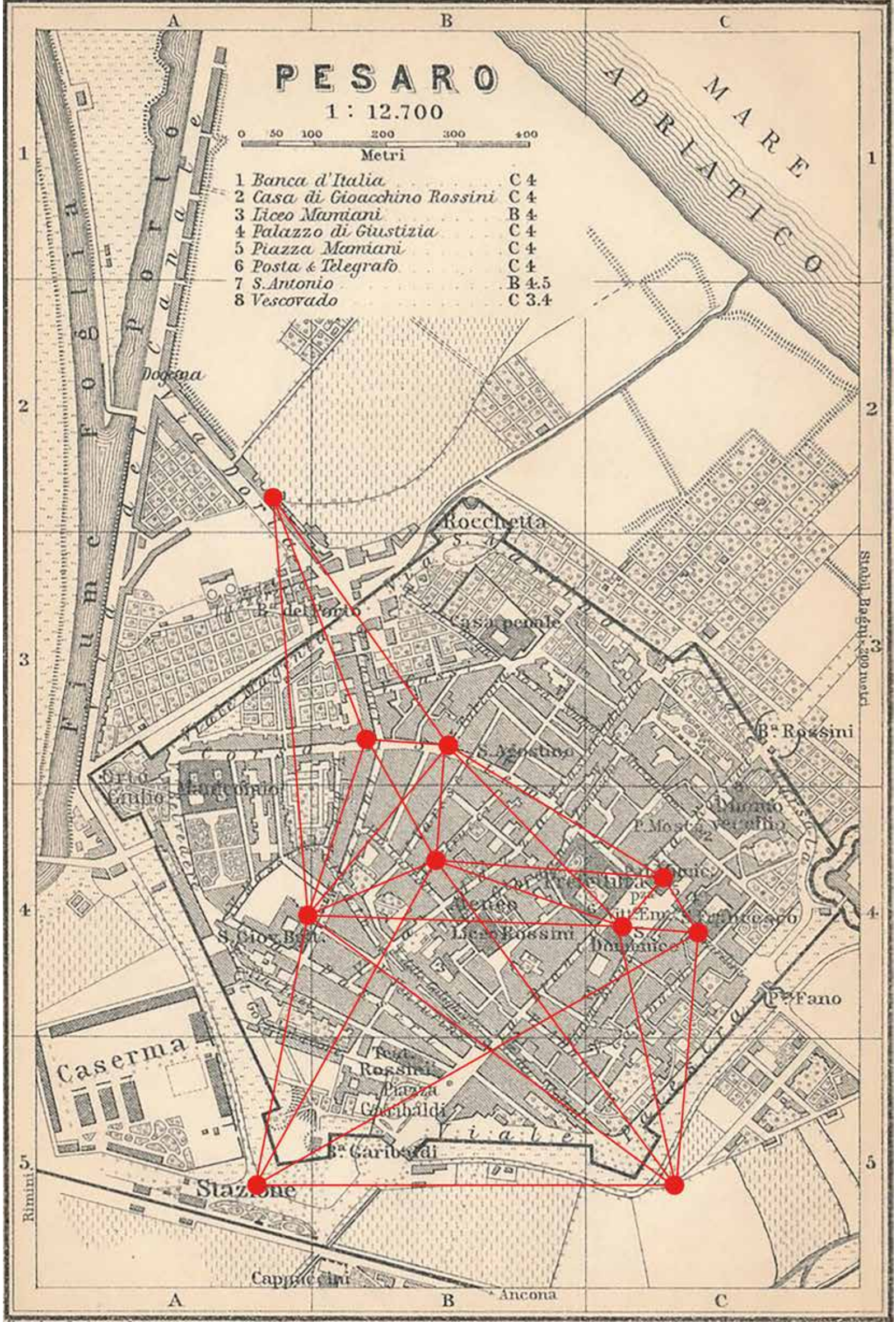


PESARO

1 : 12.700



- | | |
|------------------------------|-------|
| 1 Banca d'Italia | C 4 |
| 2 Casa di Gioacchino Rossini | C 4 |
| 3 Liceo Mamiani | B 4 |
| 4 Palazzo di Giustizia | C 4 |
| 5 Piazza Mamiani | C 4 |
| 6 Posta & Telegrafo | C 4 |
| 7 S. Antonio | B 4.5 |
| 8 Vescovado | C 3.4 |



Itinerari di valorizzazione del patrimonio culturale tra fisico e digitale: architetture del '900 a Pesaro

testo di/text by Alessandra Bosco, Silvia Gasparotto

Itineraries for the enhancement of Cultural Heritage between physical and digital: 20th century architecture in Pesaro

1 Introduction

Established in 2014 on the Ministry of Culture and Tourism initiative, the designation 'Italian Capital of Culture' aims to promote and enhance the cultural heritage of Italian cities by supporting cultural development, expanding tourism, and fostering cooperation between local communities (MiBACT, 2015). Awarding the title of cultural capital to a city, year after year, promotes at the same time the concepts of diversity and multiplicity of cultural wealth by supporting the appreciation and awareness of its heritage among both Italian and foreign citizens. Through cultural projects, artistic proposals and the development of dedicated programmes, the initiative fosters a profound and inclusive understanding of the variety of traces, histories, traditions and artistic expressions present in the territory, revealing to all citizens elements of a local identity usually the preserve of the few and inducing in participants, with knowledge and awareness, the development of a sense of belonging and attachment to their history and tradition (Settis, 2017; Sennet, 2018). Art and culture, together with heritage valorisation practices, thus become tools for strengthening the social fabric, contributing to a sense of shared identity and appreciation for the diversity that particularly characterises the Italian cultural landscape. Architecture

1. Introduzione

Istituita nel 2014, su iniziativa del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, la designazione "Capitale Italiana della Cultura" mira a promuovere e valorizzare il patrimonio culturale delle città italiane supportando lo sviluppo culturale, espandendo il turismo, e favorendo la cooperazione tra le comunità locali (MiBACT, 2015). Riconoscere, anno dopo anno, il titolo di capitale della cultura ad una città, promuove allo stesso tempo i concetti di diversità e di molteplicità della ricchezza culturale supportando l'apprezzamento e la consapevolezza relative al patrimonio custodito, sia tra i cittadini italiani che tra gli stranieri. Attraverso progetti culturali, proposte artistiche e sviluppo di programmi dedicati, l'iniziativa favorisce una comprensione profonda e inclusiva della varietà di tracce, storie, tradizioni ed espressioni artistiche presenti sul territorio, svelando a tutti i cittadini elementi di un'identità locale solitamente appannaggio di pochi e inducendo nei partecipanti, con conoscenza e consapevolezza, lo sviluppo del senso di appartenenza e l'attaccamento alla propria storia e tradizione (Settis, 2017; Sennet, 2018). L'arte e la cultura insieme alle pratiche per la valorizzazione del patrimonio diventano in questo modo, strumenti per rafforzare il tessuto sociale contribuendo a un senso di identità condivisa e di apprezzamento per la diversità che caratterizza particolarmente il panorama culturale italiano. L'architettura e gli spazi urbani costituiscono elementi significativi dell'articolazione della città e parti costitutive della sua identità, radicata sia su elementi materiali sia su valori immateriali (Lupo, 2013). La presenza degli edifici traccia sul territorio percorsi tra espressioni di differenti linguaggi della storia dell'architettura e dello spazio urbano, codificate da autori e storici dell'architettura, ma pressoché ignote ai non esperti, anche se direttamente coinvolti come gli stessi abitanti. Comprendere l'identità di un edificio assume poi un ulteriore grado di complessità se si considera che la sua essenza può non coincidere con le idee e i principi che ne hanno animato la concezione iniziale. Contesto di vita, l'edificio racchiude in sé la pluralità insita all'interno di un bene comune che è specchio di una comunità eterogenea in continua trasformazione. Al suo interno la stratificazione dei valori convergenti nella sua identità si manifesta in modo tangibile nello sviluppo di forme di ritualità e nel consolidarsi di usanze indipendenti dalla volontà dell'architetto o di chi ne ha pensato la realizzazione. L'edificio, in questo senso, è il luogo in cui la stessa comunità sperimenta e costruisce la propria identità, stratificando memorie e adattando e interpretando gli spazi secondo le proprie esigenze e modi di vita (Molinari, 2020). Da queste riflessioni emerge come il valore e il significato di un'architettura, elemento che costituisce parte significativa del patrimonio materiale e immateriale di una città, si possano apprendere solo integrando lo studio, l'approfondimento e la divulgazione dell'opera e



© Alessandra Bosco, Pesaro, agosto 2023

a sinistra/on the left: Mario Paniconi, Giulio Pediconi, Palazzo dell'Economia Corporativa (1933-1936) / Mario Paniconi, Giulio Pediconi, Palace of Corporate Economy (1933-1936)

and urban spaces constitute significant elements of articulating the city and constituent parts of its identity, rooted in both material elements and immaterial values (Lupo, 2013). The presence of buildings traces routes in the territory between expressions of different languages of the history of architecture and urban space, codified by authors and historians of architecture, but almost unknown to non-experts, even if directly involved as the inhabitants themselves. Understanding the identity of a building then takes on a further degree of complexity if we consider that its essence may not coincide with the ideas and principles that animated its initial conception. A context of life, the building encapsulates the plurality inherent within a common good that mirrors a heterogeneous community in continuous transformation. Within it, the stratification of values converging in its identity manifests itself in a tangible way in the development of forms of rituality and in the consolidation of customs independent of the will of the architect or those who conceived its realisation. In this sense, the building is where the community experiences and constructs its identity, stratifies memories and adapts and interprets spaces according to its needs and ways of life (Molinari, 2020). From these reflections, it emerges how the value and meaning of architecture, an element that constitutes a significant part of the material and immaterial heritage of a city, can only be learnt by integrating the study, in-depth study and dissemination of the architect's work and vision, with the collection of testimonies and anecdotes provided by those who live in and use it. Oral sources and direct experiences become fundamental tools for understanding the complexity

della visione dell'architetto, con la raccolta di testimonianze e aneddoti forniti da chi lo abita e lo utilizza. Le fonti orali e le esperienze dirette diventano in questa situazione strumenti fondamentali per comprendere la complessità e il contesto di vita che l'edificio custodisce. La diversità e la molteplicità delle narrazioni (Bonacini, 2020) provenienti da differenti persone appartenenti a una comunità che interagisce quotidianamente con gli spazi, unite alla costruzione di annotazioni relative all'approfondimento del contesto architettonico di riferimento, possono così aiutare a rivelare e restituire il quadro complessivo di uno spazio animato dalla storia vissuta e dalla ricchezza delle pratiche sociali sedimentate nel tempo. Costituiscono progetti di riferimento nel campo della valorizzazione delle testimonianze di una comunità archivi digitali come Hiroshima Archive (1) e The September 11 Digital Archive (2) che pongono la storia delle persone al centro cercando di innescare un meccanismo di auto-riconoscimento dell'audience. Il racconto di un edificio può aiutare a ripercorrere la storia della cultura materiale di un luogo grazie allo stratificarsi delle opere artistiche ospitate al suo interno, si tratti di decorazioni integrate nella struttura come formelle, affreschi o mosaici; di componenti come balaustre, ringhiere, o arredi fissi; di qualificate opere di artisti locali o stranieri; di strumenti come quelli utilizzati per la misurazione delle lunghezze e dei pesi, per la segnalazione di un pericolo o, più comunemente, per la commemorazione di una ricorrenza. Al contrario, il racconto dell'architettura può restituire alla comunità dei cittadini e degli ospiti tipologie di architettura vernacolare spontanea. Forme primordiali queste strutture sviluppandosi organicamente in risposta ai bisogni e alle condizioni specifiche dell'ambiente e della società locale fanno emergere la tipologia di risorse disponibili sul territorio, le tecniche di costruzione tradizionali e i modi di abitare e socializzare tipici della società. In occasione di Matera Capitale Europea della Cultura 2019, ad esempio, i fruitori hanno potuto visitare, oltre alle grandi mostre prodotte per l'occasione in Palazzi storici e luoghi recuperati e adibiti alle differenti attività, i Sassi di Matera, sistema urbano originario di case-grotte, in parte scavate nella roccia, in cui le persone hanno abitato fino al 1958. In una sorta di auto-narrazione di comunità, formula che ha rappresentato il riscatto di figure ai margini della società, persone che hanno vissuto quegli ambienti hanno restituito la testimonianza di come si visse descrivendo collezioni di oggetti e strumenti di lavoro, oggi comunemente presenti in musei etnografici. Il racconto diretto e disintermediato della vita in uno spazio rappresenta una visita immersiva ante-litteram capace di restituire al visitatore una narrazione che, mediante esperienza diretta, diviene costruzione di memoria vissuta (Bosco et al., 2022). Alla forza dell'esperienza vissuta, si tratti di restituzione di un'esperienza o di spiegazioni di approfondimento relativo alla specifica architettura, si oppone la temporalità della stessa esperienza. Non sempre e non per sempre, infatti, l'abitante o il progettista saranno a disposizione del fruitore. Le tecnologie digitali divengono in questo contesto un valido strumento utile alla raccolta, collezione, conservazione e valorizzazione della memoria (Dal Falco & Vassos, 2017; Colombo, 2020). Servirsi di strumenti digitali e archiviare in rete documenti e informazioni annulla le distanze tra spazi di aggregazione dei contenuti, materialmente conservati anche in differenti luoghi; abbatte i confini disciplinari e di conoscenza trasmettendo saperi specifici anche a pubblici allargati; elude le barriere temporali proponendo progetti transgenerazionali; include target diversi per cultura, classe sociale ed età, considerate la diffusione capillare dei personal device e la riduzione quasi completa delle problematiche di digital-divide, accelerata per necessità durante il periodo della pandemia da Covid-19.

2. Il contesto progettuale: Pesaro capitale italiana della cultura 2024

La candidatura a Capitale Italiana della Cultura della Città di Pesaro trova nella "grafica di pubblica utilità" di Massimo Dolcini un riferimento nobile e noto a livello internazionale. Negli anni Settanta/Ottanta la consonanza tra le idee di gestione dell'amministrazione pesarese e quelle dei tecnici/intellettuali ha portato alla costruzione di un modello dialettico e partecipato per la produzione e realizzazione di un'identità di comunità basata sulle necessità e sulle visioni dei cittadini piuttosto che sulle più usuali logiche del *branding*. Se in quegli anni l'ambito di lavoro era lo sviluppo di campagne di comunicazione, oggi il campo di applicazione si amplia a considerare la valorizzazione dell'identità urbana attraverso eventi, mostre e attività culturali (Rauch & Sinni, 2009, 162-165). La candidatura di Pesaro a Capitale Italiana della cultura per l'anno 2024 si basa sul rapporto tra arte, ambiente e tecnologia, coadiuvato da pratiche partecipative e di co-creazione che coinvolgono attivamente cittadini, giovani e istituzioni. I suoi valori fondativi che trovano nello slogan: "La natura della cultura" ruotano attorno alla sostenibilità ambientale, all'uso cosciente e consapevole della tecnologia, all'integrazione culturale, alla coesione sociale e allo sviluppo

and context of life that the building holds. The diversity and multiplicity of the narratives (Bonacini, 2020) coming from different people belonging to a community that interacts with the spaces daily, combined with the construction of annotations relating to the in-depth study of the architectural context of reference, can thus help to reveal and restore the overall picture of a space animated by lived history and the wealth of social practices sedimented over time. Reference projects in the field of the valorisation of the testimonies of a community are digital archives such as the Hiroshima Archive (1) and The September 11 Digital Archive (2), which place the history of people at the centre, trying to trigger a mechanism of self-recognition of the audience. The narrative of a building can help to retrace the history of the material culture of a place thanks to the stratification of the artistic works housed within it, be they decorations integrated into the structure such as tiles, frescoes or mosaics, components such as balustrades, railings, or fixed furnishings; qualified works by local or foreign artists; instruments such as those used to measure lengths and weights, to signal danger or, more commonly, to commemorate an anniversary. Conversely, the narrative of architecture can restore spontaneous vernacular types of architecture to the community of citizens and guests. Primordial forms of these structures developed organically in response to the specific needs and conditions of the local environment and society, bringing to light the type of resources available in the area, traditional building techniques, and typical ways of living and socialising. On the occasion of Matera European Capital of Culture 2019, for example, visitors were able to visit, in addition to the large exhibitions produced for the occasion in historical Palazzi and places recovered and used for different activities, the Sassi di Matera, an original urban system of cave-houses, partly dug into the rock, where people lived until 1958. In a community self-narrative, a formula that represented the redemption of figures on the fringes of society, people who lived in those environments testified how life was lived by recounting collections of objects and working tools, now commonly found in ethnographic museums. The direct and disintermediated description of life in space represents an antelitteram immersive visit capable of returning to the visitor a narrative that, through direct experience, becomes a construction of lived memory (Bosco et al., 2022). The strength of the lived experience, whether it is the restitution of an experience or in-depth explanations of the specific architecture, is opposed by the temporality of the experience itself. Not always and not forever, in fact, will the inhabitant or the designer be available to the user.



© Alessandra Bosco, Pesaro, agosto 2023

innovativo del territorio. La nomina permette alla città di Pesaro la possibilità concreta di valorizzare il suo territorio e patrimonio materiale e immateriale, finalizzando le differenti azioni allo sviluppo di benessere individuale e collettivo ottenendo ricadute a livello economico, sociale e culturale. Tra gli strumenti che hanno portato Pesaro a vincere il titolo, gli “Esercizi di cittadinanza culturale” hanno coinvolto la comunità locale, assieme ad enti ed istituzioni, nell’“esercitare l’immaginazione” proponendo riflessioni sull’identità visiva come bene comune e sulla città spazio-temporale attraverso idee, visioni e progetti per un urbanismo di prossimità (Manzini, 2021). Il coinvolgimento dei più giovani è stato finalizzato alla proposta di reportage urbani autoprodotti. Il gruppo di ricerca “Design for Heritage and Cultures” dell’Università di San Marino è stato invitato a partecipare all’esercizio di cittadinanza: “Identità visiva come bene comune”, con un intervento teorico-applicativo volto a raccontare il progetto di identità di un territorio, che deve da un lato comunicare verso l’interno, verso i cittadini, proponendo un’identità visiva collettiva e sociale in grado di creare senso di appartenenza, dall’altro lato verso l’esterno, verso tutti coloro che necessitano di informazioni per riconoscere il progetto di identità i caratteri salienti del territorio. Il contributo ha inoltre approfondito MEET - *Multifaced Experience for Enhancing Territories*, progetto di ricerca che ruota attorno ai concetti di identità, territorio e partecipazione. Sviluppato a partire dal 2021 (Gasparotto et al, 2021) MEET applica un format di valorizzazione, basato su un percorso espositivo interattivo, ad un particolare patrimonio, evidenziando le connessioni con il territorio e coinvolgendo la stessa comunità locale. Un’applicazione di MEET al contesto pesarese viene inserita nella candidatura di Pesaro 2024. A seguito di un percorso di co-creazione, nasce “Now you see me” progetto volto alla valorizzazione di edifici architettonici del ‘900.

3. Progettare itinerari di valorizzazione tra fisico e digitale

La città di Pesaro custodisce edifici del Novecento di grande rilevanza, spesso celati all’interno del tessuto urbano. La valorizzazione di queste architetture rappresenta un importante tassello per lo sviluppo dell’identità locale, contribuendo alla definizione di una concezione più completa, articolata e partecipativa della bellezza cittadina. Gli strumenti tradizionali che abbiamo più frequentemente a disposizione per approfondire la visita di un luogo sono guide, audioguide o mappe cartacee e le informazioni in esse contenute sono spesso didascaliche e turistiche. “Now you see me” si configura come un percorso attivo, un itinerario fisico e digitale, che segue le tracce dell’ar-

Digital technologies have become, in this context, a valuable tool for collecting, preserving and valorising memory (Dal Falco & Vassos, 2017; Colombo, 2020). Using digital tools and storing documents and information on the web cancels the distances between content aggregation spaces, materially preserved even in different places; it breaks down disciplinary and knowledge boundaries by transmitting specific knowledge also to broader audiences; it eludes time barriers by proposing transgenerational projects; it includes targets that are different in terms of culture, social class and age, considering the widespread diffusion of personal devices and the almost complete reduction of digital-divide issues, accelerated by necessity during the period of the Covid-19 pandemic.

2. The project context: Pesaro Italian Capital of Culture 2024

The candidature of the city of Pesaro as the Italian Capital of Culture finds a noble and internationally renowned reference in Massimo Dolcini's 'Public Utility Graphics'. In the Seventies/Eighties, the consonance between the Pesaro administration's management ideas and those of technicians/intellectuals led to the construction of a dialectical and participatory model for the production and realisation of a community identity based on the needs and visions of citizens rather than on the more usual logics of branding. Suppose in those years the first field of work was the development of communication campaigns, today the scene is broadened to consider enhancing urban identity through events, exhibitions and cultural activities (Rauch & Sinni, 2009, pp. 162-165). Pesaro's candidature as Italian Capital of Culture for 2024 is based on the relationship between art, environment and technology, assisted by participative and co-creative practices involving citizens, young people and institutions. Its founding values in the slogan: 'The Nature of Culture', revolve around environmental sustainability, the conscious use of technology, cultural integration, social cohesion and innovative territorial development. The nomination allows the city of Pesaro to enhance its territory and tangible and intangible heritage, targeting different actions to develop individual and collective well-being, achieving economic, social and cultural spin-offs. Among the tools that led Pesaro to win the title, the "Cultural Citizenship Exercises" involved the local community, together with bodies and institutions, in "exercising imagination" by proposing reflections on visual identity as a common good and on the space-time city through ideas, visions and projects for proximity urbanism (Manzini, 2021). The involvement of younger people was aimed at



chitettura moderna e porta il fruitore a visitare i differenti spazi della città. Al progetto collabora un team eterogeneo composto da storici, architetti, curatori e designer. Si tratta dello sviluppo di un sistema narrativo che mette in luce il patrimonio attraverso l'approfondimento della letteratura conservata negli archivi e nelle biblioteche, e la raccolta di testimonianze. Queste narrazioni, che si declinano in racconti storici, architettonici e aneddotici, vengono raccolte e presentate su una piattaforma digitale che da un lato funge da archivio di contenuti e dall'altro ne consente una fruizione semplice e immediata a supporto dell'esperienza di visita. Il progetto prevede l'ausilio dei più comuni strumenti digitali, il cui utilizzo, naturalizzato a seguito della pandemia da Covid-19, è diventato una pratica quotidiana guidata da gesti fluidi e istintuali, e consente a un pubblico allargato di ampliare la propria sfera di apprendimento attraverso un personal device divenuto ormai

proposing self-produced urban reportages. The “Design for Heritage and Cultures” research group of the University of San Marino was invited to participate in the citizenship exercise: “Visual Identity as a Common Good”, with a theoretical-applicative contribution aimed at narrating the identity project of a territory, which must, on the one hand, communicate inwards, towards citizens, proposing a collective and social visual identity capable of creating a sense of belonging, and on the other hand outwards, towards all those who need information to recognise the salient features of the territory in the identity project. The contribution also delved into MEET - Multifaced Experience for Enhancing Territories, a research project revolving around identity, territory and participation. Developed in 2021 (Gasparotto et al., 2021), MEET applies an enhancement format, based on an interactive exhibition route, to a particular heritage, highlighting the connections with the territory and involving the local community itself. An application of MEET to the Pesaro context is included in the Pesaro 2024 bid. Following a path of co-creation, “Now You See Me” was created, a project aimed at enhancing 20th-century architectural buildings.

3. Designing enhancement itineraries between physical and digital

The city of Pesaro preserves 20th-century buildings of great importance, often hidden within the urban fabric. The valorisation of these architectures represents an important building block for developing local identity, contributing to the definition of a more complete, articulated and participatory conception of the city’s beauty. The traditional tools we most frequently have at our disposal to further the visit of a place are guidebooks, audioguides or paper maps, and the information they contain is often didactic and touristy. “Now you see me” is configured as an active route, a physical and digital itinerary, which follows the traces of modern architecture and leads the user to visit different spaces in the city. A heterogeneous team of historians, architects, curators and designers is collaborating on the project. It involves developing a narrative system that highlights the heritage through the in-depth study of the literature preserved in archives and libraries and the collection of testimonies. These narratives, which take the form of historical, architectural and anecdotal tales, are collected and presented on a digital platform, which, on the one hand, serves as an archive of content and, on the other, allows for simple and immediate use to support the visitor experience. The project envisages the use of the most common digital tools, the use of which, naturalised following the Covid-19 pandemic, has

comune protesi fisica e cognitiva. L’interfaccia che guida il visitatore nell’itinerario prevede che i contenuti vengano fruiti prevalentemente attraverso registrazioni audio, arricchite da schizzi, planimetrie, disegni, fotografie utili ad avere riscontri visivi immediati. L’utilizzo della voce, registrata sia in italiano che in inglese, agevola la fruizione contestuale del patrimonio, richiamando il visitatore ad un’attenzione più focalizzata e intensa che rende più efficace la memorizzazione dei contenuti e lo coinvolge maggiormente nell’esperienza di visita. Come sostiene Cirifino (2011, p.7) in relazione all’utilizzo di strumenti multimediali di narrazione: “Una lingua [...] richiama come analogia la cultura dell’oralità su cui erano poggiati il pensiero discorsivo e le sue caratteristiche: indeterminazione, ripetibilità, immediatezza, simultaneità, frammentazione e connettività. Le persone hanno bisogno di rapportarsi a questa lingua per ritrovare familiarità [...]”. Gli edifici stessi, in questo contesto, diventano “portavoce” di storie e approfondimenti interpretati da esperti e cittadini. Elemento centrale del progetto è la relazione biunivoca tra lo spazio fisico e quello digitale (Lupo, 2021). L’esperienza di visita, seppur amplificata dagli strumenti tecnologici (Qr-code e smartphone), viene infatti immaginata nel luogo in cui tali edifici sorgono. Dimensioni, volumi, matericità, ma anche simboli delle architetture ed aspetti empatici legati alla loro relazione con l’uomo non sarebbero infatti opportunamente valorizzati in una visita esclusivamente virtuale. La scelta di servirsi di strumenti accessibili e inclusivi, evitando ad esempio l’utilizzo della realtà aumentata, porta a immaginare che il trigger dell’esperienza possa essere al contempo “porta di accesso” ed importante elemento identitario, riprodotto tramite standardi o adesivi posti nei pressi dell’edificio. A supporto dell’itinerario il progetto prevede inoltre la realizzazione di un “hot spot” interattivo, dal quale poter avere un’overview di tutti gli edifici e delle installazioni site-specific orientate ad offrire un’esperienza condivisa degli spazi urbani. Basate sulla riproduzione ambientale di tracce sonore, sulla progettazione di effetti visivi luminosi e su retroproiezioni progettate in relazione alle specificità storiche e architettoniche di alcuni degli edifici, le installazioni introducono il visitatore in una dimensione percettivo-sensoriale che unisce apprendimento e intrattenimento. L’approccio con il quale vengono raccolte le informazioni sugli edifici affianca ricerca bibliografica e archivistica a pratiche di partecipazione attiva della comunità locale che divengono un importante strumento di metodologia. La componente antropologica del progetto si esplicita nell’ascolto e nell’osservazione profonda degli ambienti urbani e delle comunità che costituiscono il tessuto cittadino. La diversificazione del turismo che trova fondamento nella cultura e nella valorizzazione del patrimonio restituisce ai visitatori i valori della stratificazione architettonica e sociale di una struttura urbana creando nei cittadini la consapevolezza di un patrimonio ritrovato. Tra i beneficiari del progetto, oltre ai turisti, alla *governance* e agli stessi cittadini, vi sono anche i professionisti che, coinvolti nella produzione, costituiscono una nuova rete collaborativa che potrà attivarsi anche in futuro. A partire da questo primo contributo, costituito dall’itinerario, dalla mappa cartacea, dai *trigger* posti in prossimità degli edifici, dall’*hot-spot*, dalle installazioni site-specific e dal catalogo –elemento essenziale per la musealizzazione e la disseminazione dei risultati–, il progetto prevede una continuazione anche successiva all’evento di Pesaro Capitale della Cultura 2024. L’archivio digitale potrà infatti essere implementato e arricchito dagli stessi cittadini o istituzioni generando nuovi itinerari e approfondendo ulteriori edifici.

4. Gli itinerari delle architetture del ‘900 per la città di Pesaro

La struttura urbana di Pesaro, in cui l’espansione storica non è avvenuta per ampliamenti successivi né secondo una esplicita zonizzazione funzionale, offre un contesto ideale per progetti di valorizzazione attraverso la definizione di itinerari tematici. L’utilizzo di itinerari caratterizzati da una dimensione ibrida tra fisico e digitale (Lupo, 2021) è una pratica consolidata nel progetto di design per la valorizzazione dei patrimoni culturali materiali e immateriali (Ragone, 2016). Lavorano su questo, e in particolar modo sulla fruizione del patrimonio, ad esempio il MAUA, Museo di Arte Urbana Aumentata (3) che in diverse città Italiane modifica la percezione delle architetture grazie alla visualizzazione in realtà aumentata di opere di street art; oppure Zeranta Walk&Learn (4): un’app di realtà immersiva geo-localizzata per mappare e promuovere il patrimonio artistico, storico e culturale fruito attraverso percorsi a piedi. Nel caso di Pesaro Capitale Italiana della Cultura i due itinerari previsti dal progetto “Now you see me” raggruppano le architetture selezionate in categorie contraddistinte dal periodo di edificazione: la prima comprende edifici pubblici realizzati tra gli inizi del ‘900 e gli anni Cinquanta, la seconda quelli costruiti tra gli anni Cinquanta e gli anni Novanta. Gli edifici, di seguito sinteticamente descritti ed elencati nella Tabella 1, rappresentano casi esemplari per la presentazione dei contenuti sui quali basare processi di valo-

become a daily practice guided by fluid and instinctual gestures and allows a broader public to expand their sphere of learning through a personal device that has now become a common physical and cognitive prosthesis. The interface that guides the visitor through the itinerary envisages that the contents are mainly enjoyed through audio recordings, enriched by sketches, plans, drawings, and photographs useful for immediate visual feedback. The use of voice, recorded in both Italian and English, facilitates the contextual enjoyment of the heritage, calling the visitor to more focused and intense attention that makes the memorisation of the contents more effective and involves him/her more in the visiting experience. As Cirifino (2011, p.24) argues about the use of multimedia storytelling tools: "A language [...] recalls as an analogy the culture of orality on which discursive thought and its characteristics were based: indeterminacy, repeatability, immediacy, simultaneity, fragmentation and connectivity. People need to relate to this language in order to find familiarity [...]". The buildings themselves, in this context, become "spokesmen" for stories and insights interpreted by experts and citizens. A central element of the project is the two-way relationship between physical and digital space (Lupo, 2021). The visitor experience, although amplified by technological tools (QR codes and smartphones), is, in fact, imagined in the place where these buildings stand. Dimensions, volumes, materiality, symbols of the architecture and empathic aspects linked to their relationship with man would not be appropriately valorised in an exclusively virtual visit. The decision to use accessible and inclusive tools, avoiding using augmented reality, for example, leads to the idea that the experience trigger could be both a "gateway" and an important element of identity, reproduced through banners or stickers placed near the building. To support the itinerary, the project also envisages the creation of an interactive 'hot spot', from which an overview of all the buildings and site-specific installations oriented to offer a shared experience of urban spaces can be obtained. Based on the environmental reproduction of soundtracks, the design of luminous visual effects and rear projections designed in relation to the historical and architectural specificities of some of the buildings, the installations introduce the visitor into a perceptive-sensorial dimension that combines learning and entertainment. The approach with which information on the buildings is gathered combines bibliographic and archival research with active participation practices of the local community that become an important methodology tool. The anthropological component of the project is expressed in the listening and

rizzazione attraverso forme di narrazione. Individuati a partire da quelli descritti all'interno della Guida all'architettura nelle Marche 1900-2015 (Ciccarelli, 2016) e attraverso specifici sopralluoghi, gli edifici selezionati raccontano la Pesaro "degli architetti" e quella "a servizio del cittadino". Il progetto prevede la narrazione di ciascun edificio secondo differenti punti di vista. I contenuti narrativi appartengono a tre differenti filoni: l'approfondimento architettonico, il racconto storico e di relazione con il contesto urbano e infine quello aneddotico estrapolato dalle testimonianze dirette. La sede principale dell'attuale Liceo Artistico Mengaroni, situata in Corso XI Settembre, 201 e costruita nel 1915 si rivela particolarmente importante per lo stretto rapporto tra lo sviluppo della città e l'istituzione. La didattica si è sempre confrontata infatti sia con l'espressione artistica del periodo, sia con la cultura materiale in relazione alle necessità produttive, attivando di volta in volta corsi di ceramica, metallurgia, ebanistica e in tempi più recenti gli indirizzi di architettura e design. Il Palazzo dell'Economia Corporativa, che si erge lungo Corso XI Settembre, al numero 116, costruito tra il 1933 e il 1936 da Mario Paniconi e Giulio Pediconi restituisce la struttura di un edificio progettato per la gestione economica e commerciale. Elementi di particolare spicco sono infatti i rilievi in pietra dei balconi su cui sono rappresentate le principali attività che caratterizzano l'economia della città in epoca fascista: musica, pesca, agricoltura e metallurgia. Le formelle in ceramica di Bruno Baratti posizionate all'interno visualizzano in un quadro più ampio il racconto delle attività, spaziando dalla pesca all'esplorazione dello spazio. La Stazione di Pesaro, situata in Piazza G. Falcone e P. Borsellino e realizzata nel 1935 da Roberto Narducci, rappresenta uno dei principali punti di accoglienza della città, dove turismo e mobilità si incontrano. Narducci progetta come dipendente del Ministero delle comunicazioni italiano circa 40 stazioni ferroviarie e 10 edifici postali, immobili caratterizzati da elementi modulari ricorrenti in grado di veicolare l'identità di una nazione attraverso la realizzazione di edifici pubblici a servizio della comunità. Il Municipio, posizionato in Piazza del Popolo 1, e costruito nel biennio 1948-1949, su progetto dell'architetto Cesare Pascoletti, ospita al suo interno frammenti della storia e delle usanze della città: dalla campana che scandisce il tempo pubblico e segnala le emergenze, alle mappe storiche che evidenziano l'espansione della città, fino alle più recenti collezioni d'arte locale. L'Edificio delle Poste, sito in Piazza del Popolo 28, che ha subito due restauri significativi: il primo nel 1907 sotto la supervisione di Edoardo Colle Marini, e il secondo negli anni '60, curato da Guido Cirilli evidenzia il passaggio del tempo e l'evoluzione artistica nella stratificazione dei dettagli architettonici compresenti al suo interno. I palazzi che contraddistinguono il lato destro di Via San Francesco, costruiti dal 1954 al 1994 e firmati dall'architetto Celio Francioni, rappresentano un progetto architettonico, di nuova urbanizzazione e di integrazione sociale. Gli edifici, che combinano attività commerciali al piano terra con uffici e residenze ai piani superiori, vedono l'avvicendamento di titolarità e settori merceologici dei negozi che cambiano nel tempo rispecchiando le trasformazioni dell'articolazione sociale. La Casa Parcheggio - Palazzo Scattolari, collocata in Via Domenico Mazza 42, e costruita tra il 1978 e l'1981 secondo il progetto di Carlo Aymonino, introduce nel contesto pesarese la tipologia della casa popolare a ballatoio. Recentemente ristrutturato per adempiere alle stesse funzioni previste in origine, l'edificio, landmark all'interno del centro storico, è manifesto dell'architettura di Aymonino. La Biblioteca San Giovanni di Via G. Passeri, 102, è situata all'interno di un ex convento risalente al XVI secolo, confiscato in epoca napoleonica, destinato ad accuartieramento militare agli inizi 900 e successivamente distretto di leva. Restaurato nel 1998 da Danilo Guerri e Massimo Carmassi, l'edificio riporta tracce della sua storia nella distribuzione dello spazio che ancora ricalca la configurazione conventuale come nella decorazione dei suoi interni. Un esempio sono gli affreschi raffiguranti icone religiose, ma anche scene di battaglia. Peculiare, infine, la fruizione della biblioteca in cui, oltre a studenti e appassionati lettori, sono frequenti i bambini accompagnati da nonni e genitori che usufruiscono dello spazio dedicato ai libri e al gioco. Il Palazzo di Giustizia situato in Piazzale Giosuè Carducci 12, costruito tra il 1992 e il 2005, è opera di Giancarlo de Carlo. Massiccio e scultoreo, a pianta quadrata, il bastione della giustizia, si apre verso il cortile centrale illuminato dal lucernario posto al centro: un cuneo che penetra nell'edificio sotto al quale è ospitato l'archivio del tribunale. Il Centro Direzionale Benelli collocato tra Viale Goffredo Mameli e Via Mario del Monaco e progetto dello studio di Aymonino viene costruito tra il 1979 e il 1983. Il plesso che occupa un intero isolato e integra al suo interno parcheggi, negozi, uffici, spazi commerciali e residenziali, ha al centro una grande piazza coperta e si propone come documento programmatico della crescita urbana mirando a raggruppare in un unico corpo la quantità terziaria corrispondente alla crescita economica futura, assieme ad una percentuale di unità residenziali.

in-depth observation of the urban environments and communities that make up the city's fabric. The diversification of tourism, which is based on culture and heritage, restores to visitors the values of the architectural and social stratification of an urban structure, creating in citizens an awareness of a rediscovered heritage. The project's beneficiaries include tourists, governance, the citizens themselves and the professionals involved in the production, constituting a new collaborative network that can also be activated in the future. Starting from this first contribution, consisting of the itinerary, the paper map, the triggers placed near the buildings, the hot-spot, the site-specific installations and the catalogue - an essential element for the musicalisation and dissemination of the results -the project envisages a continuation even after the Pesaro Capital of Culture 2024 event. The citizens or institutions can implement and enrich the digital archive, generating new itineraries and delving into further buildings.

4. Itineraries of 20th-century architecture for the city of Pesaro

The urban structure of Pesaro, in which historical expansion did not occur using successive extensions nor according to explicit functional zoning, offers an ideal context for valorisation projects through the definition of thematic itineraries. Using itineraries characterised by a hybrid dimension between physical and digital (Lupo, 2021) is a consolidated practice in design projects to valorise tangible and intangible cultural heritage (Ragone, 2016). They work on this, and especially on the fruition of heritage, e.g. MAUA, Museo di Arte Urbana Aumentata (3), which in several Italian cities modifies the perception of architecture thanks to the augmented reality visualisation of street artworks; or Zeranta Walk&Learn (4): a geo-localised immersive reality app for mapping and promoting artistic, historical and cultural heritage enjoyed through walking paths. In the case of Pesaro, the Italian Capital of Culture, the two itineraries provided by the "Now you see me" project group the selected architectures into categories distinguished by the period of construction: the first includes public buildings built between the early 20th century and the 1950s, the second those built between the 1950s and the 1990s. The buildings, briefly described below and listed in Table 1, represent exemplary cases for presenting content on which to base enhancement processes through narrative forms. Identified starting from those described in the Guide to Architecture in the Marche 1900-2015 (Ciccarelli, 2016) and through specific surveys, the selected buildings narrate the Pesaro "of the architects" and the Pesaro "at the service

Tabella 1. Edifici individuati per gli itinerari, 2023

	Collocazione	Anni di costruzione	Architetto/i	Tipologia di narrazione	Peculiarità
Edifici dagli inizi del '900 agli anni '50					
Edificio delle Poste	Piazza del Popolo, 28, Pesaro	I restauro 1907 II restauro anni '60	I restauro - Edoardo Colle Marini II restauro - Guido Cirilli	- Archittonica - Storica	- Dettagli architettonici e elementi di cultura materiale
Liceo Artistico Mengaroni	Corso XI Settembre, 201, Pesaro	1915	N.D.	- Archittonica - Storica - Aneddotta	- Docenti e studenti illustri - Opere e tecniche di produzione - Rapporto con le necessità produttive e lavorative
Palazzo dell'Economia Corporativa	Corso XI Settembre, 116, Pesaro	1933 - 1936	Mario Paniconi e Giulio Pediconi	- Archittonica - Storica - Aneddotta	- Le corporazioni - Rilievi in pietra dei balconi - Formelle in ceramica all'interno dell'edificio
Stazione di Pesaro	Piazza G. Falcone P. Borsellino, Pesaro	1935	Roberto Narducci	- Archittonica - Storica	- Edifici rappresentativi dell'identità nazionale - Elementi simbolici e decorativi
Municipio	Piazza del Popolo, 1, Pesaro	1948 - 1949	Cesare Pascoletti	- Archittonica - Storica - Aneddotta	- Stilemi dell'architettura fascista - Mappe storiche - Testimonianze della vita sociale - Opere d'arte
Edifici dagli anni '50 agli anni '90					
Via San Francesco	Via San Francesco d'Assisi, Pesaro	1954 - 1994	Celio Francioni	- Archittonica - Storica - Aneddotta	- Relazione tra progetto architettonico e urbano - Avvicendamento dei settori merceologici corrispondente a cambiamenti sociali
Casa Parcheggio - Palazzo Scattolari	Via Domenico Mazza, 42, Pesaro	1978 - 1981	Carlo Aymonino	- Archittonica - Storica	- Tipologia di casa-parcheggio - Edilizia popolare collettiva - Architettura autoriale
Centro Direzionale Benelli	Viale Goffredo Mameli, Pesaro	1979 - 1983	Carlo Aymonino	- Archittonica - Aneddotta	- Tipologia edificio con annessa piazza coperta - Progetto relazionale al futuro ampliamento del settore terziario
Palazzo di Giustizia	Piazzale Giosuè Carducci, 12, Pesaro	1992 - 2005	Giancarlo de Carlo	- Archittonica	- Relazione tra interno ed esterno - Tipologia a corte - Archivio posto nel cuneo centrale
Biblioteca San Giovanni	Via G. Passeri, 102, Pesaro	1998 (dal XVI sec.)	Danilo Guerri e Massimo Carmassi	- Archittonica - Storica - Aneddotta	- Avvicendamento storico dell'utilizzo degli spazi - Affreschi - Fruizione inclusiva

sotto da sinistra/below on the left: Carlo Aymonino, Centro Direzionale Benelli (1979-1983); Giancarlo de Carlo, Palazzo di Giustizia (1992-2005); Danilo Guerri e Massimo Carmassi, Biblioteca San Giovanni (ultimo restauro: 1998) / Carlo Aymoni-

no, Benelli Business Centre (1979-1983); Giancarlo de Carlo, Palace of Justice (1992-2005); Danilo Guerri and Massimo Carmassi, San Giovanni Library (last restoration: 1998)



of the citizen". The project envisages the narration of each building from different points of view. The narrative contents belong to three strands: architectural in-depth analysis, historical narration and relationship with the urban context, and anecdotal narration extrapolated from direct testimonies. The current Liceo Artistico Mengaroni headquarters, located at 201 Corso XI Settembre and built in 1915, is vital for the close relationship between the city's development and the institution. The didactics have always dealt with both the artistic expression of the period and the material culture about production needs, activating from time to time courses in ceramics, metallurgy, cabinet-making and, in more recent times, the courses of architecture and design. The Palazzo dell'Economia Corporativa, which stands along Corso XI Settembre at number 116, was built between 1933 and 1936 by Mario Paniconi and Giulio Pediconi, conveys the structure of a building designed for economic and commercial management. Particularly noteworthy are the stone reliefs on the balconies depicting the main activities that characterised the city's economy during the Fascist era: music, fishing, agriculture and metallurgy. The ceramic tiles by Bruno Baratti positioned inside visualise in a broader picture the story of activities, ranging from fishing to space exploration. The Pesaro Railway Station, located in Piazza G. Falcone P. Borsellino and designed in 1935 by Roberto Narducci, represents one of the city's main reception points, where tourism and mobility meet. As an employee of the Italian Ministry of Communications, Narducci designed around 40 railway stations and ten postal buildings, buildings characterised by recurring modular elements capable of conveying the identity of a nation through creating public buildings serving the community. The City Hall, located

in Piazza del Popolo, 1, and built in 1948-1949 to a design by architect Cesare Pascoletti, houses fragments of the city's history and customs: from the bell that marks public time and signals emergencies to the historical maps highlighting the expansion of the city, to the more recent collections of local art. The Post Office Building, located at 28 Piazza del Popolo, has undergone two significant restorations: the first in 1907 under the supervision of Edoardo Colle Marini, and the second in the 1960s, supervised by Guido Cirilli, highlights the passage of time and artistic evolution in the stratification of architectural details present within it. The buildings that mark the right side of Via San Francesco built from 1954 to 1994 and designed by architect Celio Francioni, represent an architectural project of new urbanisation and social integration. The buildings, which combine commercial activities on the ground floor with offices and residences on the upper floors, see the alternation of owners and product sectors of the shops change over time, reflecting the transformations of the social articulation. The Casa Parcheggio - Palazzo Scattolari, located at Via Domenico Mazza 42 and built between 1978 and 1981 according to a design by Carlo Aymonino, introduces the typology of the council house with a balcony into the Pesaro context. Recently renovated to fulfil the same functions as originally planned, the building, a landmark in the historic centre, is a manifesto of Aymonino's architecture. The San Giovanni Library in Via G. Passeri, 102, is located inside a former convent dating back to the 16th century, confiscated during the Napoleonic era, used as a military quarter in the early 20th century and later as a conscription district. Restored in 1998 by Danilo Guerri and Massimo Carmassi, the building bears traces of its history in the distribution of space,

which still follows the convent configuration, as in the decoration of its interiors. One example is the frescoes depicting religious icons, but also battle scenes. Lastly, the use of the library is peculiar, where, in addition to students and avid readers, children accompanied by grandparents and parents are frequent users of the space dedicated to books and play. The Palace of Justice, located in Piazzale Giosuè Carducci, 12, built between 1992 and 2005, is the work of Giancarlo de Carlo. Massive and sculptural, with a square plan, the bastion of justice opens up towards the central courtyard lit by the skylight in the centre: a wedge penetrating the building under which the court archives are housed. The Centro Direzionale Benelli, located between Viale Goffredo Mameli and Via Mario del Monaco and designed by Aymonino's studio, was built between 1979 and 1983. The complex, which occupies an entire block and integrates car parks, shops, offices, and commercial and residential spaces within it, has a large covered square at its centre and is proposed as a programmatic document of urban growth, aiming to group in a single body the number of tertiary units corresponding to future economic growth, together with a percentage of residential units.

See table 1. Buildings identified for the itineraries, 2023

Signalled by the Guide to Architecture (Ciccarelli, 2016), the 5-Tower District by the COM.TEC. studio, the School Complex in Via Nanterre signed by Aymonino, and the office building by Natalini Architetti in Via Marcolini are famous buildings in the Pesaro urban area. However, considering the project as the first part of an implementable system and the multitude of tourists and citizens

who mainly move around on foot during events of this magnitude, only architectures located in the historic centre or immediately neighbouring areas were selected.

5. Conclusions

According to Bauman (1996), in post-modern society, the challenge is to preserve an identity that is not static but keeps all possibilities open in front of it and avoids remaining immutable. The city is configured as a 'narrative territory' (Trocchianesi, 2014), a surface characterised by often hidden layers of history and meaning that the that design can enhance and bring out. The "Now you see me" project, through the investigation of 20th-century buildings, proposes a valorisation of a local identity heritage through an accessible and implementable platform, which allows the unveiling of those hidden narratives that the urban fabric preserves. An experimental field par excellence, the Capital of Culture context is where local artists, designers, organisations, associations and producers can create, experiment and research, inventing new forms of culture transmission and enhancing the existing heritage. However, governance is only sometimes ready to welcome the proposed experiments; sometimes, the timing of the project and that of administrative management do not coincide, creating disconnects and delays. Further verifications, revisions and reductions become necessary due to the common perception that the design and realisation of a digital, hence immaterial, product can only need meagre funding. The "Now you see me" project is introduced in this specific context. Approved at different stages of the candidature and consequently re-articulated, subdivided and distributed among a group of professionals whose competence and availability have been verified, it will remain an exciting and involving project experience for the research group but a missed opportunity for the valorisation of the architectural heritage of the city of Pesaro. The project will not be part of the Pesaro Italian Capital of Culture 2024 programme.

This contribution is the result of a project proposed and developed by the authors with the contribution and supervision of the artistic direction of Pesaro Capital of Culture 2024. Paragraphs 1 and 2 of the paper were written by Alessandra Bosco, paragraphs 3 and 4 by Silvia Gasparotto. The conclusions were developed together by the two authors.

NOTE

- (1) https://hiroshima.archiving.jp/index_en.html
- (2) <https://911digitalarchive.org/>
- (3) <https://mauamuseum.com/>
- (4) <https://www.zeranta.com/case-study/walk-and-learn/>

Segnalati dalla Guida dell'architettura (Ciccarelli, 2016) il Quartiere 5 torri dello studio COM.TEC., il Plesso Scolastico in Via Nanterre firmato da Aymonino e l'edificio per uffici di Natalini Architetti di via Marcolini, fanno parte dei fabbricati celebri dell'area urbana pesarese. Tuttavia, considerando il progetto come prima parte di un sistema implementabile e tenendo presente che la moltitudine di turisti e cittadini durante eventi di tale portata si spostano prevalentemente a piedi, sono state oggetto di selezione solo architetture poste nel centro storico o in zone immediatamente limitrofe.

5. Conclusioni

Secondo Bauman (1996), nella società postmoderna, la sfida consiste nel preservare un'identità che non sia statica, ma che tenga aperte tutte le possibilità di fronte a sé, evitando di restare immutabile. La città si configura come un "territorio narrante" (Trocchianesi, 2014), una superficie caratterizzata da stratificazioni storiche e di senso spesso celate che il design può valorizzare e far emergere. Il progetto "Now you see me", attraverso l'approfondimento di edifici del '900, propone un sistema di valorizzazione di un patrimonio identitario locale attraverso una piattaforma accessibile e implementabile, che consente di disvelare quelle narrazioni celate che il tessuto urbano conserva. Campo sperimentale per eccellenza, il contesto della Capitale della cultura è un luogo in cui artisti, designer, enti, associazioni e produttori locali possono creare, sperimentare e fare ricerca, inventando nuove forme di trasmissione della cultura e valorizzando il patrimonio esistente. La governance non è però sempre pronta ad accogliere le sperimentazioni che vengono proposte; talvolta, infatti, i tempi del progetto e quelli della gestione amministrativa non coincidono creando scollamenti e lungaggini. Ulteriori verifiche, revisioni e riduzioni si rendono necessarie per la comune percezione che la progettazione e realizzazione di un prodotto digitale, quindi immateriale, possa avere bisogno solo di esigui finanziamenti. Si introduce in questo specifico contesto il progetto "Now you see me" che, approvato in differenti fasi della candidatura e conseguentemente ri-articolato, suddiviso e distribuito tra un gruppo di professionisti di cui è stata verificata la competenza e la disponibilità, rimarrà un'esperienza di progetto interessante e coinvolgente per il gruppo di ricerca ma un'occasione mancata per la valorizzazione del patrimonio architettonico della città di Pesaro. Il progetto non farà infatti parte del programma di Pesaro Capitale Italiana della cultura 2024.

Il presente contributo è frutto di un progetto proposto e sviluppato dalle autrici con il contributo e la supervisione della direzione artistica di Pesaro Capitale della Cultura 2024. I paragrafi 1 e 2 del paper sono stati scritti da Alessandra Bosco, i paragrafi 3 e 4 da Silvia Gasparotto. Le conclusioni sono state sviluppate assieme dalle due autrici.

References

- Bauman, Z. (1996). From pilgrim to tourist—or a short history of identity. *Questions of cultural identity*, 1, 18-36.
- Bonacini, E. (2020). I musei e le forme dello Storytelling digitale, Aracne, Aprilia, LT.
- Bosco, A., Gasparotto, S., & Lengua, M. (2022). Design Experiences in Pandemic Times: constructing and Enhancing the Memory of the Present in Museums. *PAD*, 15(23), 106-131.
- Ciccarelli, L. (2016). Guida all'architettura nelle Marche 1900-2015. Quodlibet.
- Cirifino F., Giardina Papa E., & Rosa, P. (2011). Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali. Silvana Editoriale, Milano.
- Colombo, M. E. (2020). Musei e cultura digitale – Fra narrativa, pratiche e testimonianze. Editrice Bibliografica, Milano.
- Dal Falco, F. and Vassos, S. (2017). Museum Experience Design - A Modern Storytelling Methodology, in *The Design Journal*, 20(1), S3975-S3983. doi.org/10.1080/14606925.2017.1352900.
- Gasparotto, S., Bosco, A., Lengua, M., Baruzzi, P. (2021). MEET. Un percorso espositivo interattivo tra co-design e valorizzazione / MEET. An interactive exhibition itinerary between co-design and enhancement of the territory. *AGATHÓN – International Journal of Architecture, Art and Design* 10, 242-249. doi.org/10.19229/2464-9309/10222021
- Lupo, E. (2013). Design e beni culturali: creare sistemi di valore per connettere cultura, luoghi, conoscenza, comunità, impresa. *I+Diseño. Revista Científica de Investigación y Desarrollo en Diseño*, 8, 30-39.
- Lupo, E. (2021). Design and innovation for the Cultural Heritage. Phygital connections for a Heritage of proximity. *AGATHÓN International Journal of Architecture, Art and Design*, 10, 186-199. doi.org/10.19229/2464-9309/10172021
- Ministero per i beni e le attività culturali. (2015). Decreto Ministeriale 171/2015 (2 aprile 2015).
- Manzini, E. (2021). Abitare la prossimità: Idee per la città dei 15 minuti. EGEA spa.
- Molinari, L. (2020). Le case che siamo. Nottetempo.
- Ragone, G. (2016). Storytelling, immaginari, heritage. In: Calabrese, S., Ragone, G. (eds.) *Transluoghi. Storytelling, beni culturali, turismo esperienziale*, pp. 41-60. Liguori editori, Naples.
- Rauch, A., & Sinni, G. (Eds.). (2009). Disegnare le città. Grafica per le pubbliche istituzioni in Italia. LCD edizioni.
- Sennett, R. (2018). Costruire e abitare. Etica per la città. Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano.
- Settis, S. (2017). Architettura e democrazia. Giulio Einaudi editore.
- Trocchianesi, R. (2014) Design e narrazioni per il patrimonio culturale. Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna.