione materiale del manufatto e alla sua digitalizzazione per concentrarsi sulla dimensione relazionale tra il patrimonio culturale e la collettività. Partendo dal presupposto che non vi sia tutela senza conoscenza, né conoscenza senza visibilità, l'articolo indaga il ruolo della rappresentazione non come mera documentazione tecnica, ma come dispositivo critico e politico essenziale per la costruzione della sfera pubblica.
Attraverso la lente teorica di Hannah Arendt, il patrimonio viene ridefinito come 'mondo comune': un'entità la cui permanenza nel tempo dipende intrinsecamente dalla sua 'pubblicità', ovvero dalla capacità di apparire, essere visto e riconosciuto. In quest'ottica, il progetto di fruizione coincide con un progetto di visione, in cui la rappresentazione agisce da ponte tra il bene e il suo pubblico, facilitando l'accessibilità fisica, visiva e intellettuale.
L'analisi esamina come questa terza via si articoli operativamente in una filiera di produzioni grafiche – dal rilievo all'infografica, dal *wayfinding* alla comunicazione visiva – interpretando la comunicazione come uno strumento di progettazione della conoscenza e di trasmissione intergenerazionale. Il testo conclude affermando la necessità di un'etica dello sguardo: poiché ogni rappresentazione è un atto interpretativo e selettivo che gerarchizza valori e significati, essa si configura come un'azione politica finalizzata a trasformare l'oggetto fisico in memoria collettiva condivisa e, dunque, in un bene effettivamente tutelabile.

The contribution investigates what is defined as the "third way" of heritage protection, a field of research and action that stands alongside the material conservation of the artifact and its digitization, focusing instead on the relational dimension between cultural heritage and the community. Starting from the assumption that there is no protection without knowledge, nor knowledge without visibility, the article examines the role of representation not as mere technical documentation, but as a critical and political device essential to the construction of the public sphere.
Through the theoretical lens of Hannah Arendt, heritage is redefined as a "common world": an entity whose permanence over time intrinsically depends on its "publicness," that is, on its capacity to appear, to be seen, and to be recognized. From this perspective, the project of use coincides with a project of vision, in which representation acts as a bridge between the asset and its public, facilitating physical, visual, and intellectual accessibility.
The analysis examines how this third way is operationally articulated through a chain of graphic productions – from survey to infographics, from wayfinding to visual communication – interpreting communication as a tool for designing knowledge and for intergenerational transmission. The text concludes by affirming the need for an ethics of the gaze: since every representation is an interpretative and selective act that hierarchizes values and meanings, it takes shape as a political action aimed at transforming the physical object into shared collective memory and, therefore, into a heritage that can be effectively protected.

Lo sguardo grafico nel regime scopico digitale

Stefano Brusaporci

Parole chiave: Sguardo Grafico; Cultura Digitale; Graphical Turn; Educazione Grafica.
Keywords: Graphic Gaze; Digital Culture; Graphical Turn; Graphic Education.

Il contributo propone una riflessione sul concetto di sguardo nell'ambito del panorama tecnologico e culturale, analizzando come le caratteristiche degli agenti digitali, il loro portato culturale e la pervasività della dimensione on-life abbiano ridefinito il rapporto tra osservatore e immagine, nella rimediazione costante delle stesse, al contempo configurando una

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

sorta di graphical turn basato sulla diffusione di una attitudine allo sguardo grafico: si tratta dell'approccio del disegnatore che instaura una dialettica attiva con l'immagine, finalizzata alla sua analisi, modifica e alla generazione di nuove configurazioni visive.
In particolare, a questo contesto va riferito non solo un orientamento all'immedesimazione dell'osservatore con il contenuto, ma una pulsione all'osservazione oggettuale che, a partire da un piacere culturale e corporale alla visione, induce ad un orientamento grafico analitico e ad un'attitudine alla sintesi di nuove rappresentazioni, anche sulla base dello sviluppo della cosiddetta intelligenza grafica. Conseguentemente appare utile promuovere una graphical education per un percorso che intenda la produzione grafica come metodi etici di conoscenza, formazione dell'individuo e per una cittadinanza consapevole, cioè soggetti in grado di abitare l'ecosfera visuale in maniera consapevolmente attiva e critica.

The paper proposes a reflection on the concept of gaze within the current technological and cultural landscape, analyzing how the characteristics of digital agents, their cultural implications, and the pervasiveness of the on-life dimension have redefined the relationship between observer and image through their constant remediation. At the same time, these factors configure a sort of graphical turn based on the spread of an attitude towards a graphic gaze, i.e. the draftsman's approach, which establishes an active dialectic with the image aimed at analyzing, modifying it and generating new visual configurations.
In particular, this context involves not only an orientation towards the identification of the observer with the content, but also a drive towards objectual observation which, stemming from a cultural and corporeal pleasure in vision, leads to an analytical graphic orientation and an aptitude for synthesizing new representations, also based on the development of so-called graphic intelligence. Consequently, it appears useful to promote a graphical education as a pathway that views graphic production as ethical methods of knowledge and individual formation, fostering a conscious citizenship, that is creating subjects capable of inhabiting the visual ecosphere in a consciously active and critical way.

(eyes)Narrative Text Art

Graziano Mario Valenti

Parole chiave: Espressioni Visive; Calligrammi; Eye-Tracking; Ékphrasis; Opera Aperta.
Keywords: Visual Expressions; Calligrams; Eye-Tracking; Ekphrasis; Open Work.

La ricerca nel campo dell'arte visiva, qui illustrata, sperimenta il paradigma della Text Art Narrativa, intesa come pratica estetica e computazionale, nella quale il testo è insieme materia visiva e dispositivo narrativo. Attraverso un processo deterministico di discretizzazione tipografica, immagini in bianco e nero, che colgono lo sguardo focalizzato sulla regione oculare, vengono tradotte in campi di dot circolari, ciascuno contenente un carattere tipografico. L'insieme dei caratteri configura una narrazione testuale che enfatizza il significato dello sguardo rappresentato. La scelta del soggetto 'sguardo-occhi' è motivata dall'odierna evidenza scientifica, che individua nella regione oculare, il primo e principale punto di fissazione visiva nei processi di riconoscimento emotivo.
Il contributo ricostruisce in via sintetica la genealogia storica della relazione testo immagine e inquadra la sperimentazione in un quadro teorico ispirato alle riflessioni di Barthes, Eco e Mitchell. Alcune rappresentazioni esemplificative sono descritte metodologicamente attraverso la formalizzazione del modello algoritmico impiegato per la loro generazione. Il risultato è un dispositivo percettivo multilivello nel quale la distanza di osservazione determina la transizione tra leggibilità testuale e continuità iconica.

The research in the field of visual art presented here explores the paradigm of Narrative Text Art, understood as an aesthetic and computational practice in which text functions simultaneously as visual material and as a narrative device. Through a deterministic process of typographic discretization, black-and-white images – capturing a gaze focused on the ocular region – are translated into fields of circular dots, each

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

containing a typographic character. The ensemble of characters forms a textual narrative that emphasizes the meaning of the represented gaze. The choice of the 'gaze-eye'" subject is motivated by current scientific evidence, which identifies the ocular region as the primary and principal point of visual fixation in processes of emotional recognition.
The contribution briefly reconstructs the historical genealogy of the text-image relationship and situates the experiment within a theoretical framework inspired by the reflections of Roland Barthes, Umberto Eco, and W. J. T. Mitchell. Several exemplary representations are methodologically described through the formalization of the algorithmic model used for their generation. The result is a multilayered perceptual device in which the viewing distance determines the transition between textual readability and iconic continuity.

Etiche della visibilità. Crisi, limiti, responsabilità

Non aprite quella porta

Raniero Carloni

Parole chiave: Patrimonio Culturale; Immagine; Eccesso Visivo; Sguardo; Fotografia.
Keywords: Cultural Heritage; Image; Visual Excess; Gaze; Photography.

In un tempo in cui il patrimonio culturale è ovunque visibile, accessibile, riproducibile, il rischio non è più la sua assenza, ma la sua consumazione per eccesso. L'immagine, moltiplicata senza tregua, tende a trasformare l'esperienza in automatismo, la visione in verifica sociale, il luogo in cliché. Selfie, algoritmi, retoriche pubblicitarie e format visivi ricorrenti consolidano una familiarità che non approfondisce, ma addormenta. Il problema, però, non è la quantità delle immagini, bensì il loro funzionamento: la loro capacità, o incapacità, di riaprire uno spazio di attenzione.
A partire dalle riflessioni di Fontcuberta, Manganelli, Žižek e da esperimenti come Camera Restricta, il testo propone di ripensare il rapporto con il patrimonio introducendo vincoli, sospensioni, deviazioni. Non per sottrarre accesso, ma per interrompere la ripetizione, spezzare la prevedibilità, restituire all'immagine una forza interrogativa. In questa prospettiva anche la fotografia può smettere di essere semplice conferma e tornare a produrre inquietudine percettiva. È ciò che accade, in modo esemplare, nelle immagini di Mimmo Jodice, dove il reperto archeologico cessa di essere documento rassicurante e torna presenza enigmatica, attraversata da tempo, dubbio, vibrazione.
Non si tratta allora di chiudere la porta al patrimonio, ma di socchiuderla diversamente: mostrare meno per vedere di più, sospendere l'automatismo dello sguardo, creare le condizioni perché l'incontro con l'opera non sia seriale, ma reale.

At a time when cultural heritage is everywhere visible, accessible, and reproducible, the risk is no longer its absence, but its consumption through excess. The image, endlessly multiplied, tends to transform experience into automatism, vision into social verification, and place into cliché. Selfies, algorithms, advertising rhetorics, and recurring visual formats consolidate a familiarity that does not deepen understanding, but rather dulls it. The problem, however, is not the quantity of images, but how they function: their ability – or inability – to reopen a space of attention.
Drawing on the reflections of Joan Fontcuberta, Giorgio Manganelli, and Slavoj Žižek, as well as on experiments such as Camera Restricta, the text proposes rethinking our relationship with heritage by introducing constraints, suspensions, and deviations. Not to restrict access, but to interrupt repetition, break predictability, and restore to the image its interrogative force. In this perspective, photography itself can cease to be mere confirmation and return to producing perceptual unease. This is exemplified in the images of Mimmo Jodice, where the archaeological artifact ceases to be a reassuring document and becomes once again an enigmatic presence, traversed by time, doubt, and vibration.
The point, then, is not to close the door to heritage, but to leave it ajar in a different way: to show less in order to see more, to suspend the automatism of the gaze, and to create the conditions for the encounter with the work to be not serial, but real.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

In corpore vidi. Sguardi sul corpo umano come patrimonio culturale

Valeria Menchetelli

Parole chiave: Corpo Umano; Patrimonio Culturale; Etica della Visualità; Significazione; Responsabilità dello Sguardo.
Keywords: Human Body; Cultural Heritage; Ethics of Visuality; Signification; Responsibility of the Gaze.

Questo saggio propone alcune note teorico-critiche sul corpo umano inteso come patrimonio culturale complesso, che mettono in relazione le pratiche di visualizzazione con i processi di significazione che ne determinano il valore culturale. Muovendo dall'analisi etimologica e concettuale del termine "corpo", viene indagato come questo, nel momento in cui entra nel dominio della visualizzazione, venga trasformato da entità biologica a oggetto culturale, che viene esposto, interpretato e mediato attraverso molteplici dispositivi e sguardi. Applicando i criteri di classificazione riconosciute per il patrimonio culturale, il corpo viene letto come patrimonio materiale nelle sue declinazioni di oggetto sacro, oggetto di studio e oggetto meccanico, e come patrimonio immateriale nelle sue funzioni di attore gestuale, emozionale e informativo. Particolare attenzione è rivolta alle strategie di messa in visibilità, dall'illustrazione anatomica ai diagrammi, dall'esposizione museale alle arti performative, evidenziandone il ruolo attivo nella costruzione del significato attribuito al corpo. Attraverso un'analisi condotta mediante la lente critica della cultura visuale e la discussione di alcuni casi esemplari di pratiche espositive contemporanee, viene evidenziato come la rappresentazione del corpo non sia mai neutra, ma implichi sempre scelte etiche. Riconoscere il corpo come patrimonio culturale significa allora interrogare criticamente i dispositivi di visualizzazione e assumere la consapevolezza della costruzione dello sguardo sul corpo umano nella contemporaneità.

This essay proposes some theoretical and critical notes on the human body understood as a complex cultural heritage, relating practices of visualization to the processes of meaning-making that determine its cultural value. Starting from an etymological and conceptual analysis of the term "body," the essay investigates how, when it enters the domain of visualization, the body is transformed from a biological entity into a cultural object that is exhibited, interpreted, and mediated through multiple dispositifs and gazes. By applying the classification criteria commonly used for cultural heritage, the body is examined as material heritage in its declinations as a sacred object, an object of study, and a mechanical object, and as intangible heritage in its functions as a gestural, emotional, and informational actor. Particular attention is devoted to strategies of making visible, ranging from anatomical illustration to diagrams, from museum display to the performing arts, highlighting their active role in the construction of the meanings attributed to the body. Through an analysis conducted through the critical lens of visual culture and the discussion of selected case studies of contemporary exhibition practices, the essay demonstrates that the representation of the body is never neutral, but always implies ethical choices. Recognizing the body as cultural heritage therefore means critically interrogating the dispositifs of visualization and assuming awareness of the construction of the gaze on the human body in contemporary culture.

Mappare l'invisibile: opportunità, sfide metodologiche ed etiche nello studio dell'esperienza museale

Annalisa Banzi

Parole chiave: Museo; Visitatore; Neuroscienze; Eye-Tracking; Elettroecenfalogramma.
Keywords: Museum; Visitor; Neuroscience; Eye-Tracking; Electroencephalogram.

Il contributo esplora la metamorfosi del museo contemporaneo, sempre più orientato a valorizzare la crescita cognitiva ed emotiva del visitatore. In questa cornice, l'adozione di tecnologie, quali l'*eye-tracking* o la GSR, consente di indagare in tempo reale le dinamiche della fruizione all'interno del contesto museale. Attraverso una ricognizione della letteratura e dei

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

più recenti studi condotti in situ, il capitolo esamina le potenzialità di tali strumenti nell'agevolare diversi aspetti della fruizione. Tuttavia, l'indagine non prescinde da una necessaria riflessione critica sulle istanze etiche e metodologiche, ponendo, ad esempio, l'accento sulla tensione dialettica tra l'aspirazione a modelli predittivi universali e la soggettività dell'incontro con le collezioni museali. In ultima analisi, si sottolinea che la strumentazione utilizzata nell'ambito della ricerca scientifica, all'interno dei musei, si configura come uno strumento ancillare: un mezzo volto a supportare la missione istituzionale del museo e a garantire la centralità del visitatore come soggetto libero e consapevole.

This contribution explores the metamorphosis of the contemporary museum, which is increasingly oriented towards enhancing the visitor's cognitive and emotional growth. Within this framework, the adoption of technologies such as eye-tracking or GSR allows for the real-time investigation of the dynamics of engagement within the museum context.
Through a review of the literature and the most recent in situ studies, the chapter examines the potential of these tools to facilitate various aspects of the visitor experience. However, the chapter does not overlook the necessary critical reflection on ethical and methodological issues, for example highlighting the dialectical tension between the pursuit of universal predictive models and the subjectivity of the encounter with museum collections. Ultimately, it is emphasised that the devices used in scientific research within museums functions as an ancillary tool: a means intended to support the institutional mission of the museum and to guarantee the centrality of the visitor as a free and conscious subject.

Misurare lo sguardo per rendere visibile la visione

Noemi Tomasella

Parole chiave: Eye-Tracking; Sguardo; Patrimonio Culturale; Percezione Visiva; Esperienza Utente.
Keywords: Eye-Tracking; Gaze; Cultural Heritage; Visual Perception; User Experience.

Il contributo propone la lettura della misurazione dello sguardo (eye tracking) come dispositivo di 'visibilizzazione' di secondo livello, ovvero delle proprietà intrinseche e nascoste del rapporto fruitore-immagine. Le visualizzazioni prodotte (heatmap, scanpath e tracciati spazio temporali) rendono osservabile la regia attentiva implicita in allestimenti e interfacce attraverso cui il patrimonio culturale viene attualizzato e mostrato. Ripercorrendo alcune esperienze svolte su immagini bidimensionali e mediante sperimentazioni in ambienti museali virtuali, il capitolo discute come i dati di attenzione possano supportare scelte progettuali e processi di mediazione, nonché offrire a posteriori un utile supporto alla valutazione delle esperienze culturali, a condizione di essere interpretati criticamente. Si propone, a tal proposito, una tassonomia minima dei dispositivi di 'visibilizzazione' utile a orientare pratiche di ricerca, formazione e progetto verso esperienze più accessibili, inclusive e consapevoli.

This chapter argues that eye-tracking data should be interpreted as a second-level mode of visualisation, making visible the otherwise implicit properties of the user-image relationship. The resulting representations (heatmaps, scanpaths and spatio-temporal trajectories) show the attentional guidance embedded in exhibitions and interfaces through which cultural heritage is mediated and made visible. Drawing on studies on two-dimensional images and experiments in virtual museum environments, the chapter discusses how attention data can inform design decisions and mediation processes, as well as retrospectively support the evaluation of cultural experiences, provided they are interpreted critically. To this end, it proposes a minimal taxonomy of visualisation devices aimed at guiding research, training and design practice towards more accessible, inclusive and informed experiences.

Visione periferica. Punti di vista sulla valorizzazione delle arti performative

Paola Bertolone

Parole chiave: Patrimonio Culturale Immateriale; Performing Arts; Siti Web; Musei; Digital Humanities.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Keywords: Intangible Cultural Heritage; Performing Arts; Websites; Museums; Digital Humanities.

Il saggio esplora alcune fra le molteplici procedure in cui le arti performative sono rese visibili e fruibili, analizzando anche le finalità dei singoli dispositivi utilizzati quali la conservazione, l'archivio, la memoria, la promozione, l'interazione, l'informazione, la valorizzazione. A partire dal linguaggio stesso, cioè dai vocaboli, metafore, compagini narrative che applicano il performativo rendendolo un veicolo implicito, il saggio si concentra su alcuni casi di studio. Sono analizzati esempi di mostre temporanee, di film e documentari, di percorsi urbani, di podcast, di reenactement e in modo più approfondito di siti web. La fluidità dello scopo, piuttosto che la specificità, contraddistingue la struttura dei dispositivi che illustrano le arti performative, in sintonia con le testimonianze e le tracce dei suoi materiali. I documenti delle arti performative, per definizione fragili e rizomatici, necessitano di una comprensione autentica della loro natura per essere adeguatamente visibili. Necessitano di essere compresi in quanto parte del patrimonio culturale immateriale.

The essay explores some of the many procedures in which the performing arts are made visible and usable, also analyzing the purposes of the individual devices used such as conservation, archive, memory, promotion, interaction, information, enhancement. Starting from language itself, i.e. from words, metaphors, narrative structures that apply the performative making it an implicit vehicle, the essay focuses on some case studies. Examples of temporary exhibitions, films and documentaries, urban cultural itineraries, podcasts, reenactements and in more depth of websites are analyzed. The fluidity of the purpose, rather than the specificity, distinguishes the structure of the devices that illustrate the performing arts, in tune with the testimonies and traces of its materials. Documents of the performing arts, by definition fragile and rhizomatic, need an authentic understanding of their nature in order to be adequately visible. They need to be understood as part of the intangible cultural heritage.

Istituzioni e progetto. Governare e costruire l'esperienza del patrimonio

Il linguaggio dei musei, tra marketing e identità

Stefano Brachetti

Parole chiave: Comunicazione Museale; Identità Visiva; Mediazione Culturale; Narrazione; Accessibilità.
Keywords: Museum Communication; Visual Identity; Cultural Mediation; Narrative; Accessibility.

Il contributo prende avvio da una constatazione che può apparire scontata ma che, nella pratica museale, non lo è affatto: la comunicazione della cultura, e più precisamente quella del museo, continua a essere considerata o in chiave prevalentemente promozionale, secondo le logiche del management e del marketing, oppure in chiave tecnica, come insieme di strumenti e regole operative. Resta invece più marginale la riflessione sul fatto che una parte rilevantissima delle funzioni stesse del museo è riconducibile ad attività di comunicazione. Il punto, allora, non è negare la legittimità dell'approccio economico, ma evitare che esso esaurisca la questione. Il museo comunica infatti non soltanto per attrarre o promuovere, bensì per assolvere alla propria missione di conservazione, studio, educazione e mediazione culturale.
In questo quadro, l'identità visiva costituisce una possibile sintesi, a condizione di non ridurla a un logo o all'uso di immagini celebri, che rischiano di sovrastare l'istituto, né di piegarla ai codici del lusso, in contrasto con l'accessibilità del patrimonio. L'esempio della Galleria Nazionale delle Marche mostra bene come l'identità vada cercata in un equilibrio non semplice tra contenitore, collezione, storia, figure simboliche e missione generale del museo.Ma il nodo decisivo è forse un altro: nessun museo è riducibile a una lettura unica, e dunque neppure a un'unica immagine. Ogni museo è fatto di collezioni, contesti, memorie, rapporti con il territorio, percezioni del pubblico, tutti elementi che non possono essere semplicemente esclusi, ma devono essere ricondotti entro una narrazione culturalmente fondata. Il caso della Rocca di Gradara è esemplare proprio perché mostra come la forza di un luogo possa derivare an-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

che da letture parziali o improprie, che però non vanno negate, bensì ripensate criticamente. La qualità della comunicazione museale si misura allora nella capacità di tenere insieme rigore e attrattività, complessità dei contenuti e chiarezza della loro restituzione.

The contribution begins with an observation that may appear self-evident but, in museum practice, is far from it: the communication of culture – and more specifically that of the museum – continues to be considered either primarily in promotional terms, according to the logic of management and marketing, or in technical terms, as a set of tools and operational rules. What remains more marginal, instead, is reflection on the fact that a very significant part of the museum's functions themselves can be traced back to communication activities. The point, therefore, is not to deny the legitimacy of the economic approach, but to prevent it from exhausting the issue. The museum, in fact, communicates not only to attract or promote, but to fulfill its mission of conservation, research, education, and cultural mediation. Within this framework, visual identity may constitute a possible synthesis, provided it is not reduced to a logo or to the use of famous images – which risk overshadowing the institution – nor bent to the codes of luxury, in contrast with the accessibility of heritage. The example of the Galleria Nazionale delle Marche clearly shows how identity must be sought in a not easily achieved balance among the building, the collection, history, symbolic figures, and the overall mission of the museum. Yet the crucial issue may be another: no museum can be reduced to a single reading, and therefore not to a single image. Every museum is made up of collections, contexts, memories, relationships with the territory, and public perceptions – elements that cannot simply be excluded, but must be brought together within a culturally grounded narrative. The case of the Rocca di Gradara is exemplary precisely because it shows how the strength of a place may also derive from partial or even improper interpretations, which should not be denied, but critically rethought. The quality of museum communication is thus measured by its ability to hold together rigor and attractiveness, the complexity of contents and the clarity of their presentation.

Palazzo Merulana: costruire lo sguardo in un museo di comunità

Letizia Casuccio

Parole chiave: Museo di Comunità; Accessibilità ed Equità Culturale; Dispositivi di Visibilità; Governance Culturale; Responsabilità Civica.
Keywords: Community Museum; Accessibility and Cultural Equity; Mechanisms of Visibility; Cultural Governance; Civic Responsibility.

Il saggio propone Palazzo Merulana come caso di studio per riflettere su come un museo di comunità costruisca lo sguardo come forma di responsabilità culturale e civica. La collezione Cerasi diventa bene comune non per la sola qualità delle opere, ma per le condizioni relazionali, spaziali e narrative che rendono possibile l'incontro con pubblici diversi in un quartiere complesso come l'Esquilino. L'atto di esporre è letto come processo organizzativo e politico: allestimento, linguaggi, accessibilità, programmazione e governance operano come dispositivi integrati che orientano l'esperienza e producono riconoscimento. Il museo non è una bolla, ma un attore urbano che deve evitare sia l'esclusività sia la semplice riflessione passiva del contesto. Centrale è il tema della cura – degli spazi, dei dettagli, delle relazioni e del lavoro – come metodo operativo che traduce la visione in pratica quotidiana. La direzione e il gruppo di lavoro diventano regia di un sistema coerente in cui innovazione e continuità costruiscono fiducia. Il museo di comunità non aggiunge pubblico a una collezione: apre la collezione al mondo, ampliando in modo equo la possibilità di costruire con lo sguardo.

The essay proposes Palazzo Merulana as a case study to explore how a community museum shapes ways of seeing as a form of cultural and civic responsibility. The Cerasi Collection emerges as a shared cultural asset not solely because of the quality of the works, but through the relational, spatial, and narrative conditions that enable encounters with diverse audiences in a complex neighborhood such as the Esquilino. The act of exhibiting is approached as an organizational and political process: exhibition design, interpretative frameworks, accessibility, programming, and governance operate

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

as interrelated devices that shape the experience and foster recognition. The museum is not a self-contained entity, but an urban actor that must avoid both exclusivity and the passive reproduction of its context. Central is the theme of care – of spaces, details, relationships, and labor – as an operational method that translates vision into everyday practice. The director and the working team act as the guiding force of a coherent system in which innovation and continuity build trust. The community museum does not simply add audiences to a collection; rather, it opens the collection to the world, equitably expanding the possibilities for constructing meaning through the gaze.

Spazi agonistici e relazionali

Giorgio de Finis

Parole chiave: Museo Relazionale; Partecipazione; Co-Creazione; Spazio Agonistico; Mediazione.
Keywords: Relational Museum; Participation; Co-Creation; Agonistic Space; Mediation.

Il contributo riflette sul museo come dispositivo relazionale e spazio agonistico, capace di attivare processi partecipativi e generare comunità temporanee. Attraverso esperienze come il MAAM – Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz e il MACRO Asilo, Giorgio de Finis propone un modello di istituzione non identitaria, aperta al confronto tra differenze e alla moltiplicazione dei punti di vista. Il museo non è inteso come luogo di conservazione o narrazione univoca, ma come campo di interazione in cui artisti, abitanti e visitatori contribuiscono alla costruzione del senso. Viene messa in discussione la centralità della curatela autoriale, privilegiando pratiche di co-creazione e auto-organizzazione che ridefiniscono il ruolo del pubblico e della mediazione. In questa prospettiva, l'esposizione diventa un atto politico e metalinguistico, capace di rendere visibili le proprie cornici e di aprire nuove possibilità di relazione tra opere, soggetti e contesti.

The paper reflects on the museum as a relational device and agonistic space, capable of activating participatory processes and generating temporary communities. Through experiences such as the MAAM – Museum of the Other and Elsewhere of Metropoliz and MACRO Asilo, Giorgio de Finis proposes a model of a non-identitarian institution, open to the encounter between differences and to the multiplication of points of view. The museum is not conceived as a place of conservation or univocal narration, but as a field of interaction in which artists, inhabitants, and visitors contribute to the construction of meaning. The centrality of authorial curatorship is questioned, in favour of practices of co-creation and self-organization that redefine the role of the public and mediation. In this perspective, the exhibition becomes a political and metalinguistic act, capable of making its own frames visible and of opening new possibilities of relationship between works, subjects, and contexts.

Raccontare il patrimonio dentro e fuori lo spazio museografico. Alcune mie esperienze

Andrea Grimaldi

Parole chiave: Museografia; Allestimento; Spazio Espositivo; Patrimonio Culturale; Esperienza Percettiva.
Keywords: Museography; Exhibition Design; Exhibition Design; Cultural Heritage; Spatial Perception.

Il saggio presenta alcuni esiti della mia attività progettuale nel campo della museografia che ho sempre interpretato quale pratica critica e operativa capace di costruire relazioni significative tra spazio, materiali culturali e pubblico. Nell'arco di oltre trent'anni, le esperienze maturate mi hanno consentito di verificare l'assunto secondo cui il progetto di allestimento è una sorta di medium comunicativo e lo spazio si configura non come contenitore neutro, ma come parte del messaggio culturale. Materia, luce, colore e sequenze spaziali concorrono a definire esperienze che sono al tempo stesso percettive, cognitive ed emotive.
Attraverso interventi realizzati in contesti differenti – dalla Pinacoteca e dalla sezione archeologica del Museo civico di Rieti ai musei del Brigantaggio di Itri, del Vulcanismo Ernico di Giuliano di Roma, dell'Energia di Ripi, fino al Museo di storia naturale di Maputo e alle stazioni San Giovanni e Colosseo/Fori Imperiali della linea C della metropolitana di Roma – si vuole

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

mostrare come l'allestimento possa diventare esperienza fenomenico-percettiva, racconto spaziale e strumento di valorizzazione del patrimonio, non solo in contesti canonici come i musei, ma anche al di fuori di essi, in spazi come quelli della metropolitana, dove tali modalità di trattamento degli invasi spaziali possono produrre nuove forme di fruizione e interpretazione del patrimonio culturale.

The essay presents some outcomes of my design activity in the field of museography, which I have always understood as a critical and operative practice capable of constructing meaningful relationships between space, cultural materials, and the public. Over the course of more than thirty years, the experience I have gained has allowed me to test the assumption that exhibition design functions as a kind of communicative medium, and that space is configured not as a neutral container but as part of the cultural message. Material, light, color, and spatial sequences all contribute to shaping experiences that are simultaneously perceptual, cognitive, and emotional.
Through interventions carried out in different contexts – from the Pinacoteca and the archaeological section of the Civic Museum of Rieti to the museums of Brigandage in Itri, of Hernic Volcanism in Giuliano di Roma, and of Energy in Ripi, as well as the Natural History Museum of Maputo and the San Giovanni and Colosseo/Fori Imperiali stations of Rome's Metro Line C – the essay aims to show how exhibition design can become a phenomenological-perceptual experience, a spatial narrative, and a tool for enhancing cultural heritage, not only in conventional settings such as museums but also beyond them, in spaces like the metro, where such approaches to the treatment of spatial volumes can generate new forms of engagement with and interpretation of cultural heritage.

Identità e valorizzazione del patrimonio architettonico delle università in Italia
Paola Guarini
Parole chiave: Patrimonio Architettonico Università; Musei Universitari; Identità Culturale; Valorizzazione; Università e Società.

Keywords: University Architectural Heritage; University Museums; Cultural Identity; Enhancement; University and Society.

Il patrimonio architettonico delle università rappresenta una delle espressioni materiali più significative dell'identità degli Atenei. Un primo ambito riguarda le sedi universitarie, alcune delle quali di grande rilevanza storico-monumentale, o architetture di particolare pregio, la cui presenza all'interno del tessuto consolidato evidenzia il legame culturale tra università e città.
Accanto alle sedi, propriamente adibite alle attività di formazione, studio e ricerca, una componente di rilevanza centrale del patrimonio architettonico degli atenei è rappresentata dai musei e dalle collezioni scientifiche in essi conservati, che costituiscono un'eredità di straordinario valore storico e culturale, capace di documentare l'evoluzione della ricerca e dei saperi in molteplici ambiti disciplinari. La valorizzazione dei beni architettonici delle università costituisce oggi un elemento essenziale delle politiche culturali e di sviluppo degli Atenei. Essa costituisce non solo un'opportunità per la tutela e la conservazione di architetture di elevato valore storico e artistico, ma anche uno strumento per rafforzare il rapporto tra università e società, promuovendo forme di apertura e di fruizione più ampie e consapevoli che coinvolgano attivamente le comunità nel riconoscimento della propria identità culturale e civile.

University heritage represents one of the most significant material expressions of their identity. First area concerns university buildings, some of which are great historical and monumental architecture, whose presence within the consolidated town highlights the cultural connection between university and city.
Alongside the buildings specifically dedicated to education, study, and research, a key component of the university heritage is represented by museums and scientific collections. They constitute an extraordinary historical and cultural value, capable of documenting the evolution of research and knowledge in multiple disciplinary fields. The valorization of university architecture is today an essential element of university cul-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

tural and development policies. It represents an opportunity to protect and preserve high value historical and artistic architecture and a tool to strengthen the relationship between university and society. It would be necessary to promote forms of openness and enjoyment that actively involve communities in recognizing their own cultural and civic identity.

Cultura fotografica e ritualità aziendali

Giacomo Daniele Fragapane

Parole chiave: Fotografia; Archivio; Design; Rito.
Keywords: Photography; Archive; Design; Ritual.

Il saggio ricostruisce le strategie archivistiche e iconografiche attuate da cinque grandi aziende nazionali, Enel, Ferrovie dello Stato, Rai, Tim, Eni, riguardo alla digitalizzazione e promozione dei materiali fotografici conservati presso i loro archivi storici, e si interroga sulle valenze in senso lato "rituali" e "archeologiche" di cui l'immagine e la progettualità fotografica possono farsi interpreti sia in funzione delle istanze comunicative e identitarie delle aziende, sia in rapporto alla cultura nazionale nel suo insieme. L'impianto teorico della riflessione verte sulle nozioni di archivio, design, rito e su come esse si intreccino, nella storia della fotografia, con le politiche della memoria e con gli effetti della rivoluzione digitale, a partire dal problema, atavico, del riconoscimento istituzionale della cultura fotografica e del ruolo autoriale del fotografo.

The essay reconstructs the archival and iconographic strategies implemented by five large national companies, Enel, Ferrovie dello Stato, Rai, Tim, and Eni, with regard to the digitization and promotion of photographic materials preserved in their historical archives, and questions the broader "ritual" and "archaeological" values that photographic images can convey, both in terms of the companies' communication and identity needs and in relation to national culture as a whole. The theoretical framework of the reflection focuses on the notions of archive, design, and ritual and how they intertwine, in the history of photography, with the politics of memory and the effects of the digital revolution, starting from the age-old problem of the institutional recognition of photographic culture and the authorial role of the photographer.

Nuove forme della visibilità. Dispositivi, territori, pratiche partecipative

Finestre sul passato. Le interfacce grafiche come patrimonio

Daniele Rossi, Francesca Cicero

Parole chiave: Interfacce Grafiche; Patrimonio Digitale; Archeologia Dei Media.
Keywords: Graphical Interfaces; Digital Heritage; Media Archaeology.

Le interfacce grafiche costituiscono uno dei più estesi e meno riconosciuti patrimoni visivi della contemporaneità. Da oltre quarant'anni, interagiamo quotidianamente con artefatti grafici, desktop, finestre, icone, menu, che organizzano l'esperienza del digitale attraverso scelte compositive precise: griglie, gerarchie visive, metafore spaziali, sistemi iconografici. Eppure questo patrimonio resta sostanzialmente escluso dalle riflessioni sulla cultura visuale e dai processi di documentazione e valorizzazione che si applicano ad altre forme di produzione grafica. Il contributo indaga questo patrimonio invisibile proponendo strumenti analitici derivati dalle discipline del disegno: l'analisi della griglia e dell'impaginazione, lo studio delle gerarchie visive, la codifica cromatica, l'iconografia delle metafore.
A tale indagine si affianca una riflessione sulla dimensione ideologica delle interfacce, dispositivi che incorporano modelli di utente e distribuiscono possibilità d'azione in modo non neutrale. La fragilità del patrimonio digitale, soggetto a obsolescenza improvvisa anziché a degrado progressivo, rende urgente la questione della documentazione. Il contributo delinea i problemi aperti di una possibile archeologia delle interfacce grafiche, territorio interdisciplinare che richiede competenze grafiche, informatiche, storiche e archivistiche.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Graphical user interfaces constitute a corpus of visual artifacts of unprecedented diffusion, yet they remain at the margins of disciplinary reflections on representation. Desktops, windows, icons, and menus structure the daily experience of billions of users through precise compositional choices, but they do not appear in graphic design history manuals nor are they subject to systematic documentation. This contribution investigates this invisible heritage by proposing analytical tools derived from drawing disciplines: grid and layout analysis, visual hierarchy study, chromatic coding, and metaphor iconography. Alongside these, the paper reflects on the ideological dimension of interfaces as devices that embed user models and distribute possibilities for action in non-neutral ways. The fragility of digital heritage, subject to sudden obsolescence rather than gradual decay, makes the question of documentation urgent. The contribution outlines the open problems of a possible archaeology of graphical interfaces, an interdisciplinary territory requiring graphic, computational, historical, and archival competencies.

Progettare il visibile. Processi di valorizzazione nel patrimonio culturale del design

Stefano Chiarenza

Parole chiave: Rappresentazione; Patrimonio del Design; Musealizzazione Virtuale; Superficie Sviluppata; Costruzione della Visibilità.

Keywords: Representation; Design Heritage; Virtual Musealization; Unfolded Surface Drawing; Visibility Construction.

Il contributo indaga il ruolo dei linguaggi visuali nei processi di valorizzazione del patrimonio del design, assumendo che ogni atto di rappresentazione costituisca una pratica selettiva e interpretativa in grado di orientare lo sguardo del fruitore. Attraverso il caso di studio della collezione Gillow & Co. – manifattura britannica di arredi e interni del XVIII e XIX secolo, di cui il Victoria and Albert Museum di Londra conserva un significativo corpus di disegni d'archivio – il lavoro propone un confronto analitico tra tre sistemi di rappresentazione applicati al medesimo interno, mostrando come ciascuno costruisca una visione diversa dello stesso spazio: il disegno storico a superficie sviluppata, il modello tridimensionale digitale e l'ambiente di realtà virtuale. Ciascuno di questi sistemi produce una visibilità specifica, con proprie retoriche, proprie omissioni e proprie forme di esperienza. Mostrare come lo stesso spazio cambi al variare del linguaggio rappresentativo significa dimostrare che la visibilità del patrimonio non è una proprietà degli oggetti ma una costruzione: esito di scelte progettuali, tecniche e culturali che definiscono cosa si vede, come lo si vede e con quale intensità lo si esperisce. In questo senso, il contributo affronta anche una questione strutturale nelle pratiche del disegno e della rappresentazione, mettendo in evidenza la responsabilità scientifica implicata nella costruzione della visibilità del patrimonio.

This study investigates the role of visual languages in the valorisation of design heritage, positing that every act of representation constitutes a selective and interpretive practice that orients the viewer's gaze. Through the case study of the Gillow & Co. collection – a British furniture and interior manufacturer active between the 18th and 19th centuries, of which the Victoria and Albert Museum in London holds a significant corpus of archival drawings – the work offers an analytical comparison of three representation systems applied to the same historical interior, showing how each constructs a different vision of the same space: the historical unfolded surface drawing, the digital three-dimensional model, and the virtual reality environment. Each system produces a specific visibility with its own rhetorical strategies, omissions, and forms of experience. Demonstrating how the same space changes across representational languages means proving that the visibility of heritage is not a property of objects but a construction: the result of design, technical, and cultural choices that define what is seen, how it is seen, and the intensity with which it is experienced. In doing so, the paper also addresses a broader structural issue in design and representation practices, foregrounding the epistemic responsibility involved in shaping the visibility of cultural heritage.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Costruire *uno* sguardo. Identità e visibilità della pratica culturale del ricamo Punto Assisi

Martina Tagliaferri

Parole chiave: Patrimonio Immateriale; Rappresentazione; Linguaggio Visivo; Identità; Visibilità.
Keywords: Intangible Cultural Heritage; Representation; Visual Language; Identity; Visibility.

Il contributo affronta il tema della messa in visibilità del patrimonio culturale immateriale, interrogando il ruolo della rappresentazione nei processi attraverso cui pratiche, saperi e tradizioni diventano percepibili e condivisibili. A partire da una riflessione sul concetto di patrimonio e sulla sua estensione alla dimensione immateriale, il saggio evidenzia come tutto ciò che afferisce al dominio del patrimonio immateriale, nel momento in cui entra nel campo della rappresentazione, è reso percepibile attraverso dispositivi che ne orientano la lettura e l'interpretazione.
Assumendo la rappresentazione come pratica interpretativa, il patrimonio immateriale è inteso come una costruzione relazionale, che prende forma attraverso specifiche modalità di messa in visibilità. Tale processo, tutt'altro che neutro, implica scelte critiche rispetto a ciò che viene reso visibile e alle modalità con cui tale visibilità viene costruita, soprattutto in relazione a una dimensione che, in quanto intangibile, si manifesta in forme non direttamente osservabili.
All'interno di questo quadro teorico, viene presentata una ricerca progettuale sul caso dell'Accademia Punto Assisi, in cui il ricamo è interpretato come pratica culturale e come patrimonio immateriale. Il progetto sviluppa un sistema di rappresentazione basato sulla definizione di un'architettura dei significati e sulla costruzione di un linguaggio visivo generativo, derivato dalle logiche compositive proprie del ricamo in Punto Assisi.
Attraverso questo caso di studio, il contributo mette in luce come la rappresentazione, in quanto atto critico, non si limiti a restituire il patrimonio, ma contribuisca a costruirne le condizioni di leggibilità, rendendolo interpretabile, condivisibile e trasmissibile, e interrogando i dispositivi attraverso cui ne costruisce uno specifico sguardo.

This paper examines how to make intangible cultural heritage visible, focusing on the role of representation in the processes by which practices, knowledge, and traditions become perceptible and shareable. Drawing on a critical reflection on the concept of heritage and its extension to the intangible domain, it argues that what belongs to intangible cultural heritage becomes accessible only when it enters the field of representation, where it is shaped through devices that frame its interpretation and understanding.
Within this perspective, representation is approached as an interpretive practice, through which intangible heritage can be understood as a relational construct that takes shape through specific modes of visibility. This process is far from neutral: it involves critical decisions about what is made visible and how visibility is constructed, particularly in relation to a domain that, by its nature, is not directly observable.
Against this background, the paper presents a design research project based on the case of the Accademia Punto Assisi, where embroidery is considered both as a cultural practice and as a form of intangible heritage. The project develops a visual system grounded in an architecture of meanings and in a generative visual language derived from the compositional logic of Punto Assisi embroidery.
Through this case study, the paper shows that representation does not simply describe heritage but actively shapes its conditions of legibility, making it interpretable, shareable, and transmissible, while also questioning the visual devices through which a particular way of seeing is constructed.

Progettare per vedere: AR come pratica di conoscenza del patrimonio

Flavia Camagni

Parole chiave: Realtà Aumentata; Patrimonio Culturale; Mediazione Visuale; Comunicazione Museale; Formazione.
Keywords: Augmented Reality; Cultural Heritage; Visual Mediation; Museum Communication; Education.

Il contributo propone una lettura della realtà aumentata come pratica di "costruzione dello sguardo" sul

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

patrimonio culturale, intesa non solo come tecnologia di sovrapposizione di contenuti ma come dispositivo di mediazione che orienta interpretazioni, gerarchie di senso e forme di esperienza. L'ipotesi è che l'AR attivi un rapporto duplice con l'opera: in primo luogo sul versante del progettista, chiamato a padroneggiare logiche visive e proiettive, e soprattutto a trasformare la conoscenza critica del bene (storia, forma, contesto, valori) in un sistema coerente di modelli, informazioni e interazioni. In secondo luogo sul versante del fruitore, per il quale la fruizione "aumentata" diventa accesso simultaneo a livelli informativi molteplici (spaziali, iconografici, narrativi), mantenendo il contatto con l'opera e rendendo visibile ciò che normalmente resta implicito o non immediatamente percepibile. In questa cornice, l'articolo discute anche la dimensione formativa, presentando l'esperienza di un corso dedicato a XR/AR svolto all'interno di un master in comunicazione dei beni culturali, concepito come laboratorio in cui la progettazione di applicazioni e prototipi comunicativi diventa, essa stessa, esercizio di comprensione profonda del patrimonio e di traduzione didattica della conoscenza. Ne emerge una prospettiva in cui la realtà aumentata non è soltanto "output" di valorizzazione, ma metodo: per formare competenze di progetto consapevoli e, al contempo, per offrire al pubblico esperienze capaci di educare lo sguardo attraverso una compresenza controllata di reale e digitale.

The paper proposes a reading of augmented reality as a practice of "constructing the gaze" on cultural heritage – understood not merely as a technology for overlaying content, but as a mediation device that orients interpretations, hierarchies of meaning, and forms of experience. The central hypothesis is that AR activates a twofold relationship with the work: on the one hand, from the designer's perspective, who is called upon to master visual and projective logics and, above all, to transform critical knowledge of the heritage object (its history, form, context, and values) into a coherent system of models, information, and interactions. On the other hand, from the visitor's perspective, for whom the "augmented" experience becomes simultaneous access to multiple informational layers (spatial, iconographic, narrative), while maintaining direct contact with the work and rendering visible what normally remains implicit or not immediately perceptible. Within this framework, the article also addresses the educational dimension, presenting the experience of a course dedicated to XR/AR held within a master's programme in cultural heritage communication. Conceived as a laboratory, this course treats the design of communicative applications and prototypes as an exercise in deep understanding of heritage and in the didactic translation of knowledge. What emerges is a perspective in which augmented reality is not merely an "output" of valorisation, but a method: for developing conscious design competencies and, at the same time, for offering audiences experiences capable of educating the gaze through a controlled coexistence of the real and the digital.

Mappe per raccontare. Strumenti di semiotica, dispositivi di partecipazione

Carlo Settimio Battisti, Nicola Brucoli, Carlotta Belluzzi Mus, Federico Sacco

Parole chiave: Cartografia Critica; Visual Design; Patrimonio Culturale; Partecipazione; Rigenerazione Urbana.
Keywords: Critical Cartography; Visual Design; Cultural Heritage; Participation; Urban Regeneration.

Il testo è pensato come un atlante delle mappe, un percorso e itinerario per scoprire progetti diversi, modi e possibilità di restituzione del segno, storie e racconti. Il contributo interpreta la mappatura non come semplice rappresentazione spaziale, ma come dispositivo culturale e politico capace di attivare relazioni tra patrimonio e comunità. A partire dalla grammatica visiva di Adrian Frutiger e dalla lezione di Simon Garfield – per il quale la mappa è un "antidoto all'ignoto" e una visione del mondo – l'indagine attraversa pratiche di design contemporaneo eterogenee. Si analizza il rigore dell'information design nei lavori di Matteo Riva e l'esperienza fisica del *wayfinding* di 100km Studio, fino alle narrazioni editoriali del Touring Club Italiano che trasformano la mappa in strumento per svelare l'invisibile e riconfigurare i confini.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Infine, attraverso l'esperienza di Studio Mistaker e il progetto partecipativo Riscatti di città, la mappatura emerge come pratica di attivazione: uno strumento capace di rendere il territorio non solo attraversabile, ma politicamente interpretabile e riscrivibile.
The text is conceived as an atlas of maps, a path and itinerary to discover different projects, modes, and possibilities of rendering signs, stories, and tales. The paper interprets mapping not merely as spatial representation, but as a cultural and political device capable of activating relationships between heritage and communities. Starting from Adrian Frutiger's visual grammar and the lesson of Simon Garfield – for whom the map is an "antidote to the unknown" and a worldview – the analysis navigates through heterogeneous contemporary design practices. It explores the rigor of information design in the works of Matteo Riva and the physical experience of wayfinding by 100km Studio, reaching the editorial narratives of the Touring Club Italiano, which transform the map into a tool for revealing the invisible and reconfiguring boundaries. Finally, through the experience of Studio Mistaker and the participatory project Riscatti di città, mapping emerges as an activation practice: a tool capable of making the territory not only traversable but politically interpretable and rewritable.

Tra monumentale e quotidiano. La narrazione visiva come strumento di valorizzazione

Elena Simeoni

Parole chiave: Acquedotti Romani; Patrimonio Culturale; Valorizzazione del Patrimonio; Narrazione Visiva; Comunicazione Visuale.
Keywords: Roman Aqueducts; Cultural Heritage; Heritage Enhancement; Visual Storytelling; Visual Communication.

Il contributo analizza il ruolo della narrazione visiva nella costruzione della visibilità del patrimonio culturale, assumendo come caso studio un progetto di valorizzazione del quadrante sud-est di Roma. L'attenzione si concentra sugli acquedotti romani, considerati come elementi capaci di orientare la lettura del paesaggio urbano contemporaneo e di mettere in relazione dimensioni storiche e pratiche quotidiane. Attraverso la definizione di un itinerario narrativo, la ricerca mostra come la rappresentazione visiva agisca come processo interpretativo che seleziona e connette elementi diversi, costruendo modalità specifiche di accesso al patrimonio. Le scelte progettuali guidano lo sguardo e rendono leggibili relazioni spaziali, sociali e temporali che attraversano il territorio. Il progetto propone una lettura della città centrata su contesti meno consolidati, dove la dimensione monumentale si intreccia con l'esperienza ordinaria degli spazi. Gli acquedotti, grazie alla loro continuità e alla capacità di attraversare ambiti eterogenei, assumono il ruolo di filo narrativo che connette luoghi e significati, restituendo un'immagine stratificata del paesaggio urbano. L'integrazione tra immagini e testi struttura un sistema di letture complementari, capace di attivare forme di comprensione sia immediata sia approfondita. La rappresentazione emerge così come pratica progettuale che contribuisce alla costruzione culturale del patrimonio, aprendo nuove possibilità di relazione tra spazio, memoria e contemporaneità.

This paper examines visual storytelling's role in shaping the visibility of cultural heritage. It focuses on a project developed in the southeastern quadrant of Rome. The study centres on the Roman aqueducts, which guide the reading of the contemporary urban landscape and connect historical layers with everyday spatial practices. Through a narrative itinerary, the research shows how visual representation functions as an interpretive process. It selects, organizes, and connects diverse elements, shaping specific ways of accessing and understanding heritage. Design choices play a key role in directing attention and making visible the spatial, social, and temporal relationships that structure the territory. The project introduces an alternative reading of the city that highlights less consolidated contexts, where monumental structures intersect with everyday urban life. Because of their continuity and ability to traverse diverse environments, the aqueducts serve as a narrative thread linking places and meanings, providing a layered interpretation of the urban landscape. Integrating images and texts

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

produces complementary readings that engage both immediate perception and deeper understanding. In this way, visual representation emerges as a design-driven practice that shapes the cultural construction of heritage and opens new pathways for relating space, memory, and contemporary experience.

Le vie della fruizione. Due percorsi di valorizzazione del patrimonio culturale

Enrico Cicalò, Antonello Monsù Scolaro, Michele Valentino, Alexandra Fusinetti, Andrea Sias, Chiara Zuddas, Nicole Proietti Cosimi

Parole chiave: Valorizzazione del Patrimonio; Identità Urbana; Comunicazione Visiva; Strategie Dello Sguardo; Rigenerazione Territoriale.
Keywords: Heritage Enhancement; Urban Identity; Visual Communication; Gaze Strategies; Territorial Regeneration.

Rendere visibile le peculiarità della cultura locale sembra essere oggi la panacea con cui costruire identità, attrarre flussi turistici, rilanciare economie, costruire occupazione, contrastare lo spopolamento e il disagio sociale dei centri minori. Il raggiungimento di questi obiettivi necessita però di strategie progettuali capaci di reinterpretare i problemi contestualizzandoli e rendendo realistiche le soluzioni. In questo articolo si presenta l'esperienza progettuale di valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale di due centri che ambiscono a riqualificare il tessuto urbano investendo sulla fruizione patrimonio architettonico e artistico locale. I due progetti sono finalizzati a orientare gli sguardi del pubblico all'interno di processi di trasformazione di lunga durata che possano fare di uno sguardo peculiare un'immagine identitaria urbana forte e durevole.

Making the distinctive features of local culture visible is today often regarded as a panacea for building identity, attracting tourism flows, revitalising local economies, creating employment opportunities, and countering depopulation and social vulnerability in small towns. However, achieving these goals requires design strategies capable of reinterpreting problems through contextualization and of translating them into realistic and effective solutions. This article presents the design experience related to the enhancement and communication of the cultural heritage of two towns that aim to regenerate their urban fabric by investing in the valorisation and accessibility of local architectural and artistic heritage. The two projects are intended to orient the public's gaze toward long-term transformation processes, enabling a distinctive perspective to become a strong, enduring urban identity.

Costruire lo sguardo attraverso il videogioco. *Applied games* come dispositivi di visibilità del patrimonio

Alessandro Luigini

Parole chiave: Applied Games; Patrimonio Culturale; Rappresentazione; Heritage Education; Co-Progettazione.
Keywords: Applied Games; Cultural Heritage; Representation; Heritage Education; Co-Design.

Il saggio interpreta gli applied games – serious games e forme ibride, anche non strettamente digitali – come dispositivi di «messa in visibilità» del patrimonio culturale, capaci di orientare lo sguardo attraverso scelte di rappresentazione, narrazione e interazione. L'attenzione non è rivolta alla tecnologia come feticcio, ma a ciò che essa rende possibile sul piano delle gerarchie di senso e di valore quando il patrimonio si configura come esperienza giocata: che cosa viene reso visibile, che cosa resta fuori campo, quali relazioni tra soggetti, luoghi e saperi vengono attivate e con quali ricadute nella valorizzazione.
La cornice teorica assume la rappresentazione grafica come atto di mediazione – mai neutrale – e la progettazione come pratica capace di coniugare precisione descrittiva e costruzione di mondi possibili. Su questa base viene delineato un metodo di lavoro articolato in quattro momenti principali: (i) la co-progettazione con docenti e stakeholder, (ii) la definizione di obiettivi formativi e criteri di valutazione, (iii) la progettazione di un dispositivo visivo coerente con il pubblico di riferimento, (iv) la prototipazione iterativa accompagnata da test di sperimentazione.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Tre casi di studio, organizzati come progressione per età e grado di autonomia progettuale, mostrano come il gioco possa diventare uno strumento di alfabetizzazione visiva e di interpretazione critica: un serious game immersivo per la scuola primaria (VAR.HEE.); un impianto location-based per la scuola secondaria, che combina mappa, carte e narrazione interattiva; una visual novel in cui l'intreccio di storie attraversa trasversalmente storia, patrimonio e invenzione (PRIN TTC); e una sperimentazione progettuale condivisa condotta all'interno di una summer school di dottorato (UIDSS2023). I risultati indicano come l'efficacia delle narrazioni dipenda in larga misura dalla qualità del dispositivo di rappresentazione: dalla chiarezza delle regole di visibilità, dalla responsabilità narrativa e dalla trasparenza delle scelte progettuali.

The essay interprets applied games – including serious games and hybrid formats, not necessarily fully digital – as dispositifs for the "making-visible" of cultural heritage, capable of orienting the gaze through choices of representation, narration, and interaction. The focus is not on technology as a fetish, but on what it enables in terms of hierarchies of meaning and value when heritage is configured as a playable experience: what is made visible, what remains off-screen, which relations among subjects, places, and forms of knowledge are activated, and with what implications for heritage valorisation.
The theoretical framework understands graphic representation as an act of mediation – never neutral – and design as a practice able to combine descriptive precision with the construction of possible worlds. On this basis, the paper outlines a workflow articulated in four main stages: (i) co-design with teachers and stakeholders; (ii) the definition of learning objectives and evaluation criteria; (iii) the design of a visual dispositif coherent with the intended audience; and (iv) iterative prototyping supported by experimental testing.
Three case studies, structured as a progression in terms of age and degree of design autonomy, show how play can function as a tool for visual literacy and critical interpretation: an immersive serious game for primary education (VAR.HEE.); a location-based set-up for secondary education combining maps, cards, and interactive narration; a visual novel in which intertwined stories cut across history, heritage, and invention (PRIN TTC); and a shared design experiment conducted within a PhD summer school (UIDSS2023). The results indicate that the effectiveness of narrative strategies largely depends on the quality of the representation dispositif: on the clarity of its rules of visibility, on narrative responsibility, and on the transparency of design decisions.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Gli Autori. Note biografiche

Annalisa Banzi
PhD, storica dell'arte, lavora presso il Dipartimento di Filosofia dell'Università degli Studi di Milano. Ha insegnato Psicologia della Percezione, Psicologia dei Consumi Culturali e Sociologia dei Processi Culturali. Collabora con il CESPEB dell'Università Bicocca, è membro del comitato scientifico dell'Osservatorio PAMI. È autrice di pubblicazioni scientifiche sui temi della Psicologia e delle Neuroscienze applicate al contesto museale e del benessere dei visitatori. Ha ricoperto il ruolo di Associate Editor per la rivista *The International Journal of the Inclusive Museum*. Il libro *The Brain-Friendly Museum. Using Psychology and Neuroscience to Improve the Visitor Experience* (Routledge) costituisce la base teorica per i progetti - basati su protocolli di ricerca approvati dai comitati etici di atenei milanesi - da lei ideati: ASBA - Ansia e stress ora si "curano" nei musei, BeWe - Arte e bellezza per il benessere dei visitatori, e Priming, il piacere di apprendere.

Carlo Settimio Battisti
Art director, curatore, designer e ricercatore visivo. È artistic director di TWM Factory e visual designer presso Robin SRL, con una pratica attiva tra cultura e no profit. La sua ricerca intreccia editoria d'arte, grafica, curatela e dispositivi critici, con focus su rigenerazione urbana, centri culturali e pratiche artistiche minoritarie. Ha curato mostre, programmi e pubblicazioni con realtà indipendenti e istituzionali come BASE Milano, Palazzo Merulana, GNAM, MAXXI, MATTATOIO e Palazzo Massimo. Dirige TWM Edizioni e ha pubblicato con Edizioni Tlon e su riviste come *Exibart*, *XY digitale* e *Radical Creativities*. È docente al Master in Comunicazione dei Beni Culturali a Sapienza Università di Roma dove coordina, per TWM Factory, il progetto di terza missione *Scenario Futuro Urbano*. Ha curato progetti come *Ultraqueer*, *Giovani Creativi*, *Riscatti di Città* e *Rivoluzionari3*.

Carlotta Belluzzi Mus
Docente a contratto presso Sapienza Università di Roma e l'Università di Ferrara. Ha conseguito il dottorato di ricerca in Design nel 2024 a Sapienza, dove attualmente svolge attività di ricerca come assegnista presso il Dipartimento di Pianificazione, Design, Tec-

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

nologia dell'Architettura. I suoi interessi spaziano dal Design della Comunicazione all'Exhibit Design, con focus sul ruolo educativo del design e degli artefatti visivi e spaziali. Lavora dal 2020 come exhibit designer, anche nell'ambito della collaborazione con l'associazione culturale TWM Factory, di cui è consigliera. Dal 2025 è membro del comitato editoriale di *Progetto Grafico*.

Paola Bertolone
Fra i suoi ambiti di ricerca: Eleonora Duse e il teatro italiano fra Ottocento e Novecento; lo spettacolo di lingua e cultura yiddish; Alessandro Fersen; le Performing Arts attraverso le musealizzazioni e gli archivi; l'archivio fotografico di Tommaso Le Pera. Ha realizzato il documentario dedicato ad Alessandro Fersen *L'essere in scena* e il CD-ROM *Divina Eleonora* per la Fondazione Giorgio Cini. Ultime pubblicazioni: L*e fotografie di Tommaso Le Pera per Luca Ronconi*, in *ENGRAMMA*, n. 224, 2025, pp. 203-214; *Nell'ombra della Piramide Cestia*, in *Piramide contemporanea*, a cura di M.A. Schroth, Sala 1, Roma 2025, pp. 49-55. Nel 2025 ha curato la piattaforma del Progetto PNRR Casta Diva https://progettocastadiva.it/it/home?r=880280.

Stefano Brachetti
Architetto, negli ultimi anni ha studiato e approfondito gli aspetti relativi alla comunicazione della cultura. Dal 2018 è Funzionario per la Promozione e la Comunicazione del Ministero della Cultura in servizio presso il Palazzo Ducale di Urbino – Direzione Regionale Musei Nazionali Marche e, da poco, collabora anche con il Parco Archeologico di Cerveteri e Tarquinia. Svolge inoltre attività di orientamento presso le scuole secondarie di secondo grado e attività di docenza presso università e istituti di alta formazione. Svolge ricerca scientifica, specialmente in ambito della storia dell'architettura, e si occupa di divulgazione. Dal 2022 dirige la Rocca di Gradara.

Nicola Brucoli
Architetto, curatore, docente e progettista culturale. Fondatore e Creative Director di TWM Factory e del centro culturale Roma Smistamento sviluppa progetti tra arti visive, spazio pubblico, editoria, progettazione partecipata e innovazione culturale. La sua ricerca si concentra sulla trasformazione urbana, i media e le pratiche culturali. É stato docente presso l'Istituto Pantheon e dal 2019 svolge attività seminariale presso realtà come Sapienza, RUFA, Roma Tre e NABA Milano su storytelling, project management, fundraising, digital writing e architettura. Ha ideato progetti tra cui *Giovani Creativi*, *Riscatti di città*, *Ultraqueer*, *Queer Pandemia*, *Meteore Fest*, *Stazioni Immaginarie*, *Mostri sugli Alberi* e *Scenario Futuro Urbano*. Ha scritto per Edizioni Tlon, FrancoAngeli e Donzelli. Nel 2025 ha lavorato come Cultural Partnership Manager per TerraSight, consolidando relazioni con istituzioni, musei e partner interdisciplinari.

Stefano Brusaporci
Professore ordinario di Disegno presso l'Università degli Studi dell'Aquila, svolge attività didattica nei corsi di laurea in Ingegneria Edile-Architettura, Scienza della Formazione Primaria, Scienze dell'Educazione e della Formazione. In particolare è docente di Disegno dell'Architettura, Disegno didattica dell'arte e dell'immagine, Educazione all'immagine e al disegno. Presidente del Corso di Laurea Magistrale a Ciclo Unico in Ingegneria Edile-Architettura U.E., Direttore dei percorsi di formazione degli insegnanti A37 e A60, già membro del Senato Accademico e del Presidio della Qualità di Ateneo, è attualmente Prorettore all'Edilizia. È direttore della rivista internazionale, diamond open access, classe A e primo quartile *DISEGNARECON* Scientific Journal on Architecture and Cultural Heritage.

Flavia Camagni
Ricercatrice Tenure Track presso l'Università Telematica San Raffaele Roma. Nel 2021 consegue il Dottorato di ricerca in Disegno presso il Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma. La sua attività di ricerca riguarda la comunicazione visuale, la percezione visiva e la geometria descrittiva, sia nei suoi aspetti storici che in quelli attuali con particolare attenzione alle prospettive architettoniche e tarsie lignee prospettiche. Questi studi vengono spesso condotti con l'ausilio di modelli tridimensionali digitali basati sullo studio di disegni,

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

restituzioni prospettiche e dati di rilievo e volti alla valorizzazione dei beni studiati tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie nel campo della rappresentazione come la realtà aumentata e la realtà virtuale.

Raniero Carloni
Fotografo e tecnico degli audiovisivi presso La Scuola di Architettura e Design dell'Università degli Studi di Camerino fin dal 1994. Ha contribuito alla creazione e alla crescita dell'archivio fotografico e audiovisivo della Scuola collaborando nel tempo a numerosi progetti culturali, editoriali ed espositivi e documentando attività accademiche, ricerche e iniziative istituzionali. Ha svolto attività didattica come docente in un corso di formazione professionale promosso dalla Regione Marche, approfondendo temi legati alla produzione e alla post-produzione multimediale. Attualmente gestisce il sito web e i canali social della Scuola, curandone contenuti, aggiornamenti e strategie di comunicazione, con competenze che spaziano dall'editing all'organizzazione di flussi digitali.

Orazio Carpenzano
Professore ordinario di Composizione Architettonica e Urbana e Preside della Facoltà di Architettura di Sapienza Università di Roma. Dal 2016 al 2020 ha diretto il Dipartimento di Architettura e Progetto (DiAP). Ha ottenuto premi e riconoscimenti individualmente, in studio associato e con altri gruppi. Il suo lavoro è stato esposto alla Biennale di Venezia e in mostre individuali e collettive in Italia e all'estero. Progetti e scritti appaiono su pubblicazioni e riviste nazionali e internazionali. Tra le recenti realizzazioni: il nuovo *Corso Trento e Trieste* a Lanciano; la *Piazza delle Pietre d'Italia* (primo stralcio del *Museo Diffuso della Grande Guerra*, in corso di realizzazione) a Redipuglia; l'allestimento della mostra *Comunicare la Democrazia. Stampa e opinione pubblica alle origini della Democrazia* nella Sala della Regina a Montecitorio; l'architettura e gli allestimenti del *Fellini Museum* a Rimini.

Andrea Casale
Architetto, PhD, professore associato di Disegno presso Sapienza Università di Roma. Abilitato a professore di prima fascia. L'attività scientifica e didattica, svolta presso il Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura e la Facoltà di Architettura, si concentra sulla rappresentazione, modellazione e analisi dell'architettura e dell'ambiente, con un approccio che integra metodologie tradizionali, rilievo digitale e tecniche di computer grafica. I suoi ambiti di competenza comprendono la teoria e la tecnica del disegno, la geometria descrittiva, l'informatica grafica e la comunicazione visiva applicate all'architettura, al design e ai beni culturali. La ricerca è principalmente orientata alla teoria della rappresentazione e allo studio dei fenomeni percettivi connessi alla progettazione e alla rappresentazione della forma, approfondendo le relazioni tra percezione e linguaggi visivi.

Letizia Casuccio
Direttrice Generale di CoopCulture. Laureata in Scienze Politiche presso Sapienza Università di Roma, opera da oltre trent'anni nel settore della gestione e valorizzazione del patrimonio culturale. Nel 1990 è tra i fondatori di PIERRECI, dove ricopre il ruolo di vicepresidente e responsabile delle risorse umane, contribuendo allo sviluppo dei servizi per alcuni dei principali siti culturali italiani. Nel 2010 guida il processo di integrazione che porta alla nascita di CoopCulture. Ha ricoperto incarichi nel sistema cooperativo nazionale, tra cui la Presidenza dell'Assemblea dei Delegati di Legacoop Lazio, e ha partecipato a organi di governance, come l'Advisory Board Centro di Unicredit. È impegnata sui temi della sostenibilità, dell'innovazione nei servizi culturali e della parità di genere.

Stefano Chiarenza
Professore ordinario di Disegno presso l'Università Telematica San Raffaele Roma, dove coordina il Corso di Studi in Moda e Design Industriale e il Corso di Studi in Patrimonio Culturale in Era Digitale. Ha conseguito il Dottorato di Ricerca in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II. La sua ricerca si concentra sulla geometria descrittiva e sulla storia della rappresentazione, sul disegno come strumento di conoscenza e comunicazione visiva, sui linguaggi grafici

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

applicati al design e alla valorizzazione del patrimonio culturale, nonché sulla documentazione digitale e l'innovazione didattica.

Enrico Cicalò
Ingegnere, professore ordinario di Disegno presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari, dove coordina il Laboratorio di ricerca sulle Scienze Grafiche e Visive GRA.VIS e presiede il corso di laurea in Scienze dell'Architettura e del Progetto e il corso di laurea magistrale in Architettura. I suoi interessi di ricerca si focalizzano sulle diverse declinazioni e applicazioni dei linguaggi grafici, sulle possibili forme dell'intelligenza grafica e sugli aspetti storici, epistemologici, metodologici e cognitivi delle scienze grafiche e visive.

Francesca Cicero
Laureata magistrale in Design per l'Innovazione Digitale, iscritta al secondo anno del Dottorato di Interesse Nazionale in Teaching and Learning Sciences presso l'Università di Camerino e l'Università di Macerata. La sua attività di ricerca si concentra sull'impiego delle Extended Realities in ambito educativo, con particolare attenzione alle potenzialità degli ambienti immersivi per l'innovazione dei processi di insegnamento e apprendimento. Parallelamente, partecipa a progetti di ricerca e sperimentazione didattica, collaborando con gruppi interdisciplinari sui temi dell'innovazione educativa e delle tecnologie emergenti e svolge attività didattica come docente del corso Web 3D and Immersive Communication nel CdLM in Computer Sciences.

Giorgio de Finis
Artista, antropologo e curatore indipendente, autore di numerosi libri e contributi scientifici, collabora con testate culturali. Dal 1988 iscritto all'Ordine dei Giornalisti, ha fondato e diretto Il *Mondo 3. Rivista di teoria delle scienze umane e sociali*. Ha svolto attività di ricerca e didattica in ambito antropologico e artistico presso università italiane e straniere, conducendo tra il 1991 e il 1997 ricerche etnografiche tra i Batak di Palawan come Visiting Research Associate dell'Ateneo de Manila University. Da oltre vent'anni indaga i fenomeni urbani, con particolare attenzione alle dinamiche delle periferie e alle pratiche artistiche e sociali che le attraversano. È ideatore e direttore del MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz, ha diretto il MACRO di Roma con il progetto *Asilo*. Attualmente dirige il Museo delle periferie di Roma ed è direttore artistico di *IPER Festival delle periferie*. Curatore e regista, ha realizzato documentari e progetti artistici premiati a livello internazionale.

Giacomo Daniele Fragapane
Ha pubblicato saggi di storia e teoria della fotografia e curato mostre e volumi su autori storici e contemporanei. Insegna presso la facoltà di Architettura di Sapienza Università di Roma. Tra le sue pubblicazioni, *Paolo Gioli. Cronologie* (2020); *Indagine sul paesaggio minerario sardo* (2019); *Davanti a una fotografia. Immagini, metodi d'analisi, interpretazioni* (2019); *Brecht, la fotografia, la guerra* (2015); *Realtà della fotografia. Il visibile fotografico e i suoi processi storici* (2012) e, con altri, *Frammenti di un archivio fantasma* (2024); *Una foto-designer a Oliena* (2022); *Nel tempo della posa. Interazioni tra fotografia, cinema e video in alcune opere di Schifano, Patella, Cresci, Vaccari, Gioli* (2022); *AZ - Arturo Zavattini fotografo. Viaggi e cinema, 1950-1960* (2015).

Alexandra Fusinetti
Visual Designer specializzata in comunicazione visiva e multimediale. Consegue il dottorato di ricerca nel 2022 presso il Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura di Sapienza Università di Roma. Svolge attività di ricerca e didattica nell'ambito della rappresentazione con un focus sulla comunicazione dei beni culturali, specialmente in ambito museale, e sulla comunicazione multimediale. Attualmente è docente a contratto e borsista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università di Sassari ed è membro del Gra•Vis Lab.

Andrea Grimaldi
Architetto e PhD, è professore ordinario di Architettura degli Interni e Allestimento, vicecoordinatore del Dottorato di ricerca in Architettura – Teorie e Progetto

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

e presidente del Corso di laurea magistrale in Architettura degli Interni e Allestimenti presso Sapienza Università di Roma. L'ambito privilegiato di ricerca e sperimentazione progettuale è la museografia, declinata anche attraverso applicazioni specifiche, come nel caso delle stazioni della metropolitana di Roma San Giovanni e Colosseo/Fori Imperiali della Linea C, di cui è uno degli autori. I temi del progetto di dettaglio e della piccola scala, insieme a quelli attivati dai processi di recupero e trasformazione dell'esistente, costituiscono ulteriori ambiti di ricerca, indagati attraverso pubblicazioni e progetti che hanno ottenuto premi in concorsi nazionali e internazionali.

Paola Guarini
Architetto, PhD, è professore associato di Architettura degli Interni e componente del Collegio del Dottorato di ricerca in Architettura. Teorie e Progetto, presso Sapienza Università di Roma. L'impegno di ricerca scientifica, che si estende anche all'attività didattica, è incentrato sulle molteplici e complesse tematiche della progettazione architettonica, ed affronta questioni sia di carattere critico-analitico che progettuale. L'ambito di interesse è principalmente rivolto ai temi della museografia e al recupero e alla valorizzazione del patrimonio architettonico e urbano, con particolare riferimento a studi e sperimentazioni progettuali sulla città di Roma. Gli esiti delle ricerche sono documentati in pubblicazioni, relazioni in seminari e convegni, mostre di architettura.

Elena Ippoliti
Architetto, PhD, professoressa ordinario di Disegno, vice Preside della Facoltà di Architettura, Direttrice del Master in Comunicazione dei Beni Culturali presso Sapienza Università di Roma. L'attività scientifica, condotta con continuità da oltre un trentennio, si è concretizzata nel coinvolgimento in Comitati Scientifici di Riviste, Collane, Convegni e Seminari, nella partecipazione e direzione di progetti di ricerca di interesse internazionale e nazionale, di Ateneo e in convenzione conto terzi, nell'intervento a Convegni, Seminari di Studi e Mostre, nazionali e internazionali, e nella produzione di numerose pubblicazioni scientifiche. Tra gli ambiti privilegiati dalla ricerca quelli della valorizzazione del patrimonio culturale attraverso la definizione di modelli visuali per la comunicazione e la divulgazione dei suoi valori, della storia della rappresentazione e della storia della rappresentazione, dove l'integrazione tra Disegno, indagine storiografica e storico-critica evidenzia i modelli visuali quali apparati di riflessione teorica.

Antonio Lampis
Direttore del Dipartimento Provincia autonoma di Bolzano. È dirigente nel settore culturale in prima fascia dal 1997, attivo nella pubblica amministrazione dal 1983. Tra il 2017 e il 2020 è stato Direttore generale dei Musei del Ministero della cultura e, nel 2018-2019, direttore ad interim della Reggia di Caserta. Ha affiancato all'attività istituzionale un vasto impegno scientifico e didattico sui temi delle politiche culturali, della governance pubblica, del welfare culturale e dello sviluppo dei pubblici. Vicepresidente della Libera Università di Bolzano fino al febbraio 2026, è membro del direttivo dell'associazione Economia della cultura e dell'assemblea del Cultural welfare center. È autore di numerose pubblicazioni, scrive sul *Sole 24 Ore*. I suoi più recenti volumi sono: *Vite per la cultura italiana* e *Manuale del buon dirigente e del buon funzionario*.

Alessandro Luigini
Architetto e dottore di ricerca, è professore associato in Disegno dal 2020 (RTI dal 2015), abilitato alla I fascia dal 2021. I suoi interessi riguardano le scienze grafiche e visuali, l'educazione all'arte e al patrimonio e la digitalizzazione del patrimonio materiale e immateriale, con particolare attenzione alle applicazioni interdisciplinari e la progettazione e sperimentazione di ambienti digitali immersivi e applied games per l'educazione al patrimonio. Nel 2018 ha fondato l'EARTH_LAB (unibz) e dal 2019 ha fontato e dirige *IMG-Journal, Interdisciplinary Journal on Image, Imagery and Imagination*. È autore di oltre 130 pubblicazioni, è membro del Comitato di Gestione dell'ICCD del Ministero della Cultura, del Comitato Tecnico Scientifico UID dal 2021 e presidente della associazione scientifica IMG Network. È Principal

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

investigator di numerosi progetti finanziati con bandi competitivi tra cui: VAR.HEE (2018), B_DIGITAL (2020), Digital_FEED (2021) e TTC (PRIN2022).

Valeria Menchetelli
Laureata in Ingegneria civile edile e dottoressa di ricerca in Ingegneria civile, è professoressa associata nel settore scientifico disciplinare Disegno presso il Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università degli Studi di Perugia, dove insegna Rilievo dell'architettura, Graphic design, Rappresentazione grafica del progetto, Graphical languages for research nei corsi di laurea e di dottorato. I suoi principali interessi di ricerca riguardano: il rilievo architettonico e la catalogazione per la valorizzazione, l'interpretazione, la comunicazione e l'accessibilità del patrimonio culturale; i linguaggi grafici per la ricerca e il progetto; la cultura visuale, le immagini e gli artefatti visivi; il ruolo disciplinare e interdisciplinare delle scienze grafiche.

Antonello Monsù Scolaro
Laureato in Architettura presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria (1997), PhD (2002) e professore associato in Progettazione Tecnologica e Ambientale dell'Architettura. E' stato Erasmus Teacher alla UGL di Granada (2024). Svolge attività di ricerca nel campo della sostenibilità ambientale delle costruzioni, nella riduzione degli impatti ambientali dei cicli produttivi e lungo il ciclo di vita dell'edificio. Svolge attività di terza missione nel campo della riqualificazione e recupero sostenibile del patrimonio edilizio. È responsabile del laboratorio Paradigmi Circolari e coordina progetti di ricerca e sviluppo finanziati dal Ministero per lo Sviluppo Economico.

Leonardo Paris
Architetto, PhD, professore associato di Sapienza Università di Roma nel settore scientifico disciplinare Disegno. Abilitato a professore di prima fascia. Direttore del Master Green Bim e Architectural Engineering. Insegna Geometria Descrittiva, Disegno dell'architettura e Modellazione 3D. Altri campi di ricerca sono il rilievo digitale integrato, la comunicazione visuale, il rilievo del verde storico, la modellazione informata BIM/HBIM. Ha curato numerosi rilievi nel settore dei Beni Culturali quali: La scala elicoidale del Palazzo del Quirinale, La Galleria prospettica di Palazzo Spada, La Scala Regia in Vaticano, i Giardini di Palazzo Farnese a Caprarola, parte dell'Abbazia di Montecassino. Ha partecipato come speaker a numerosi convegni nazionali e internazionali e ha all'attivo circa 100 pubblicazioni tra monografie, paper in riviste scientifiche e atti di convegno.

Nicole Proietti Cosimi
Laureata magistrale in Architettura presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari nel 2025. Attualmente collabora con il laboratorio Gra·Vis Lab, di cui è membro, nell'ambito della valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale e contribuisce alle attività di orientamento del corso di studi in Architettura presso lo stesso Ateneo. È attualmente iscritta al Master in HBIM (Heritage Building Information Modeling) presso Sapienza Università di Roma. La sua attività si concentra sulla rappresentazione e comunicazione del patrimonio culturale, con particolare attenzione all'integrazione di strumenti digitali per la valorizzazione e la fruizione dei beni, approfondendo le potenzialità della metodologia e gestione dei dati attraverso l'HBIM.

Daniele Rossi
Professore ordinario presso la Scuola di Architettura e Design dell'Università di Camerino, dove è anche Delegato del Rettore per l'Innovazione Digitale. La sua ricerca indaga le potenzialità dei linguaggi digitali nell'ambito della cultura e delle tecniche di rappresentazione, esplorando i rapporti di continuità e innovazione con la tradizione del Disegno. Si occupa inoltre di comunicazione per la valorizzazione del patrimonio culturale, materiale e immateriale, attraverso strumenti digitali innovativi applicati a sistemi di realtà virtuale e aumentata. La sua attività didattica si sviluppa tra i corsi di laurea in architettura e in design, con un'attenzione particolare all'integrazione tra pensiero progettuale e competenze digitali.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Federico Sacco
Curatore e coordinatore editoriale. Ha conseguito una doppia laurea magistrale in filologia moderna presso Sapienza Università di Roma e la Sorbonne di Parigi. La sua ricerca si concentra sulla riqualificazione dei testi stranieri dal XIX secolo a oggi e sulle modalità di proposta dei contenuti in ottica comparativa. Nel lavoro editoriale unisce cura dei contenuti, selezione e organizzazione coerente delle risorse, valorizzando connessioni inattese nello spazio dell'archivio. I suoi interessi spaziano dalla letteratura francese all'arte contemporanea passando per il design e lo studio dei luoghi. Collabora con TWM Factory come coordinatore editoriale.

Andrea Sias
Laureato nel 2019 presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) dell'Università degli Studi di Sassari. dove ha poi conseguito il Dottorato di Ricerca in Architettura e Ambiente, con una tesi incentrata sui modelli digitali per la rappresentazione e la gestione dei sistemi sanitari. Attualmente ricopre il ruolo di Tecnologo presso il Laboratorio di Modellistica Fisica e Virtuale (LaMo) del DADU. La sua attività di ricerca si concentra sulla digitalizzazione del patrimonio culturale e sulla realizzazione di modelli digitali avanzati per la fruizione tramite Realtà Aumentata (AR) e Realtà Virtuale (VR), con l'obiettivo di rendere accessibili informazioni complesse a un pubblico più ampio.È membro del Gra·Vis Lab (Graphic and Visual Science Laboratory) dello stesso dipartimento.

Elena Simeoni
Laureata in Architettura presso Sapienza Università di Roma, dove ha da subito sviluppato interesse per la valorizzazione del patrimonio culturale, è poi stata titolare di borsa di ricerca presso il Centro di Digitalizzazione del Patrimonio Culturale e Ambientale dell'Università degli Studi di Perugia e collabora con la rivista *DISEGNARECON* dell'Università degli Studi dell'Aquila. Attualmente è dottoranda (XLI ciclo) in Disegno presso il Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura di Sapienza Università di Roma. I suoi interessi di ricerca vertono sul patrimonio architettonico e urbano, con particolare attenzione alle relazioni tra percezione visiva, rappresentazione e tecnologie digitali nei processi di documentazione, analisi e comunicazione.

Martina Tagliaferri
Laureata in Design presso Sapienza Università di Roma, curriculum Comunicazione visiva & Exhibit, poi laureata magistrale in Planet Life Design all'Università degli Studi di Perugia. Attualmente è dottoranda (XLI ciclo) in Disegno presso il Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura di Sapienza Università di Roma. I suoi interessi di ricerca si collocano nell'ambito della grafica e della comunicazione visiva, con particolare attenzione al ruolo della rappresentazione nei processi di costruzione, interpretazione e trasmissione del patrimonio culturale, anche in relazione alla sua dimensione immateriale.

Noemi Tomasella
Architetto, Ph.D. in Storia Disegno e Restauro dell'Architettura, curriculum Disegno conseguito presso Sapienza Università di Roma, è ricercatrice nel settore scientifico disciplinare Disegno all'Università degli Studi della Tuscia. La sua attività di ricerca indaga prevalentemente il ruolo dei modelli e dei linguaggi visuali nella fruizione sensoriale-cognitiva e nella valorizzazione del patrimonio culturale, con particolare attenzione alla misurazione dello sguardo e alle tecnologie di *eye-tracking* applicate a immagini bidimensionali e ambienti museali virtuali. Ha maturato, inoltre, interesse nello studio, nella documentazione e nella valorizzazione del patrimonio secondo diversi approcci, integrando tecnologie digitali e linguaggi visuali, nonché nell'ambito della teoria della forma.

Graziano Mario Valenti
Professore ordinario di Disegno presso Sapienza Università di Roma. La sua attività di ricerca - articolata nello studio e nello sviluppo teorico, nel progetto, nella costruzione e nel collaudo di modelli sperimentali - è incentrata sull'applicazione delle nuove tecnologie digitali ai tre principali ambiti di indagine del

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

settore scientifico-disciplinare Disegno: il rilievo, la geometria descrittiva e la comunicazione visiva. Tale ricerca è orientata ad anticipare scenari operativi futuri e a individuare soluzioni per problematiche applicative attuali. Oggetto di studio, trasversale all'intera ricerca, è inoltre la definizione e la rappresentazione di modelli integrati e dinamici, concepiti sia come contenitori sia come unità di elaborazione di informazioni eterogenee.

Michele Valentino
Laureato in Architettura presso l'Università IUAV di Venezia (2006), è stato Visiting Researcher alla Edinburgh College of Art – University of Edinburgh (2012). Nel 2013 ha conseguito il Dottorato in Architettura e Pianificazione all'Università degli Studi di Sassari. È professore associato in Disegno presso il DADU - Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari, dove insegna rappresentazione, rilievo e modellazione dell'architettura e del patrimonio costruito. È vice coordinatore del corso di dottorato in Architettura e Ambiente. Svolge ricerca sul disegno dell'architettura e sulla rappresentazione urbana e territoriale ed è membro del Gra·Vis Lab.

Chiara Zuddas
Laureata in Architettura presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari e dal 2025 è dottoranda in Architettura e Ambiente presso lo stesso Dipartimento. La sua attività di ricerca si colloca nell'ambito della rappresentazione e della comunicazione con particolare attenzione all'edutainment e agli strumenti per la fruizione del patrimonio culturale. Nel suo lavoro indaga le potenzialità delle diverse strategie divulgative attraverso lo studio e la progettazione di esperienze che integrino dimensione educativa e coinvolgimento esperienziale. È membro del Gra·Vis Lab.

Copyright © 2026 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835192602

Il volume esplora il ruolo dell'immagine e dei linguaggi visuali come dispositivi e modalità di visibilità, attraverso cui si costruiscono, negoziano e attualizzano i 'valori' del patrimonio culturale, materiale e immateriale, accogliendo contributi che propongano riflessioni su saperi, metodi ed esperienze nei segmenti della gestione, formazione, ricerca e professione.
Punto di partenza, ma anche punto di arrivo, del volume è quello di perlustrare le diverse declinazioni dell'atto di esporre il patrimonio culturale allo sguardo del pubblico, interrogandosi sulla 'messa in visibilità' quale azione finalizzata al coinvolgimento delle comunità di eredità-patrimonio e dei diversi portatori d'interesse. Ogni 'esposizione' è un atto di mediazione e attualizzazione che, selezionando, ordinando, interpretando, produce gerarchie di senso e di valore: è dunque un'azione sociale, etica e politica che orienta l'esperienza del pubblico.
Il volume si concentra quindi su una lettura critica del ruolo dell'immagine e delle pratiche di visibilizzazione quali dispositivi di significazione che interpretano e mettono in scena il patrimonio culturale, restituendo un'esperienza che, mai neutrale, si fa carico di orientarne il senso. Al centro della riflessione è il nesso tra dispositivi e linguaggi visuali, narrazioni e forme di esperienza, considerati sia come costruzioni teoriche sia come esiti di pratiche e scelte progettuali attraverso cui il patrimonio culturale viene reso visibile, interpretato e attualizzato.
L'intenzione è quella di chiamare in causa pratiche che spaziano dal disegno e dalla rappresentazione alla fotografia e alle ricostruzioni digitali, dalla museografia al design dell'informazione, dalle pratiche artistiche alle strategie di comunicazione partecipativa, per definire una possibile tassonomia critica di linguaggi e dispositivi, che mostri come il patrimonio diviene visibile, quali narrazioni siano possibili, quali relazioni vengono attivate e quali forme di esperienza siano proposte.

Elena Ippoliti, professoressa presso Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, da oltre un trentennio è impegnata in attività scientifica e di ricerca su diversi aspetti teorici e operativi significativi per la disciplina del Disegno. Tra le diverse tematiche indagate, un ambito privilegiato è quello della valorizzazione del patrimonio culturale attraverso la definizione di modelli visuali per la comunicazione e la divulgazione dei suoi valori.

Andrea Casale, professore presso Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, svolge attività scientifica e didattica negli ambiti del disegno, della modellazione e dell'analisi dell'architettura e dell'ambiente. In particolare, la sua ricerca è orientata alla teoria della rappresentazione e allo studio dei fenomeni percettivi connessi al controllo e alla progettazione della forma, approfondendo le relazioni tra percezione e linguaggi visivi.

FrancoAngeli
La passione per le conoscenze