

GUD



interATTIVE / interACTIVE 10

Comitato Scientifico / Scientific Advisory Board

Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid

Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II

Pepe Ballestreros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid

Guya Bertelli - Politecnico di Milano

Pilar Chias Navarro - Universitat de Alcalà

Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica

Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II

Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova

Newton D'souza - Florida International University

Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria

Massimo Ferrari - Politecnico di Milano

Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne

Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II

Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova

Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza

Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA

Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève

Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya

Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia

Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais

Carles Muro - Politecnico di Milano

Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier

Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles

Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover

Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid

José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas

Marco Trisciunglio - Politecnico di Torino

Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

Curatori GUD 10 / Guest editor GUD 10

Nicola Valentino Canessaa, Chiara Centanaro

Direttore scientifico / Scientific Editor in chief

Niccolò Casiddu - Università di Genova

Direttore responsabile / Editor in chief

Stefano Termanini

Vicedirettore / Associate Editor

Valter Scelsi - Università di Genova

Comitato di indirizzo / Steering Board

Maria Linda Falcidieno, Manuel Gausa, Andrea Giachetta,

Enrico Molteni, Maria Benedetta Spadolini, Alessandro Valenti

Comitato editoriale / Editorial Board

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)

Carlo Battini, Alessandro Canevari, Gaia Leandri,

Luigi Mandraccio, Beatrice Moretti, Davide Servente

Revisione testi / Texts Editing

Luigi Mandraccio, Alessandro Canevari

Progetto grafico e layout / Graphic Project and Layout

Davide Servente, Beatrice Moretti

Editore / Publisher

Stefano Termanini Editore,

Via Domenico Fiasella, 3, 16121 Genova

Autorizzazione del tribunale di Firenze n. 5513 in data 31.08.2006



«La città non è un ritaglio che si può vendere. È composta da 1000 strati e li abbiamo realizzati noi». L'iniziativa Stadt von Unten (La città dal basso) ha promosso l'idea di abitazioni di proprietà comune e autogestite, nel complesso Dragonerareal a Berlino. Fonte: Prokura, 2014, CC BY-SA 2.0.

LA CITTÀ INTERATTIVA: AZIONI COLLABORATIVE, PROCESSI INTERAGENTI E STRUMENTI DIGITALI

Chiara Centanaro

The text analyzes contemporary urban transformations, proposing an interactive and collaborative approach based on co-design and the shared management of urban spaces. It highlights the importance of urban commons as an innovative model to address environmental, social, and economic challenges, promoting participatory and inclusive governance that actively involves local communities. Digital technologies, open-source tools, and participatory platforms are presented as key elements to enhance citizens' ability to contribute to decision-making processes and optimize the use of urban resources.

Through case studies and innovative practices, the document proposes a new urban paradigm where communities, infrastructures, and spaces collaborate in dynamic ecosystems. This interactive city model is based on the convergence of physical and digital elements, creating spaces capable of adapting in real-time to citizens' needs, fostering inclusion and urban regeneration oriented toward collective well-being.

Un principio che emerge dappertutto,[...] è costituito dalla necessità che le città hanno di una complessa e ben assortita diversità di usi costantemente interdipendenti tra loro sia dal punto di vista economico, sia da quello sociale. I componenti di questa diversità possono essere quanto mai svariati, ma debbono sempre integrarsi fra loro in certe maniere concrete. Sono convinta che le zone urbane malate sono proprio quelle in cui manca questa specie di complessa interdipendenza, e che la scienza urbanistica e l'architettura urbana devono diventare, nella vita reale delle città esistenti, la scienza e l'arte di catalizzare e alimentare questo fitto tessuto di relazioni attive. (Jacobs, 2009: 12-13)

Di fronte a fenomeni come il cambiamento climatico, l'urbanizzazione accelerata e le crescenti disuguaglianze sociali, emerge la necessità di ripensare alle relazioni interdipendenti tra infrastrutture tecnologiche, risorse materiali e processi partecipativi, per esplorare nuovi paradigmi urbani caratterizzati da inter-attività e co-produzione. L'approccio si basa su principi collaborativi e affonda le radici nei concetti proposti da Harvey come il diritto alla trasformazione, dove il diritto alla città non è solo un accesso statico agli spazi urbani, ma include il diritto di trasformarli:

«The freedom to make and remake our cities and ourselves is [...] one of the most precious yet most neglected of our human rights» (Harvey, 2014: 4). Un diritto collettivo, in cui i cittadini partecipano attivamente alla definizione delle priorità urbane, mettendo in discussione le dinamiche neoliberali di privatizzazione e mercificazione dello spazio urbano. La crescente mobilitazione da parte dei cittadini per la riappropriazione di spazi comuni nelle città europee, in ottica di co-gestione e co-progettazione, è definita attraverso gli *urban commons*: «a self-organised social system in which communities manage resources with minimal or no reliance on the market or the state» (Bollier, 2011). La gestione collettiva delle risorse urbane evidenzia come la *governance* collaborativa possa rispondere alle pressioni sociali e ambientali, valorizzando la partecipazione attiva dei cittadini come co-progettisti e co-gestori degli spazi che abitano. Questa prospettiva favorisce la cooperazione rispetto alla competizione e adotta un approccio (ri)generativo piuttosto che estrattivo, sia in termini sociali che ecologici (Kimmel et al., 2018).

La capacità di includere cittadini e comunità nei processi decisionali attraverso piattaforme partecipative e strumenti digitali, rappresenta un cambio di paradigma e la necessità di nuovi approcci alla progettazione urbana emerge nel rapporto *Guidelines for Evaluating the Contribution of Social Enterprise to Public Policy* (GECER) della Commissione Europea: pubblicato nel 2014, fornisce linee guida per misurare il valore sociale generato dalle imprese sociali, inclusi i *commons urbani*. Il rapporto mira a colmare la lacuna nella misurazione del valore sociale rispetto al valore economico.

Un' importante base per la realizzazione di progetti collaborativi, dove la tecnologia diventa il cardine dei processi, è definita nei *Principles of Digital Development*, redatti per guidare l'uso della tecnologia digitale nello sviluppo internazionale:

«The Principles represent a shared commitment to responsible digital technology use in service of development goals. They have helped establish a common language and framework among digital development practitioners and have facilitated collaboration and innovation across organizations and countries».

I principi sono: «1) understand the existing ecosystem, 2) share, reuse, and improve, 3) design with people, 4) design for inclusion, 5) build for sustainability, 6) establish people-first data practices, 7) create open and transparent practices, 8) anticipate and mitigate digital harms, 9) use evidence to improve outcomes».

In questo contesto, l'integrazione di tecnologie e processi *open-source* consentono un adattamento alle necessità e l'apertura dei dati diventa il fondamento per promuovere trasparenza e co-produzione (Hawken et al., 2020) attraverso strumenti collaborativi e modelli di *governance* inclusivi (Harkins e Heard, 2020) per implementare un approccio proattivo alla risoluzione dei problemi (Goldsmith e Crawford, 2014).

Grazie ai contributi ricevuti, si delinea un riflessione sulle multiple relazioni degli ambienti urbani, dove le comunità, le infrastrutture, i luoghi e le interfacce acquisiscono nuove interazioni per la definizione di nuovi scenari e nuove dimensioni della città.

Comunità-attive: la centralità delle persone nella rigenerazione urbana

La rigenerazione urbana si configura oggi come un movimento in cui i cittadini diventano protagonisti della riappropriazione e della trasformazione degli spazi.

Il progetto *Restanza*, descritto da Lorusso, dimostra come il coinvolgimento diretto delle persone possa rivitalizzare aree marginalizzate, rafforzando il tessuto sociale.

Il concetto di coabitazione, proposto da Oneto e introdotto dai *Cohabscapes*, offre un ulteriore strumento per comprendere e includere le interazioni tra comunità umane e non umane nella rigenerazione urbana: la co-progettazione può considerare anche le esigenze della biodiversità locale, ampliando la nozione di comunità come partecipante attivo ai processi di trasformazione. Le tecnologie digitali offrono strumenti per amplificare la voce delle comunità: l'*Atlante di storie e luoghi* utilizza piattaforme di mappatura partecipativa per documentare narrazioni locali che, nel testo proposto da Lino e Contato, valorizzano memorie collettive. La capacità di queste piattaforme di intrecciare storie individuali e collettive crea un legame più profondo tra le persone e i territori, favorendo la costruzione di identità condivise. L'interazione tra comunità e spazi è il tema principale del *Museo Archeologico Nazionale di Napoli (MANN)* descritto da Terracciano. Attraverso il progetto del *Distretto della Cultura*, il museo diventa un hub culturale capace di attivare reti multi-attoriali e rafforzare il dialogo con i quartieri limitrofi, come Forcella e la Sanità.

L'uso di mappe GIS ha permesso di mappare le relazioni tra gli attori coinvolti e di identificare opportunità di cooperazione, evidenziando il ruolo del *MANN* come promotore di coesione sociale e rigenerazione.

L'approccio immersivo, quindi, non solo coinvolge le comunità, ma ne amplifica la capacità di contribuire attivamente alla rigenerazione dello spazio abitato. I *Living Labs* e gli *Urban Living Fab Labs* (*ULFL*), proposti da Tagliasco e Ferrari, amplificano la partecipazione delle comunità: nei *Living Labs*, la co-creazione si concentra su soluzioni immateriali e socialmente condivise, mentre gli *ULFL* uniscono approcci fisici e digitali per raccogliere e visualizzare dati ambientali e sociali in modo accessibile. Le comunità energetiche, nel contributo di Massari, rappresentano un modello innovativo di co-produzione e governance partecipativa, trasformando i cittadini da consumatori passivi in agenti attivi della transizione energetica.

Infrastrutture-attive: tecnologie adattive e inclusive

Le infrastrutture rappresentano la spina dorsale delle città, ma il loro ruolo sta evolvendo in sistemi dinamici e interattivi capaci di rispondere in tempo reale ai bisogni ambientali, economici e sociali.

Un esempio di questa trasformazione è il progetto *Mobiquity* di cui Polleri e Porfirione fanno parte, che sfrutta sensori e dati in tempo reale per migliorare l'accessibilità al trasporto pubblico. La piattaforma offre soluzioni personalizzate per persone con ridotta capacità motoria, dimostrando come le infrastrutture possano diventare inclusive e adattabili alle esigenze specifiche degli utenti.

Nel contributo di Spennato e Di Nardo si evidenzia il ruolo di *IoT* e *smart grids* che consentono una gestione dinamica delle risorse urbane, riducendo l'impatto ambientale, migliorando l'efficienza energetica. Le comunità energetiche, oltre a essere spazi di partecipazione sociale, si configurano come vere e proprie infrastrutture-attive, capaci di monitorare e adattare i flussi energetici in tempo reale, bilanciando domanda e offerta.

Il concetto di data di scadenza per i materiali, proposto da Rigo, propone una gestione consapevole e circolare delle risorse, ripensando il ciclo di vita dei materiali per ridurre l'impatto ambientale e allinearsi ai principi dell'economia circolare. Strumenti tecnologici come la certificazione *Cradle to Cradle* e il *Digital Product Passport*, recentemente sviluppato dalla Commissione Europea, rafforzano questo approccio, consentendo di monitorare e tracciare le risorse lungo il loro intero ciclo di vita.

Il *remote sensing* e l'analisi in tempo reale, citate da Favilli, trasformano il modo in cui le città rispondono alle emergenze urbane: a Lagos si sono identificate aree vulnerabili per migliorare la pianificazione delle risorse.

Parallelamente, i processi di rinaturalizzazione urbana stanno integrando infrastrutture tecnologiche e naturali per affrontare le sfide ambientali. Parchi lineari, corridoi ecologici e tetti verdi

non solo migliorano la qualità dell'aria e la biodiversità, ma offrono anche spazi di aggregazione e benessere per i cittadini. In questo ambito, attraverso i *Cohabscapes* si identificano aree critiche per la biodiversità e Oneto propone infrastrutture verdi per rispondere alle esigenze dei diversi abitanti urbani, come piante, animali e comunità umane per favorire benessere complessivo e inclusione.

Luoghi-attivi: la convergenza tra fisico e digitale

In questi spazi, il confine tra fisico e digitale si dissolve e si generano ecosistemi ibridi che arricchiscono l'esperienza urbana. Tecnologie come realtà aumentata e XR stanno ridefinendo la relazione tra cittadini e spazi pubblici. La ricostruzione virtuale della *Domus Aurea*, citata da Toth, offre un'immersione nelle atmosfere dell'antica Roma, combinando educazione, intrattenimento e innovazione tecnologica. Progetti come *History Unwired*, *Sidekix*, *Monument Tracker* e *Itinerappia* utilizzano strumenti digitali per promuovere itinerari alternativi nelle città storiche, favorendo la scoperta di punti inaspettati. Attraverso i *Cohabscapes* si identificano strumenti analitici per una progettazione che includa prospettive multispecie. Attraverso l'uso di metodologie computazionali, questi luoghi possono essere classificati in base alla loro capacità di rispondere ai bisogni di abitanti sia umani che non.

Gli ecosistemi XR permettono una simulazione interattiva di come un luogo può evolversi, favorendo una maggiore consapevolezza nelle decisioni progettuali e il ruolo di strumenti come la *Journey Map* e il *Blueprint*, integrati con touchpoint fisici, è cruciale per visualizzare e interpretare le interazioni urbane. La necessità di valutare l'impatto di ambienti ibridi necessita di strumenti specifici in relazione dei diversi ambienti e, secondo D'Ascenzi, analizzare l'*Immersive User Experience (IUX)* diventa quindi una priorità, non solo attraverso il miglioramento degli strumenti di misurazione della *User Experience (UX)*, ma anche adottando prospettive e metodi provenienti da altre discipline.

Interfacce-attive: strumenti di governance condivisa

Le interfacce-attive rappresentano il punto di connessione tra cittadini, tecnologie e governance, promuovendo processi decisionali più inclusivi e trasparenti.

Secondo Bruzzone, il passaggio dalla città *Data-Driven* a *Human-Centric* trasforma le città digitali, passando da un controllo dei cittadini basato su sensori e dati, a un modello che migliora la vita urbana e promuove la sostenibilità e l'inclusività.

I *digital twin* offrono simulazioni avanzate che permettono di monitorare l'impatto delle decisioni politiche e progettuali in tempo reale. I *Living Labs*, spazi collaborativi in cui cittadini, ricercatori e imprese co-progettano soluzioni innovative, rappresentano un'opportunità per testare e migliorare interventi urbani, creando un dialogo costante tra le diverse parti interessate e promuovendo modelli di governance più inclusivi. Le interfacce *phigital* possono trasformare

i processi decisionali, rendendoli più accessibili e comprensibili e la combinazione di realtà aumentata e strumenti di visualizzazione immersiva favoriscono l'accesso alle informazioni e la co-progettazione tra comunità e istituzioni pubbliche.

Le comunità energetiche, attraverso la co-progettazione, la condivisione delle risorse e il rafforzamento delle relazioni tra cittadini e istituzioni, diventano vere e proprie interfacce urbane, dove tecnologie e governance collaborativa convergono. Offrono ai cittadini strumenti concreti per partecipare attivamente al processo decisionale, trasformando i dati in conoscenza e l'energia in un diritto accessibile e condiviso.

Verso un nuovo paradigma di collaborazione urbana

Le città inter-attive delineano un nuovo paradigma urbano, un sistema in cui comunità, infrastrutture, luoghi e interfacce non solo coesistono, ma collaborano per creare ambienti capaci di adattarsi ai bisogni, favorendo la transizione verso città sensibili e partecipative.

In questo contesto, le comunità-attive non solo possono rivendicare il proprio diritto alla città, ma anche contribuire attivamente alla sua progettazione e gestione. La centralità della componente umana è capace di integrare conoscenze locali con dati quantitativi e strumenti digitali.

Le infrastrutture-attive diventano elementi dinamici, in grado di generare valore aggiunto per le comunità che le utilizzano, migliorando la qualità della vita urbana e riducendo l'impatto ambientale.

I luoghi-attivi ridefiniscono la relazione tra spazio e cittadino, abbattendo le barriere tra fisico e digitale. Questi luoghi non sono più solo spazi da abitare, ma piattaforme di esperienza, apprendimento e connessione, luoghi con la capacità di adattarsi e rispondere in tempo reale ai comportamenti e ai bisogni delle persone. Gli ecosistemi ibridi aprono a nuove prospettive per la progettazione e a «questioni etiche, giuridiche e sociali, dalle nuove forme di privacy (tramite *proxy* [cioè dati vicarianti], predittiva o di gruppo) alle forme di nudging (spinta gentile) e auto-determinazione» (Floridi, 2022: 84).

Le interfacce-attive rappresentano il ponte tra tecnologia e *governance*, favorendo processi decisionali più inclusivi e trasparenti. La partecipazione attiva è resa possibile da strumenti che amplificano la voce delle comunità e facilitano il dialogo tra i diversi attori urbani.

La sfida non è solo tecnologica ma soprattutto culturale e politica, dove la capacità di rendere gli elementi relazionati e attivi dipenderà dalla volontà di integrare nei processi di progetto una visione olistica, multiscale e co-attiva: «non è l'innovazione digitale ciò che conta di più, ma la governance del digitale, e quello che ne facciamo» (Floridi, 2022: 124).

Riferimenti bibliografici

Bollier, D. (2011). *The Commons, Short and Sweet* [Online]. Disponibile in: <https://www.bollier.org/commons-short-and-sweet> [10 dicembre 2024].

Commissione Europea (2015). *Approcci proposti per la misurazione dell'impatto sociale*. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea [Online]. Disponibile in: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/0c0b5d38-4ac8-43d1-a7af-32f7b6fcf1cc> [10 dicembre 2014].

Crawford, S., Goldsmith, S. (2014). *The responsive city. Engaging Communities Through Data-Smart Governance*. San Francisco: Jossey-Bass.

Floridi, L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Foster, S. R., Iaione, C. (2022). *Co-cities. Innovative transition toward just and self-sustaining communities*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Harvey, D. (2012). *Rebel Cities. From the Right to the City to the Urban Revolution*. New York City: Verso.

Harkins, J., Heard, C. (2020). Interfacing the City: Mixed Reality as a Form of Open Data. In Hawken, S., Han, H., Pettit, C. (eds), *Open Cities | Open Data Collaborative Cities in the Information Era*. Singapore: Springer Nature, 241-263.

Hawken, S., Han, H., Pettit, C., (eds), (2020). *Open Cities | Open Data Collaborative Cities in the Information Era*. Singapore: Springer Nature.

Jacobs, J. (2009). *Vita e morte delle grandi città*, Tradotto dall'inglese da Giuseppe Scattone. Torino: Einaudi [Jacobs, J. (1961). *The death and Life of Great American Cities*. New York City: Random House].

Kimmel, J., Gentzsch, T, Bloemen, S. (2018). *Urban Commons and shared spaces*. Berlin/Amsterdam: Commons Network & raumlaborberlin.

Principles for Digital Development (2024). *The Principles* [Online]. Disponibile in: <https://digitalprinciples.org> [10 dicembre 2024].

Chiara Centanaro

Dipartimento di Architettura e Design

Università di Genova

chiara.centanaro@edu.unige.it

Revisori / Referees

Alfonso Acocella - Università di Ferrara
Laura Arrighi - Università di Genova
Enrica Bistagnino - Università di Genova
Vittoria Bonini - Università di Genova
Stefano Brusaporci - Università dell'Aquila
Francesco Burlando - Università di Genova
Elisabetta Canepa - Kansas State University / Università di Genova
Maria Canepa - Università di Genova
Nicola Canessa - Università di Genova
Mara Capone - Università degli Studi di Napoli Federico II
Boyu Chen - Università della Campania Luigi Vanvitelli
Enrico Cicalò - Università degli Studi di Sassari
Tiziano De Venuto - Politecnico di Bari
Edoardo Dotto - Università di Catania
Raffaella Fagnoni - Università IUAV di Venezia
Sara Favargiotti - Università di Trento
Davide Tommaso Ferrando - Università di Bolzano
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano
Guido Fiorato - Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova
Claudio Gambardella - Università della Campania Luigi Vanvitelli
Chiara Geroldi - Politecnico di Milano
Adriana Gherzi - Università di Genova
Santiago Gomes - Politecnico di Torino
Andrea Gritti - Politecnico di Milano
Gaia Grossi - Architetto PhD, Genova
Boris Hamzeian - École Polytechnique Fédérale de Lausanne
Antonio Lavarello - Architetto PhD, Genova
Isabel Leggiero - Università della Campania Luigi Vanvitelli
Massimiliano Lo Turco - Politecnico di Torino
Gianni Lobosco - Università di Ferrara
Massimo Malagugini - Università di Genova
Fabio Manfredi - Università di Genova
Carlo Martino - Università di Roma La Sapienza
Maria Carola Morozzo della Rocca - Università di Genova
Chiara Olivastri - Università di Genova
Anna Orlando - Storica dell'arte, Genova
Romolo Ottaviani - Architetto PhD, Roma
Giacomo Pala - University of Innsbruck
Anna Maria Parodi - Università di Genova
Matteo Umberto Poli - Politecnico di Milano
Federica Pompejano - Università di Genova
Gian Luca Porcile - Architetto PhD, Genova
Laura Pujia - Università di Sassari
Ramona Quattrini - Università Politecnica delle Marche
Davide Rapp - Politecnico di Milano
Giuseppe Resta - Yeditepe University di Istanbul
Francesca Rocca - Università della Campania Luigi Vanvitelli
Ludovico Romagni - Università di Ascoli Piceno
Paola Sabbion - Università di Genova
Viviana Saitto - Università di Napoli Federico II
Ruggero Torti - Università di Genova
Clara Vite - Università di Genova
Ornella Zerlenga - Università della Campania Luigi Vanvitelli

GUD

interACTIVE / interACTIVE 10

Stefano Termanini Editore, dicembre 2024

www.stefanotermaninieditore.it

Immagine di copertina

n-dimensional inter-active place. Chiara Centanaro, 2024. Realizzato con Firefly AI

Indice

- 01 **Nota editoriale**
- 04 **InterACTIVE**
Nicola Valentino Canessa, Chiara Centanaro
- 08 **RECITYING & EMPATHI-CITIES: INTERACTIVE-CITIES, SHARED eCO-CITIES
VERSO NUOVI SCENARI URBANI MULTI-RELAZIONALI, REALI E VIRTUALI,
SENSUALI E SENSORIALI (COLLETTIVI, CONNETTIVI E CORRETTIVI)**
Manuel Gausa
- 24 **RIENTRARE I PROCESSI DI TERRITORIALIZZAZIONE NEI TERRITORI INTERNI**
Barbara Lino, Annalisa Contato
- 30 **RENDERE VISIBILE L'IMMATERIALE. SPAZI E STRUMENTI PER LA
COCREAZIONE URBANA FRA TECNOLOGIA E CITTADINANZA ATTIVA**
Xavier Tumay Ferrari, Giovanna Tagliasco
- 36 **DA MUSEI A DISTRETTI CULTURALI PER LE CITTÀ: ATTORI, RETI DI
RELAZIONI E RIGENERAZIONE SOCIO-SPAZIALE. IL MANN PER NAPOLI**
Anna Terracciano
- 48 **COMUNITÀ ATTIVE E SPAZIO PUBBLICO URBANO.
IL DESIGN COME STRATEGIA DI RIAPPROPRIAZIONE**
Federica Maria Lorusso
- 56 **INFRASTRUTTURE ATTIVE. RIPENSARE IL DESIGN URBANO
PER UNA MOBILITÀ SOSTENIBILE E CITTÀ RINATURALIZZATE**
Paolo Di Nardo, Alessandro Spennato
- 62 **RAPPRESENTARE LA CO-ABITAZIONE URBANA
ATTRAVERSO PAESAGGI MULTI-SPECIE:
UN'ALTERNATIVA PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE**
Gabriele Oneto
- 68 **IL PATRIMONIO STORICO E LA SUA INTEGRAZIONE
NELLE CITTÀ INTERATTIVE**
Anna Toth
- 74 **MANAGEMENT E GOVERNANCE DELLA CITTÀ:
DATI, INTERAZIONI, COMUNITÀ**
Renata Paola Dameri
- 82 **COMUNITÀ ENERGETICHE COME INTERFACCE SOCIO-SPAZIALI
PER LA TRANSIZIONE URBANA**
Martina Massari
- 88 **CARTOGRAFIE DEL FUTURO.
LAGOS E LA RIVOLUZIONE DEI DATI NELLE MEGALOPOLI**
Fabio Favilli
- 98 **ACCESSIBILITÀ PERSONALIZZATA AL TRASPORTO PUBBLICO.
LO SVILUPPO DELL'APPLICAZIONE MOBIQUITY**
Elena Polleri, Claudia Porfirione
- 106 **VERSO CITTÀ RESILIENTI: IL RUOLO DEL DESIGN
NELLA GESTIONE DELLE RISORSE**
Stella Rigo Femke
- 112 **DIGITAL CITY & URBAN DASHBOARD**
Monica Bruzzzone
- 120 **VERSO UN ECOSISTEMA PHIGITAL
L'IMMERSIVE USER EXPERIENCE COME INDAGINE PRELIMINARE
PER LA PROGETTAZIONE DI ESPERIENZE INTERATTIVE**
Eleonora D'Ascenzi
- 126 **LA CITTÀ INTERATTIVA: AZIONI COLLABORATIVE,
PROCESSI INTERAGENTI E STRUMENTI DIGITALI**
Chiara Centanaro

ISSN 1720-075X



9 771720 075005

€ 25,00