

Esperienze di imagin(g) heritage

I contributi del volume

Il IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare su Immagini e Immaginazioni, che indaga sui vari aspetti e declinazioni delle immagini del patrimonio culturale reale o immaginato, ha avuto un'ampia risposta da parte della comunità scientifica. La tematica è affrontata con diversi punti di vista e criteri metodologici dagli autori, che propongono differenti riflessioni sull'argomento approcciandosi a questo con metodi tradizionali o innovativi. Per raccogliere i numerosi contributi presentati in risposta alla call del Convegno, alcuni con un taglio più teorico altri con taglio più tecnico, il volume è stato organizzato in sezioni che riprendono i topic della call. Le diverse sessioni proposte, inoltre, non devono essere intese come categorie rigide o vincolanti rispetto ai contributi in esse contenuti che si connotano per una forte interdisciplinarietà e trasversalità rispetto ai temi affrontati. I saggi sono stati organizzati in ordine alfabetico non con l'obiettivo di definire una gerarchia ma per essere letti come ricerche autonome che possano dare avvio a nuovi percorsi di indagine e sviluppare ulteriori intersezioni tra i punti di vista presentati da ciascun autore.

HERITAGE EDUCATION – EDUCAZIONE AL PATRIMONIO

La sezione dedicata all'educazione al patrimonio mira a raccogliere i contributi che discutono di approcci o sperimentazioni per i percorsi di formazione e di educazione al patrimonio culturale nella sua più ampia accezione.

Chiara Agagiù, in *Il patrimonio inconscio come categoria psicopedagogica*, si sofferma sull'immaterialità del patrimonio, quello inconscio individuale e collettivo, arricchendo il concetto stesso di patrimonio con gli aspetti psicoanalitici contemporanei.

Alessandra De Nicola e Franca Zuccoli, nel contributo *Fruizione e interpretazione del patrimonio. Un percorso di costruzioni di kit: l'importanza delle immagini*, discutono gli esiti di alcuni percorsi di ricerca che hanno portato allo sviluppo di nuovi strumenti per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale, nell'ambito dei quali l'immagine ha un ruolo centrale.

Anita Macaudo, Veronica Russo e Maria Chiara Sghinolfi, in *Scrivere le immagini: un approccio verbo-visivo nella formazione degli insegnanti*, illustrano un percorso laboratoriale, sviluppato tra verbalità e visibilità, nell'ambito della formazione degli insegnanti e finalizzato a definire nuove modalità di utilizzo delle immagini nella didattica.

Salvatore Messina, Anita Macaudo e Chiara Panciroli, nel contributo *Educazione al patrimonio e media literacy: analisi di pratiche di digitalizzazione*, discutono dei cambiamenti introdotti dalle tecnologie digitali nell'educazione al patrimonio proponendo, attraverso un'esperienza laboratoriale, nuove modalità di avvicinamento e comunicazione delle opere attraverso i mezzi digitali.

Stefano Oliviero e Marianna Di Rosa (*Heritage education e heritage learning: verso una prospettiva partecipativa*) sottolineano l'importanza di coniugare l'heritage learning con l'approccio alla Public history education per definire un percorso di educazione al patrimonio condiviso che riesca a coinvolgere l'intera comunità nella scoperta del proprio territorio e patrimonio, materiale e immateriale.

Chiara Panciroli e Pier Cesare Rivoltella, in *The Cooperation Human-Machine. Educating for Creativity in the AI Age*, propongono una riflessione sul concetto di creatività e sulle ricadute e possibilità dell'intelligenza artificiale nell'ambito dei processi creativi in campo artistico.

La sezione del volume dedicata agli studi grafici raggruppa numerosi contributi che si avvicinano al tema specifico con punti di vista differenti.

Leonardo Baglioni e Sofia Menconero (*Modello oggettivo e modello ideale: modelli fisici di confronto per lo studio dello spazio architettonico dipinto*) definiscono una metodologia per la realizzazione di un modello, digitale e fisico, dello spazio rappresentato all'interno di un'opera d'arte per incentivare la fruizione interattiva da parte di un ampio pubblico.

L'articolo di Paolo Belardi, Valeria Menchetelli, Giovanna Ramaccini e Marco Williams Fagioli (*HERITAGE UNIPG. L'immagine dell'Università degli Studi di Perugia dalla Super Specula del 1308 all'Official merchandising del 2022*) ripercorre la storia dell'Università degli Studi di Perugia e presenta l'identità dell'Ateneo attraverso l'immagine veicolata da un nuovo marchio che riesce a sintetizzare tradizione e innovazione.

Stefano Brusaporci, in *Teoria del Modelli e Scienze Visuali nella rappresentazione digitale dell'architettura*, offre una riflessione su come la teoria dei modelli e la cultura visiva favoriscano la rappresentazione del patrimonio architettonico in ambiente digitale attraverso modelli declinabili secondo diverse tematizzazioni e quindi capaci di favorire lo studio, la comprensione e la comunicazione del patrimonio.

Alessio Cardaci e Antonella Versaci, nel contributo *Un racconto per immagini: Bergamo e la Bergamasca nei disegni di Luigi Angelini*, sottolineano l'importante ruolo della rappresentazione nell'analisi e comprensione del paesaggio e del costruito focalizzandosi, in particolare, sull'attività di disegnatore portata avanti dall'architetto-ingegnere Luigi Angelini.

Il contributo di Irene Cazzaro (*Hypothetical Cultural Heritage and its users: challenges in the interpretation and communication through verbal and visual methods*) offre un'importante panoramica sul tema delle ricostruzioni digitali proponendo un approccio utile e trasparente alla comunicazione e rappresentazione dei manufatti distrutti o mai realizzati.

Enrico Cicalò e Michele Valentino, in *Visualizzare l'archeologia. Il contributo delle scienze grafiche alle ricerche in ambito archeologico*, illustrano le possibilità offerte dalle scienze grafiche nell'ambito della ricerca, comunicazione e fruizione del patrimonio archeologico.

Andrea Donelli (*La costruzione grafico/geometrica digitale in CAD – BIM. Modelli per il disegno edile*) offre uno spunto di riflessione sul tema della rappresentazione digitale del costruito.

Tommaso Empler e Alexandra Fusinetti (*Le forme di rappresentazione e narrazione dei sistemi di difesa costieri elbani*) enfatizzano, invece, il ruolo delle immagini nel processo di analisi e comunicazione della storia di un luogo focalizzando l'attenzione sui sistemi di difesa dell'Isola d'Elba.

Il contributo di Margherita Fontana, *A proposal for a bunker aesthetics from Paul Virilio's archaeology to virtual architecture*, analizza una particolare e simbolica tipologia di architettura, quella del bunker, fornendo un contributo agli studi interdisciplinari sull'argomento e sull'estetica "della sparizione".

Elena Ippoliti, Michele Russo, Miruna Andreea Găman, Noemi Tomasella e Giulia Flenghi, in *Rediscovering Stratified Urban Context by Visual Pathways: the Esquilina of Rome*, propongono un approccio metodologico che porta alla realizzazione di percorsi visivi per promuovere, attraverso immagini e video, il territorio e valorizzare la complessa stratificazione culturale delle realtà urbane.

Pamela Maiezza e Stefano Brusaporci presentano, in *Ricostruire il passato. Per una tassonomia delle ricostruzioni virtuali di beni architettonici non esistenti*, una riflessione sulla visualizzazione digitale di architetture non più esistenti e propongono una classificazione di tali visualizzazioni in funzione delle caratteristiche dei beni considerati.

Leonardo Paris, Maria Laura Rossi e Angela Moschetti (*La sintassi spaziale per l'analisi diacronica nelle trasformazioni dei centri storici. Sperimentazione su Porta Cintia a Rieti*) applicano differenti tecniche di lettura e analisi dello spazio urbano per creare mappe valutative in grado di evidenziare l'incidenza quantitativa e qualitativa delle trasformazioni intercorse sui centri storici nel corso del tempo.

Francesca Savini, Alessio Cordisco e Ilaria Trizio (*Digital Story Modelling: dalla digitalizzazione del patrimonio architettonico alla ricostruzione del passato*) affrontano il tema digitalizzazione e ricostruzione tridimensionale di Piazza Duomo all'Aquila per promuovere, attraverso immagini della configurazione attuale e del passato, il patrimonio tangibile e intangibile della città.

Il tema delle ricostruzioni digitali dei progetti presentati alla Biennale di Venezia del 1985 è affrontato nel contributo di Starlight Vattano (*Visioni digitali di una Venezia immaginata: la Biennale del 1985*) che, grazie al digitale, restituisce l'immagine di una Venezia immaginata.

Ornella Zerlenga, Carlo Di Rienzo e Vincenzo Cirillo, in *Image/in intangible heritage. The ephemeral celebrations in Paris in 1739*, danno forma alle architetture effimere realizzate a Parigi durante il XVIII secolo, di cui rimangono solo tracce scritte e disegni d'archivio, per restituire delle immagini inedite che promuovono nuove forme di fruizione del patrimonio culturale.

HERITAGE & MUSEUM – PATRIMONIO & MUSEI

La sezione dedicata ai musei raccoglie le esperienze di creazione di una nuova immagine degli spazi espositivi e degli strumenti atti a promuovere e salvaguardare, con approcci diversificati, il patrimonio culturale.

Rita Capurro e Franca Zuccoli, nel contributo *Nascita di un museo immaginato. Il Museo diffuso dell'Università di Milano-Bicocca*, illustrano il processo di creazione del museo universitario diffuso e le sfide affrontate per identificare un'immagine condivisa, come quella del logo, che potesse comunicare "questo nuovo elemento caratterizzante la realtà universitaria".

Marcella Colacino, in *Patrimonio, documentazione e creazione di senso. La generatività museale nel caso della Pinacoteca di Brera*, propone un approccio basato sulla generatività nella pratica educativa museale prendendo come modello di riferimento le attività messe in pratica dal dipartimento didattico della Pinacoteca di Brera.

Myrto Koukouli, Katerina Servi, Dimitra Petousi, Melpomeni Karta, Natasa Michailidou, Labrini Papastratou, Georgios I. Gogolos, Konstantinos Kalampokis e Konstantinos Petridis (*Channel to the Past: Combining different digital experiences in a single visit to the museum*) combinano tecniche di storytelling, gamification e scrittura collaborativa per promuovere il patrimonio culturale presente all'interno dei musei e offrire una nuova esperienza ai visitatori.

Il contributo di Roberta Spallone, Fabrizio Lamberti, Davide Calandra, Davide Mezzino, Johannes Auenmüller e Martina Rinascimento (*Connecting objects, times and places: Digital VR re-contextualization of the standing Sekhmet statues in the Museo Egizio, Turin, from the Temple of Ptah at Karnak*) descrive le potenzialità della realtà virtuale nell'ambito dei processi di comunicazione del patrimonio e disseminazione delle conoscenze a partire dalla ricostruzione virtuale del tempio di Ptah a Karnak.

Federica Zalabra, in *Ricomporre il patrimonio. La tecnologia a supporto della narrazione storico-artistica al Museo Nazionale d'Abruzzo*, sottolineando il ruolo del museo come luogo accessibile e inclusivo, illustra come il digitale abbia favorito la ricostruzione virtuale di un capolavoro artistico scomparso e come le tecniche di comunicazione visuale e narrativa incoraggino la trasmissione del valore del patrimonio immateriale e materiale alle generazioni future.

HERITAGE & ARCHIVE – PATRIMONIO & ARCHIVI

Gli archivi rappresentano un'importante fonte di documenti e immagini a supporto della conoscenza, analisi e interpretazione del patrimonio culturale. I saggi raccolti in questa sezione si concentrano su questi aspetti, che vengono esposti da punti di vista diversi.

Cecilia Bolognesi e Deida Bassorizzi si soffermano, in *Immagini di antichi progetti, modelli di nuovi spazi. Traduzione di architetture dagli archivi alla AR*, sull'utilizzo delle immagini di archivio e dei documenti storici per la ricostruzione spaziale del patrimonio storico non più esistente proponendo e validando una procedura operativa per la realizzazione di un modello virtuale a partire da fonti iconografiche miste.

Il contributo di Salvatore Damiano (*Implementare il patrimonio archivistico: ricostruzione virtuale di una villa non realizzata di Giuseppe Samonà in Sicilia*) descrive un'esperienza volta a verificare l'efficacia degli strumenti digitali per l'interpretazione dell'architettura e come mezzi per l'implementazione comunicativa di un archivio.

Patrizia Montuori attraverso i documenti dell'Archivio Inverardi documenta, in *L'Aquila e le nuove "porte" urbane per l'accoglienza turistica e dei viaggiatori. L'Hotel Castello e il Motel Amiternum*, gli interventi e le trasformazioni del territorio con la costruzione di due edifici nodali del sistema urbano dell'Aquila.

Il contributo di Caterina Palestini e Giovanni Rasetti (*Ignoti patrimoni urbani: memorie grafico-visive delle architetture del secondo Novecento in Abruzzo*) è incentrato sulle modalità di indagine grafica per confrontare gli elaborati di progetto e l'architettura ricostruita riprodotta nelle fotografie per accentuare i caratteri delle opere e offrire una percezione diversa di queste.

Marco Paolucci e Simonetta Ciranna (*L'altro Gran Sasso: l'areale di Campotosto nel XX secolo. Dall'industria torbifera e idroelettrica ai comprensori turistico-ricettivi mai realizzati*) ripercorrono, grazie ai documenti di archivio e alle immagini di progetti, le trasformazioni urbane, economiche e culturali del piccolo borgo di Campotosto, in provincia dell'Aquila, e sottolineano come la mancata gestione del territorio abbia provocato notevoli danni ambientali.

VISUAL HERITAGE – PATRIMONIO VISUALE

Tecnologie digitali, narrazioni visive e supporti grafici per la conoscenza, rappresentazione, analisi, promozione e creazione del patrimonio culturale fanno da sfondo ai saggi di questa sezione.

Dario Ambrosini, Annamaria Ciccozzi, Tullio de Rubeis e Domenica Paoletti, in *Optical methods: imagin(g) the hidden world of cultural heritage*, illustrano i vantaggi dei metodi ottici nell'ambito della diagnostica e conservazione del patrimonio culturale.

Carlo Battini, nel contributo *Tecnologie di rilevamento no contact: anche espressione artistica?*, sintetizza alcune esperienze in cui le tecniche di rilievo digitale vengono utilizzate per creare una nuova forma di arte espressiva e trasmettere emozioni allo spettatore.

Il contributo di Alan Chandler e Michela Pace (*Heritage in a van. The paradox of intangibility*) propone una riflessione sul patrimonio intangibile, sulla realtà complessa e mutabile di questo patrimonio e sul paradosso di dover attribuirgli un valore attraverso il riconoscimento di riferimenti materiali.

Alessandro Luigini (*AI imaging, imagery and imagination. Considerations on a future that is already present, for a digital humanism in poetic and educational processes*) propone una riflessione sulla creazione delle immagini sviluppate attraverso applicazioni text-to-image basate sull'intelligenza artificiale e sul processo creativo associato a tali applicazioni.

Donato Maniello, in *Essere nel tempo. Il frammento come dispositivo della visione*, presenta una riflessione generale sul tema del frammento quale veicolo per generare immagini mentali riferite al passato grazie all'utilizzo delle tecnologie contemporanee.

Sebastiano Nucifora (*L'eredità controversa. Il patrimonio architettonico coloniale in Africa sub-sahariana occidentale tra presenza materiale e persistenza della memoria*) affronta il tema del patrimonio coloniale e la sua dimensione simbolica, ma anche del controverso rapporto tra conservazione e identità.

Letteratura, cinema e architettura si intrecciano nel contributo di Annamaria Poli (*The Visual Heritage of Spoon River: intangible and tangible cultural heritage, from monuments and history to poetry and cinema*) che pone l'accento sulla narrazione visiva quale risorsa per rappresentare e promuovere il patrimonio culturale materiale e immateriale.

Il saggio di Federico Rebecchini, *Uzo Nishiyama e il disegno del mutamento domestico*, descrive l'opera dell'architetto Nishiyama e di come lo stesso architetto abbia utilizzato il disegno e il riferimento ai manga, sviluppando una tecnica rappresentativa innovativa, per raffigurare gli interni delle case giapponesi in un'epoca di grande cambiamento.

Federico Rita, in *Un patrimonio da valorizzare. Il design e le prospettive culturali delle tecnologie digitali*, analizza il ruolo del design grafico nel patrimonio culturale focalizzandosi sul ruolo della comunità nella costruzione di nuovi patrimoni e sulle possibilità e criticità offerte dalle tecnologie digitali e dal web.

Marcello Scalzo (*L'Italia sui muri. Località e città italiane nei manifesti turistici tra primo e secondo dopoguerra*) si sofferma sull'uso e sulla diffusione dei manifesti turistici quali strumenti di promozione del patrimonio italiano nell'immediato dopoguerra.

Pasquale Tunzi (*Tra storia e memoria. Il ruolo delle illustrazioni nei periodici italiani del primo Ottocento*), invece, pone l'accento sui periodici illustrati di inizio Ottocento e sulla loro funzione di strumenti di comunicazione per la conoscenza dell'architettura.

Nella sezione dedicata all'interpretazione del patrimonio e all'heritage making, tra le più compose del volume, i temi toccati sono tra i più vari.

In *Rovine viventi: immaginare il patrimonio culturale attraverso la realtà virtuale*, Fabrizia Bandi focalizza l'attenzione sulle possibilità di rivivere spazi ed eventi attraverso la realtà virtuale, che permette di generare un immaginario collettivo che avvicina il passato al presente.

Mirco Cannella, Vincenza Garofalo, Marco Rosario Geraci e Ludovica Prestigiovanni, nel contributo *L'immagine recuperata: il pavimento maiolicato dell'Oratorio di San Mercurio a Palermo*, illustrano i vantaggi prodotti dalle tecnologie digitali nell'ambito della fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale realizzando un'applicazione multimediale attraverso la quale poter visualizzare la ricostruzione digitale del pavimento maiolicato dell'Oratorio di San Mercurio a Palermo.

Alessandra Cirafici, Caterina Cristina Fiorentino e Pasquale Argenziano (*L'identità cimarosiana ad Aversa. Paradigmi visuali e codici comunicativi*) mettono in atto un processo di ricostruzione identitaria del musicista settecentesco Domenico Cimarosa attraverso azioni e progetti innovativi, che uniscono elaborati medialti, festival musicali, gamification e composizioni grafiche.

Gli strumenti della ricerca storico-critica, quelli del fashion design e della comunicazione, nel contributo di Ornella Cirillo, Caterina Cristina Fiorentino e Roberto Liberti *Le manifatture di Procida nelle trame della storia. Un approccio interdisciplinare all'heritage making*, vengono applicati alla manifattura tradizionale per valorizzare tradizione e cultura dell'isola di Procida.

Attraverso l'analisi dei documenti di archivio, in particolare dei disegni, Francesco De Lorenzo e Agostino Urso (*Configurazioni formali dello spazio urbano. La progettazione degli isolati nei disegni dell'Ente Edilizio di Reggio Calabria*) analizzano le configurazioni spaziali della città di Reggio Calabria e le tipologie edilizie identificate con il processo di ricostruzione post-sisma del 1908.

Laura Farroni e Matteo Flavio Mancini, in *Real, virtual and digital images from the Room of Pompeo quadratura at Palazzo Spada in Rome*, propongono un'interessante analisi degli affreschi della Sala di Pompeo di Palazzo Spada a Roma, ricorrendo alla prospettiva inversa, per ricostruire l'insieme prospettico dello spazio reale/affrescato che diventa fruibile nello spazio ricreato virtualmente.

Alessia Garozzo e Francesco Maggio (*La memoria del passato tra antiche e nuove immagini*) affrontano il tema dei progetti non realizzati custoditi negli archivi di architettura sottolineando il ruolo degli archivi stessi come promotori della conoscenza e custodi della memoria.

Rosina Iaderosa, in *La tradizione degli antichi mestieri attraverso le immagini. I loro racconti tra analogico e digitale*, sottolinea come le immagini possano supportare il processo di ricostruzione dei luoghi e delle vicende, soprattutto quando queste immagini sono inserite in un contesto museale che permette ai visitatori di provare emozioni che rendono visibile ciò che è immateriale.

Elena Ippoliti, Flavia Camagni e Andrea Casale (*Urbino con gli occhi del Rinascimento. Un taccuino di viaggio multimediale*) trasformano il taccuino di viaggio, una forma espressiva utilizzata tradizionalmente dai viaggiatori per narrare le proprie esperienze, in uno strumento di comunicazione e inclusione sociale arrivando a proporre, grazie alle tecnologie digitali, un viaggio virtuale alla scoperta di Urbino e del Rinascimento.

Silvana Kühtz e Alessandro Raffa, in *Image and imagination. Re-inventing heritage in Matera. For a definition of heritage in marginal areas*, sottolineano l'importanza delle esperienze sensoriali nella riscoperta e riappropriazione del patrimonio culturale da parte della comunità, soprattutto quando questo è localizzato in aree periferiche o marginali.

Alessandro Luigini, Barbara Tramelli, Francesca Condorelli, Giuseppe Nicastro e Alessandro Basso, nel contributo *Tre esperienze di imagin[g] per il patrimonio*, illustrano l'approccio di ricerca adottato dal Laboratorio interdisciplinare EARTH presentando alcune esperienze pratiche di progetti già sviluppati o in via di sviluppo.

Il contributo *Ricostruire le immagini attraverso la stampa 3D: applicazione ai reperti archeologici di Amiternum (AQ)* di Adriana Marra descrive il processo di digitalizzazione di alcuni reperti archeologici per la creazione di prototipi fisici che possano supportare il processo di ricostruzione dell'immagine mentale del patrimonio.

Valeria Menchetelli, Francesco Cotana e Chiara Spippoli (*Immagini per interpretare il patrimonio culturale. Le architetture fortificate in Umbria tra rilievo, catalogazione e comunicazione*) illustrano un'esperienza di ricerca sul rilievo e restituzione applicata alle architetture fortificate

ombre e presentano un'interessante scheda di catalogo che va a configurarsi come un sistema di conoscenza aperto e inclusivo.

Nel contributo *Immagini fisiche e percettive. La rappresentazione visuale dei dipinti della Basilica di S. Giorgio a Venezia*, Sonia Mollica definisce una struttura ontologica attraverso la quale individuare e collegare gli elementi caratterizzanti gli apparati pittorici per favorire una forma di interpretazione originale che possa incentivare l'interesse verso la conoscenza dell'arte.

Jonathan Pierini e Gianluca Camillini ipotizzano, in *Una pratica editoriale come dispositivo di riattivazione dell'archivio*, una pratica editoriale e di pubblicazione dei documenti fotografici, basata sulla selezione, combinazione e montaggio delle immagini, in grado di attribuire nuovo valore a questa tipologia di bene documentale.

Adriana Rossi e Sara Gonizzi Barsanti (*"Aumentare" la realtà: un obiettivo recente?*) affrontano il tema del restauro virtuale delle tombe a camera sannitiche rinvenute nei pressi di Santa Maria Capua Vetere (Caserta) evidenziando come il rilievo, la modellazione 3D e la grafica digitale possano supportare i processi di conoscenza, conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale.

Daniele Rossi e Alessandro Basso, in *Exploring Cultural Heritage Through Virtual Tours: The Loggia of Galatea in Villa Farnesina*, illustrano i cambiamenti innescati dall'uso delle tecnologie digitali nell'ambito della documentazione, valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale proponendo un virtual tour che raccoglie informazioni eterogenee che vengono elaborate e rese disponibili per soddisfare le esigenze di diversi utenti.

Michela Rossi e Sara Conte (*Visual Heritage and Memory Design*) trattano il tema della conservazione e valorizzazione dei cimiteri, luoghi della memoria ricchi di valore storico-artistico, ricorrendo alle immagini per creare spazi flessibili capaci di adattarsi a diverse sensibilità e culture, in stretta relazione con i riferimenti visivi del ricco repertorio dei simboli della memoria che li caratterizzano.

Nel contributo *Ricordare e documentare il patrimonio attraverso le immagini. Le case coloniali O.N.C. della terra dei "Mazzoni"*, Michele Sabatino sottolinea l'importante ruolo che le immagini hanno nella documentazione e analisi dell'architettura e il supporto che queste forniscono nelle ipotesi di ricostruzione dello stato originario del bene.

Rossella Salerno (*"La lettura" del luogo: tra identità e globalizzazione*) si sofferma sul concetto di Heritage basato su una comunità in chiave sociale e interculturale in relazione ai territori, indagando le potenzialità dei social media come canale comunicativo che contribuisce alla costruzione della memoria della comunità in un'espressione dinamica che guarda alla scala "ultralocale".

Khaoula Stiti, in *Revisiting participation in research. A literature review to rearrange the definitions of "research with" in heritage*, propone una rassegna teorica sulle pratiche di ricerca partecipativa da applicare per realizzare progetti efficaci nell'ambito del patrimonio culturale.

Alessandra Tata (*Memoria e Fotografia nell'era Digitale: il caso dell'Aquila*) approfondisce l'importanza del web e dei social media nella creazione di una memoria collettiva che permetta di tramandare, attraverso le immagini, i ricordi di un luogo e quindi di sviluppare un senso di appartenenza al territorio che trovi riscontro con la partecipazione dei cittadini nei processi di gestione del patrimonio culturale.

Barbara Tramelli, in *Finding, seeing and comparing. Visualization Methods in the Lyon16ci Database*, propone un database digitale per la raccolta, la gestione e la disseminazione delle illustrazioni a stampa francesi del sedicesimo secolo, evidenziando l'importante ruolo che tale database assume nella ricerca e analisi del patrimonio iconografico.

Il paper di Christian Upmeier, Isabella Louise Küchler, *I suoni del patrimonio: un prototipo per la Haus Am Horn di Weimar*, illustra un progetto di guida inclusiva della Haus Am Horn, realizzata per la prima mostra del Bauhaus nel 1923, che si configura come un'esperienza sonora e aptica che permette di rivivere attraverso un'esplorazione multisensoriale gli elementi che connotano il progetto.

Agostino Urso e Francesco De Lorenzo in *Puzzle e rappresentazione. L'immagine del puzzle come utile strumento di narrazione grafica, multimediale e interattiva* fanno riferimento a un'esperienza didattica in cui gli studenti analizzano alcune sedie "d'autore" realizzando degli elaborati grafici che riprendono le caratteristiche grafiche e compositive di puzzle e fumetti per comunicare le analisi condotte.

Ornella Zerlenga, Margherita Cicala e Riccardo Miele esplorano, in *Immagini per la fruizione del Patrimonio Culturale. Itinerari virtuali per la conoscenza e la valorizzazione del castello di Roccarainola*, i vantaggi del virtual tour come strumento per la documentazione e la valorizzazione del patrimonio architettonico dei piccoli borghi urbani.

LANDSCAPE – PAESAGGIO

La sezione dedicata al paesaggio raccoglie differenti contributi in cui le immagini vengono utilizzate quali strumenti di analisi e conoscenza per recuperare aspetti materiali, il territorio e le sue architetture, e immateriali, come la memoria e le tradizioni.

Nel contributo *Ricostruire Amatrice. La rappresentazione autentica del paesaggio urbano storico*, Giuseppe Amoruso riporta un'analisi del patrimonio architettonico di Amatrice, duramente colpita dal sisma del 2016, e propone un protocollo di simulazione generativa come strumento di supporto operativo per la ricostruzione post-sisma.

Marinella Arena (*Imago memoriae*) identifica tre differenti modalità iconografiche per ricostruire e rappresentare, ricorrendo all'ausilio delle immagini e del rilievo strumentale, la memoria di luoghi urbani in via spopolamento.

Giovanni Caffio, in *Oltre i borghi. La sfida del disegno come metodo d'indagine dei paesi in spopolamento*, evidenzia l'importanza del disegno e della rappresentazione nell'analisi e conoscenza dei borghi in via di spopolamento.

Antonio Conte, Marianna Calia, Roberto Pedone e Rossella Laera (*Patrimoni creativi e fragilità nei piccoli centri della Lucania. Ricostruzione per immagini di vicende umane come palinsesto della memoria abitativa*) sottolineano come le creazioni artistiche possano diventare elementi di avvio dei processi di recupero e rigenerazione urbana dei piccoli borghi.

Nel contributo *Imágenes de un paisaje cultural que desaparece: El complejo fabril-harinerero de los Tajos de Alhama de Granada (España)* di Concepción Rodríguez-Moreno, María del Carmen Vilchez-Lara, Juan Francisco Reinoso-Gordo, Antonio Gómez-Blanco e Jorge Molinero-Sánchez, il rilievo digitale e i prodotti scaturiti da questo processo costituiscono gli strumenti fondamentali per analizzare e documentare il paesaggio e l'architettura ma anche il punto di partenza per ricreare il passato e il futuro del luogo.

Camilla Sette e Bernardino Romano propongono, in *Public landscape heritage. The Unsustainable Planning of Soil Consumption*, una riflessione sulle trasformazioni urbane e dell'alterazione dell'immagine del paesaggio incentivata dalla mancanza di strumenti di pianificazione adeguati.

ARCHITECTURAL HERITAGE – PATRIMONIO ARCHITETTONICO

Il patrimonio architettonico rappresenta uno degli ambiti più indagati dalla ricerca scientifica, e la sezione del volume dedicata a questo raccoglie i contributi che hanno indagato particolari aspetti di un'opera architettonica e che si sono soffermati su prassi consolidate o innovative relative al rilievo, rappresentazione e modellazione dei manufatti. Tra questi, Fabrizio Agnello (*Immagine e immaginazione: la luce come materia dell'architettura*) si sofferma sulle immagini di architetture mai realizzate evidenziando le possibilità offerte dalle tecnologie digitali non solo nella creazione di simulazioni realistiche ma anche come strumenti di analisi capaci di disvelare il rapporto fra architettura e luce.

In *Costruire immagini e conservare memoria. Il Nuovo Manicomio Provinciale dell'Aquila*, Alessandra Bellicoso restituisce alla memoria, grazie alle immagini tecniche e di archivio, un importante episodio delle vicende storiche e architettoniche aquilane evidenziando come da queste immagini si possa ripartire per realizzare progetti di conservazione e rigenerazione che restituiscano alla città le opere abbandonate.

Stefano Brusaporci, Pamela Maiezza, Adriana Marra, Alessandra Tata e Luca Vespasiano (*Affidabilità dei modelli HBIM per la gestione del patrimonio costruito*) affrontano il tema della rappresentazione tridimensionale parametrica degli elementi del patrimonio architettonico sottolineando l'importanza dell'affidabilità geometrica del modello rispetto alle finalità e agli scopi per il quale è stato realizzato.

Il contributo di Luigi Corniello, Gianluca Gioioso, Fabiana Guerriero, Gennaro Pio Lento, Pedro A. Janeiro (*Un patrimonio di immagini. Il modello di rilievo*) presenta i risultati del processo di rilievo fotogrammetrico e modellazione 3D del Palazzo Nazionale di Manfra in Portogallo e propone un modello digitale per la fruizione di spazi inaccessibili.

Il contributo *Immagine del patrimonio Unesco di Berat in Albania. Rilievi fotografici e fotogrammetrici della cisterna nel castello* di Angelo De Cicco, Andrea Maliqari, Andronira Burda, Gennaro Pio Lento, Fabiana Guerriero, Rosa De Caro, Adriana Trematerra, Gianluca Gioioso e Luigi Corniello riporta gli esiti del processo del rilievo architettonico della cisterna

del castello di Berat, in Albania, ed evidenzia l'importante ruolo svolto dalle immagini scaturite dal rilievo nell'ambito della conoscenza, documentazione e fruizione del patrimonio costruito.

Daniele Arturo De Luca, Ramona Quattrini e Chiara Mariotti (*HBIM strategies for the phygital interaction with the architectural heritage. Palazzo Olivieri-Machirelli and the Auditorium Pedrotti in Pesaro*) combinano il paradigma dell'HBIM con le strategie di storytelling dimostrando come questi due aspetti possano restituire un modello, accessibile su più dispositivi, capace di garantire la conservazione e gestione dell'architettura e di favorirne la comunicazione e valorizzazione.

Il contributo di Giancarlo Di Marco e Juan Carlos Dall'Asta, *Architectural materiality as an image of the future past 3D printed concrete at the intersection of aesthetic language evolution and technological development*, indaga sulle possibilità offerte dalle stampanti in 3D di calcestruzzo per creare nuove forme e linguaggi per l'architettura.

Erika Elefante, Giuseppe Antuono e Pierpaolo D'Agostino (*Gamification per la comunicazione partecipativa dei modelli informativi. Immaginare il patrimonio dell'architettura inaccessibile*) ampliano le potenzialità degli strumenti BIM alla comunicazione integrata delle informazioni sfruttando i motori di gaming per raggiungere un'utenza molto più ampia, costituita non solo dai tecnici ma anche dai turisti che, attraverso tali strumenti, possono entrare in contatto con il patrimonio culturale dismesso.

Massimiliano Lo Turco, Andrea Tomalini e Jacopo Bono, in *A Heritage of images witnessing the passage of time. The renovation of the Torino Esposizioni complex*, descrivono gli eventi più significativi che hanno interessato il complesso Torino Esposizione attraverso le immagini storiche e realizzano un modello HBIM dell'edificio per avere un'immagine rappresentativa dello stato attuale e di ciò che sarà, e che rappresenta un'importante risorsa documentale per la gestione dell'edificio.

Il contributo di Mónica López-Piquer, Cinta Lluís-Teruel, Josep Lluís i Ginovart (*Comparison of the methodology used for the analysis of the main section in Romanesque buildings in Val d'Aran*) è incentrato sulle tecniche di rilievo digitale e sull'analisi delle sezioni principali ricavate dalla nuvole di punti per comprendere quale tra i metodi utilizzati sia più utile per definire progetti di conservazione del patrimonio architettonico.

Il lavoro di Fanwei Meng e Yu Huaiyuan, *The oldest catholic church in Beijing: Nan Tang*, esplora l'impatto dell'architettura barocca sulla Cina attraverso l'analisi della prima chiesa cattolica di Pechino, sottolineando il ruolo di Nantang nella promozione della scienza occidentale e nell'integrazione della cultura cinese e occidentale.

Il contributo di Luca Rossato, Fabio Planu, Greta Montanari, Dario Rizzi e Francesco Viroli (*La Rocca Malatestiana di Verucchio. Rilievo integrato e processo di SCAN to HBIM per la gestione del patrimonio culturale*) riporta gli esiti del processo di rilievo e digitalizzazione del patrimonio storico di un piccolo borgo, che ha portato alla realizzazione di un modello HBIM accurato dal punto geometrico e informativo e, pertanto, utile ai processi di gestione.

Adriana Trematerra, Gianluca Pintus, Angelo De Cicco, Fabiana Guerriero, Rosa De Caro e Luigi Corniello (*Images of Sacred Heritage. Enhancement of Montenegro's Orthodox Monasteries for Sustainable Religious Tourism*) illustrano il processo di conoscenza, analisi e documentazione adottato nell'ambito di un'ampia ricerca sui monasteri ortodossi del Montenegro finalizzata a sviluppare nuove modalità di valorizzazione di questo patrimonio religioso.

Il contributo *Rappresentazioni non canoniche: l'ausilio della riflessione*, di Graziano Mario Valenti, propone una procedura operativa finalizzata a sviluppare una superficie curva, come quella dell'intradosso di un arco, su una superficie piana.

In *Frammenti dal Rinascimento. Le logge nel centro storico dell'Aquila*, Luca Vespasiano riporta una mappatura, descrizione e analisi semantica delle peculiarità riscontrabili nelle logge rinascimentali restituite al patrimonio architettonico della città dell'Aquila con il processo di ricostruzione avviato dopo il terremoto del 2009.

