

RESEARCH AND  
EXPERIMENTATION

## "Errante": a collaborative project for the socio-cultural activation of Internal areas

Roberto Ruggiero<sup>1</sup>, David Giacomelli<sup>2</sup>, Matteo Giacomelli<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Scuola di Architettura e Design, Università di Camerino, Italia

<sup>2</sup> Inabita - Laboratorio Territoriale di ricerca e progettazione sulla rigenerazione territoriale, Ripe San Ginesio (MC).

<sup>3</sup> Dastu - Dipartimento di Architettura e Studi Urbani, Politecnico di Milano, Italia

Primary Contact: Roberto Ruggiero, roberto.ruggiero@unicam.it

This article has been accepted for publication and undergone full peer review but has not been through the copyediting, typesetting, pagination and proofreading process, which may lead to differences between this version and the Version of Record.

**Published:** May 26, 2025  
**DOI:** 10.36253/techne-17404

### Abstract

*Val di Fiastra, located in the upper Macerata area, exemplifies a fragile ecosystem. It is a seismically vulnerable region experiencing a steady demographic decline. This essay presents the "Errante" project, one of the regeneration measures proposed by the "Qui Val di Fiastra" initiative, which was awarded the PNRR 2023 Borghi Call. The project is the result of a collaboration among the INABITA laboratory, local organizations, and the University of Camerino. Errante serves as a mobile infrastructure to promote socio-cultural activities. By integrating the principles of participatory design with rapid prototyping methodologies, which have been "transferred" from the university to the community, Errante establishes a unique approach for empowering territories in fragile contexts.*

**Key-words:** Community, Connection, Design Thinking, Prototype for Commons, Small Scale Architecture

**Please cite this article as:** Ruggiero R. Giacomelli D., Giacomelli M. (2025) "Errante": a collaborative project for the socio-cultural activation of Internal areas / "Errante". Un progetto condiviso per l'attivazione socio-culturale delle aree interne. *Techne. Journal of Technology for Architecture and Environment*, Just Accepted.

### Internal areas between fragility and innovation

The internal areas of Italy form a territorial system characterized by widespread polycentricity and a capillary settlement pattern (Lucatelli, Luisi, and Tantillo, 2022). However, the processes of

industrialization and urbanization that began after World War II have intensified territorial imbalances. This development followed an urban-centric and neoliberal model that created a divide between areas included in innovation circuits and those that were excluded (Barca, 2014; WB, 2009). This dynamic has led to not only socio-economic inequalities but also political and cultural underrepresentation of marginalized territories (Pittau et al., 2010), contributing to their gradual isolation. Development policies have often treated internal areas as peripheral and marginal, underestimating their territorial complexity and reducing them to subjects of compensatory interventions (Barbera and De Rossi, 2021; Escobar, 1995). This perspective overlooks the role of local cultural and natural stratifications, both material and immaterial, which have co-evolved over time, supporting sustainable land management practices and contributing to ecological stability (Giacomelli and Calcagni, 2022; Lucatelli, Luisi, and Tantillo, 2022).

The erosion of these elements today poses a risk not only to marginalized areas but also to the development hubs that have benefited from their depopulation (Lucatelli, Luisi, and Tantillo, 2022). In recent years, the National Strategy for Internal Areas (SNAI), through a place-based approach, has sought to counter depopulation by enhancing access to essential services and promoting greater territorial connectivity (Barca, 2009). Despite the theoretical potential of these policies, internal areas remain marginalized in decision-making processes, and the tools for territorial cohesion appear underused (Barca, 2018).

Nonetheless, internal areas can be seen not just as fragile spaces but also as opportunities for experimenting with alternative development models. Distanced from urban growth dynamics, these areas provide favorable contexts for activating social innovation practices rooted in local cultural and natural heritage (Pellizzoni and Osti, 2008). Such territories can become laboratories for new ways of living, fostering local economies based on environmental sustainability and short supply chains (Magnaghi, 2010; Governa, 2005). Moreover, internal areas possess the potential to stimulate mutualism and collaboration among local subjects, institutions, and extra-territorial networks, generating innovations that respond to local specificities and strengthen territorial cohesion (Barbera and De Rossi, 2021).

### **The Qui Val di Fiastra project**

In Val di Fiastra, located in the Alto Maceratese, innovative development practices have been implemented for several years to counter depopulation and address issues associated with the condition of an “internal area.” The territory covers approximately 180 km<sup>2</sup> and includes six municipalities: Ripe San Ginesio, Loro Piceno, Colmurano, San Ginesio, Sant’Angelo in Pontano, and Urbisaglia. This area is traversed by the river Val di Fiastra and features a geography shaped by the interplay between agricultural valleys, hills, and more rugged natural landscapes defined by secondary watercourses. Historically, this conformation has fostered an economy based on small peasant properties and the direct management of agricultural resources, thus contributing to a cultural and environmental landscape rooted in the relationship between humans and nature (Sereni, 1961). However, the territory today faces several critical issues, including depopulation, socio-demographic fragility, and environmental instability exacerbated by the seismic events of 2016-2017. Despite these vulnerabilities, Val di Fiastra retains significant potential in terms of its productive, cultural, and environmental heritage, as evidenced by the protected areas of Abbadia di Fiastra and the Monti Sibillini National Park.

In this context, the Qui Val di Fiastra project was initiated in 2023, emerging as the winner of the Borghi PNRR 2023 call (M1C3, Investment 2.1, “Attractiveness of the Villages”). The project aims to activate processes of cultural and social regeneration in municipalities with less than 5,000 inhabitants, and is based on the participatory process initiated during the Borgofuturo festival<sup>1</sup> in its “del Buon Contagio” editions (2020-2022). It draws upon ideas generated through working groups involving over 100 local actors from the six municipalities of the valley, laying the groundwork for a shared strategy of territorial regeneration (fig. 1).

While the Qui Val di Fiastra project is implemented in only three municipalities—Ripe San Ginesio, Loro Piceno, and Colmurano—it aims to have a broader impact across the entire region. The project's interventions are designed to combat depopulation, strengthen the local socioeconomic

fabric, and enhance cultural participation. Key components include the establishment of various hubs, such as the Landscape Observatory in Ripe San Ginesio and the Youth Training Center in Colmurano, along with initiatives to activate and promote the area's cultural heritage. Ultimately, this initiative seeks to turn the vulnerabilities of the region into opportunities for sustainable and inclusive development through an integrated and participatory approach.

### **Errante: a technological and mobile device for connecting places and people**

The Errante project is one of the 15 regeneration interventions proposed by the Qui Val di Fiastra initiative, developed in collaboration with the University of Camerino. Errante serves as both a mobile technological device and a design method grounded in design thinking principles. Its primary goal is to define a strategy for territorial empowerment, focusing on sustainable development and inclusive governance. In this context, the territory is viewed not merely as a physical space but as a social and cultural entity that can be managed collaboratively (Karlsen, Larrea, 2016).

#### *A Device to trigger processes*

Errante is fundamentally a small-scale architectural solution. It aims to connect places and people by spreading values related to art and knowledge, with activities such as cinema, theater, installations, and training. Designed for activation in remote areas, it enables any public space to be transformed into a venue for performances.

The concept of small-scale architecture symbolizes a specific dimension within design thinking in architecture. From Marc-Antoine Laugier's *Petite cabane rustique*, identified in his *Essai sur l'architecture* (1753), to Le Corbusier's *Cabanon* (1953) in Roquebrune-Cap-Martin, and up to Richard Horden's hi-tech micro-architectures or Shigeru Ban's Paper Log Houses, small-scale architecture has become a field of experimentation regarding how to inhabit and interact with the planet in alternative ways (Perriccioli, Ruggiero, Salka, 2021). These small architectures, termed "Machine à penser", were chosen by 20th-century philosophers such as Theodor W. Adorno, Ludwig Wittgenstein, and Martin Heidegger as spaces to foster profound ideas, as evidenced by the exhibition held in 2018 at the Fondazione Prada in Milan.

Like many small-scale architectural projects, Errante is a mobile device with no permanent ground attachment. It is transformable and designed to navigate even the most challenging landscapes. Constructed using "ultralight" materials—blending standard, customized, and industrial design components—it adheres to principles of circularity (design for disassembly) and affordability. Its design promotes self-building and self-maintenance practices. For both ethical and practical reasons, Errante is configured as an off-grid infrastructure, reducing operating costs and minimizing the environmental impact of cultural events in the area. In addition to presenting construction challenges—creating a lightweight structure that offers intimate spaces from a "rarefied" kit of materials—Errante embodies the romantic notion of a "mobile box" that "wanders" through valleys and hills, opening at each stop to reveal its treasures. Its intended audience is the "community," regardless of the specific context of territorial marginality it operates within. In this sense, Errante is viewed as a "common good". Local associations can integrate it into the territorial network, sharing it via a web platform that manages a booking system. This adaptability allows the device to be tailored to various community needs, thanks to its transformable design.

#### *A replicable participatory methodology based on Design Thinking principles*

Errante is the outcome of applying the design thinking methodology, developed in collaboration between the Inabita<sup>2</sup> territorial laboratory—a design and research group that includes community members with diverse skills—and the University of Camerino (Unicam), through a dedicated team of researchers from the School of Architecture and Design. Design thinking is an innovative approach to solving design problems that draws on methodologies specific to the human and social sciences. Influenced by Herbert A. Simon's work, David Kelley and Tim Brown significantly promoted this methodology in the 1990s by establishing a user-centered design process divided into five phases: empathize, define, ideate, prototype, and test (Nacamulli and Prus, 2022).

The initial phases of engaging with the community (empathize) and defining the project problem (define) were implemented through a networking process conducted by the Inabita territorial laboratory. This involved two strategic actions: mapping the socio-cultural associations within the valley, which was later extended to the province of Macerata and its surroundings, and organizing "territorial listening tables". These tables brought together representatives from 24 local associations, members of the territorial laboratory, and researchers from the University. During this collaborative process, associations completed a questionnaire divided into two sections: the first focused on the technical aspects of the future structure, while the second addressed the network of associations involved, including methods of use and sharing of the infrastructure. The consultations concentrated on four tables based on the four primary functionalities of the mobile structure identified in the questionnaire: music, theatre/performance, cinema, and exhibitions/training. The working method employed the World Café technique<sup>3</sup> (Brown and Isaacs, 2005), consisting of four rotating groups with 15-minute sessions at each table, leading to 16 moments of discussion where visions and needs regarding the specified functions emerged. The participation of Maelle Berthoumieu, a "visual facilitator", helped in graphically capturing the outcomes of these discussions (fig. 2).

In the ideation phase, the research group, along with some students, analyzed the results of the consultation phase and developed 15 different design solutions, referred to as an "alphabet of possible Errante". This concept is inspired by Jean Prouvé's work, who in the 1960s described some archetypes of prefabricated steel construction that could be combined in various ways to form different structures (Alonso and Llovet, 2005). To create this alphabet and ensure the community could understand and evaluate the various design options based on spatial, constructive, and environmental qualities, the final two phases of the design thinking process (prototype and test) were implemented. At the SAAD-Lab#Prototype<sup>4</sup>, the digital manufacturing laboratory of the School of Architecture and Design at the University of Camerino, 1:20 scale prototypes of the 15 archetypes were created. The slogan "Prototype for Commons", which paraphrases a reference text on digital culture (Sanchez, 2021), captured the essence of this phase. It aimed to illustrate various possible design outcomes (figg. 3 e 4) informed by the inputs generated during the listening tables, leading to a discussion about which version of Errante (representing common good and sharing) to create. This stage highlighted the university partner's expertise, which effectively transferred a design methodology to the community. This methodology combined digital modelling, parametric-computational design techniques, and rapid prototyping with CAD-CAM techniques, allowing for 1:20 scale prototypes that accurately represented not just the shape but also the structural and construction aspects of the artefacts (Burry and Burry, 2016).

The value of this workflow is evident in two main aspects: the speed of processing project requests, facilitated by the use of tables, and the ability to present "tangible" project solutions. Additionally, it establishes a highly efficient project verification protocol. This protocol operates through a feedback loop procedure, in which each project solution is evaluated using a prototype that reveals all critical points of the solution—making them explicit in a way that simple drawings cannot. The evaluation of the prototype can lead to one of three outcomes: modification of the project or the digital model (or twin) during a subsequent prototyping phase, or the rejection of the solution altogether (as described by Prouvé, represented as a letter of the alphabet) if it is deemed unworthy of further development. Ultimately, this process results in only one "competitor" remaining in contention. In the case of Errante, this process was collaborative, sharing insights with the local laboratory and various associations. By examining the prototypes and the production processes used to create them, stakeholders were able to understand not only the different qualities of the proposed design solutions but also the production techniques for each component. "Scalability" is a key principle of digital manufacturing, where the additive and subtractive processes employed to produce scale prototypes are similar—barring the different sizes of the machines and components—to those used for the final production of Errante at a 1:1 scale (Tibbits, 2021).

Once this phase was completed, the selected solution underwent testing and engineering. A construction workshop was opened to the entire Val di Fiastra community (fig. 5), including all stakeholders and the research group, to facilitate the production and assembly of Errante in its current configuration. In this collaborative construction process, artists, scenographers, and graphic

designers—such as illustrator Maelle Berthoumieu, artist Nicola Alessandrini, and the association Lesfriches—contributed to enhancing the infrastructure with scenographic and iconographic elements (figg. 6-7).

### Impacts, diffusion, development

Since its creation, Errante has found a strong diffusion and various occasions of use. In addition to the dense series of organizational and implementation meetings, the process has led to the signing of an agreement of intent aimed, in addition to the co-management of the structure, at the development of mutualistic practices, collaboration between the entities of the network, promoting social cohesion, stimulating cultural programming and significantly expanding access to socio-cultural activities in the internal areas of the Macerata hinterland. The cultural programming linked to Errante planned for the summer of 2025 already includes 15 events in the provincial territory, 3 in the Marche region and 2 outside the region with an estimated involvement of over 20,000 participants, including residents of the communities and visitors. The events are also expected to have a positive economic and social impact in the province: increasing tourism and encouraging visitors to explore rural areas, thus supporting local businesses; strengthening the cultural economy, creating job opportunities for artists, technicians and event coordinators; actively reducing social isolation and promoting intergenerational dialogue in internal areas. Part of the project's success is also linked to the participatory governance model, based on sharing decisions regarding the use and fixed maintenance costs of the structure, thus limiting the structural costs related to the single event. Testifying to the broad impact of the dissemination strategy undertaken are the many requests for use of the structure received, some of which also come from outside the region. On an international level, the project aims to build a network of connections and exchange of good practices with entities and projects with which it shares approaches and methodologies, such as Yes We Camp and Collectif ETC in France, already encountered in the design phase, and Aberrant Architecture in England.

Looking to the future, possible perspectives include opening the network to other cultural organizations at the regional level, expanding digital diffusion through online streaming and hybrid event models, and developing new projects such as, for the year 2025, the planned creation, with the same methodology, of a system of "green classrooms", considering training as a strategic factor for the valorization of internal areas.

### Epilogue

The alphabet of 15 possible Errante represents a catalogue of solutions based on the principle, to paraphrase Mies van der Rohe, of "do more with less". These are very small, ultra-light artefacts, made of a few pieces, which have the ambition to "expand" once placed in position and to confront and dialogue in a landscape context made of large spaces. But above all, they are the result of an artisanal design approach in which design and production are synchronous phases. If *«the philosopher [...] produces by thinking (...) the craftsman thinks by producing»* (Ingold, 2019, p. 22) I remind us of the English anthropologist Tim Ingold. This is the "Galilean" spirit that animates the proposed methodology. A methodology where universities (leading innovators) and communities have shared an experience of "total design", to quote Lluís Ortega (Ortega, 2019), in a "socializing" dimension of the architectural project.

This methodology benefits from a process specific to Industrial Design, where prototyping takes on a strategic value for the final definition of the product. However, this "process analogy" with the world of industrial production also emerges in another aspect linked to the interaction between digital production logic and the use of discrete construction systems that characterizes all the design products that emerged from this experience. All the letters of the Errante alphabet respond to the same quality that the historian of Architecture Giovanni Menna attributes to the beach cabins designed by Luigi Cosenza for the VI Triennale di Milano: *«they can be designed and produced as a design object, but (...) once the components are assembled, they become an architecture»* (Caruso, Cristallo, 2020). This "fluidity" emerges as a further result of a methodology based on the reduction

of distances between different worlds (real/virtual, client/designer) and different disciplines (architecture and design).

The same methodology, in particular for the aspects of ideate, prototype and test, represents the most original contribution provided by the university which has in fact “transferred” to the territory of Val di Fiastra an operational model deriving from socio-technical experiments developed by the research group in the field of teaching and the Third Mission (Ruggiero, 2023). In particular, the research group intended to “transfer” a procedure focused on the fluidity of a “fully” participatory design process; on the organization of the project application (input); on the critical evaluation of the design response (output), while providing its know-how in the field of lightweight construction systems. This involvement of the university in the project can be read not only as a normal third mission activity, but as the heart of a mission of a university that has long been immersed in an “internal” territorial context, severely hit by the earthquake that in 2016/2017 hit part of Central Italy. In particular, at the School of Architecture and Design of the University of Camerino, the research group involved in this project has long been carrying out research and design experiments at different scales focused on the theme of digital design culture in support of fragile communities.

If, as Prince Miškin, the protagonist of Dostoevsky's “The Idiot”, suggests, “beauty will save the world”, then the social network and the interactions between community needs and the expertise of research institutions, such as universities, can help preserve the beauty of our worlds. This is especially true for internal areas facing risks of marginalization and depopulation, which could threaten invaluable environmental and human heritage.

While we await further progress in this partnership, Errante has already shown, during its first public event in Loro Piceno in November 2024 (fig. 8), that it serves as an “aggregating” device. It is versatile and capable of bringing together those who have always lived in Val di Fiastra, as well as welcoming those who have returned and those who we hope will arrive in the future. In this context, and based on what was evident at its launch party, Errante also acts as a celebration mechanism: *«tonight, we party for the miserable tribes scattered helplessly across solitary nuclei that seldom gather together again, and the songs soar while the dance moves... this is how things go; this is how they must go»*, sings Giovanni Lindo Ferretti, who has long been inspired by his connection to the internal areas<sup>5</sup>.

## Notes

<sup>1</sup> For more information on Borgofuturo, see: <https://borgofuturo.net/>

<sup>2</sup> For more information on Inabita, see: <https://www.inabitalab.com/>

<sup>3</sup> The “World Café” is a facilitation methodology that encourages informal and constructive conversations on topics relevant to a group or community. Originating in California in 1995, the World Café promotes open and participatory dialogue by using small discussion groups that rotate between different tables. This approach fosters the exchange of ideas and the co-creation of knowledge.

<sup>4</sup> The SAAD-Lab#Prototype is a university fab lab equipped with devices for additive and subtractive digital manufacturing, mainly CNC machines and 3D printers. SAAD-Lab#Prototype is not just a “technology container,” but a space where new forms of creativity and innovative design paradigms are developed.

<sup>5</sup> Verses taken from “Fuochi Nella Notte (Di San Giovanni),” a song by Italian rock group “Consorzio Suonatori Indipendenti” (C.S.I.)

## References

- Alonso, A. and Llovet, X. (2005) *Jean Prouvé: The Poetics of the Technical Object*. Barcelona: Actar.
- Barbera, F. and De Rossi, A. (2021) *Metromontagna. Un progetto per riabitare l'Italia*. Donzelli Editore.
- Barca, F., Casavola, P. and Lucatelli, S. (2014) *Strategia Nazionale per le Aree Interne. Definizione, Obiettivi, Strumenti e Governance. Materiali Uval – Dipartimento per lo Sviluppo e la Coesione economica*, 31.
- Barca, F. (2009) ‘An agenda for a reformed cohesion policy: A place-based approach to meeting European Union challenges and expectations (Barca Report)’. Bruxelles: European Parliament.

- Barca, F. (2018) *Politica di coesione: tre mosse*. IAI Documents, Bruxelles: European Parliament.
- Brown, J. and Isaacs, D. (2005) *The World Café: Shaping Our Futures Through Conversations That Matter*. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers
- Burry, J. and Burry, M. (2016) *Prototyping for architects. Real building for the next generation of digital designers*. London: Thames & Hudson.
- Caruso, I. and Cristallo, V. (2020) *Beachlife design. Per un repertorio di temi e prodotti*. Padova: Il Poligrafo.
- Escobar, A. (1995) *Encountering development: the making and unmaking of the Third world*. Princeton, NJ: Princeton University.
- Karlsen, J. and Larrea, M. (2016) *Territorial Development and Action Research Innovation Through Dialogue*. Milton Park, UK: Taylor & Francis.
- Lucatelli, S., Luisi, D. and Tantillo, F. (2022) *L'Italia lontana. Una politica per le aree interne*. Roma: Donzelli Editore.
- Giacomelli, M. and Calcagni, F. (2022) *Borgofuturo. Un progetto locale per le aree interne*. Macerata: Quodlibet.
- Ingold, T. (2019) *Making*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Magnaghi, A. (2010) *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Nacamulli, R. Prus, I. (2022). Il design thinking e la cultura dell'innovazione. Milano: Egea.
- Ortega, L. (2019) *The Total Designer: Authorship in the Architecture of the Postdigital Age*. Barcellona: Actar.
- Pellizzoni, L. and Osti, G. (2003) *Sociologia dell'ambiente*. Bologna: Il Mulino.
- Perriccioli, M., Ruggiero, R. and Salka, M. (2021) 'Ecologia e tecnologie digitali. L'architettura alla piccola scala come luogo di connessioni', *Agathon, International Journal of Architecture, Art and Design*, 10(21).
- Pittau, M.G., Zelli, R. and Gelman, A. (2010) 'Economic Disparities and Life Satisfaction in European Regions'. *Social Indicators Research*, 96(2), pp. 339-36.
- Ruggiero, R. (2023) 'Education in future tense. A "phigital" experience in the field of architecture', in AA.VV. 'Transformative Teaching. Focus on Pedagogy 2022'. Atti della conferenza internazionale *Transformative Teaching*, 15-17 November, organizzato da: Florida State University (USA), University of Dundee (UK), Zayed University (United Arab Emirates), AMPS Proceedings Series.
- Sanchez, J. (2021) *Architecture for the commons. Participatory systems in the age of platforms*. Londra: Routledge.
- Sereni, E. (1961) *Storia del paesaggio agrario italiano*. 20th ed. Bari: Laterza.
- Tibbits, S. ed. (2021). *Autonomous Assembly. Designing for a New Era of Collective Construction*. Architectural Design, 87. Oxford: John Wiley & Sons.
- WB (2009) *World development Report 2009, Spatial Disparities and Development Policy*. Washington: World Bank.

## “Errante”. Un progetto condiviso per l’attivazione socio-culturale delle aree interne

Roberto Ruggiero<sup>1</sup>, David Giacomelli<sup>2</sup>, Matteo Giacomelli<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Scuola di Architettura e Design, Università di Camerino, Italia

<sup>2</sup> Inabita - Laboratorio Territoriale di ricerca e progettazione sulla rigenerazione territoriale, Ripe San Ginesio (MC).

<sup>3</sup> Dastu - Dipartimento di Architettura e Studi Urbani, Politecnico di Milano, Italia

Primary Contact: Roberto Ruggiero, roberto.ruggiero@unicam.it

### Abstract

*La Val di Fiastra (alto Maceratese) è un caso emblematico di ecosistema fragile: un’area interna sismicamente vulnerabile, in progressivo calo demografico. Il saggio illustra il progetto “Errante”, uno degli interventi di rigenerazione del progetto “Qui Val di Fiastra”, vincitore del Bando Borghi PNRR 2023. Nato da una collaborazione tra il laboratorio INABITA, enti e associazioni locali e l’Università di Camerino, Errante è un’infrastruttura itinerante per la diffusione di attività socio-culturali. Integrando principi di progettazione partecipata e metodologie progettuali di prototipazione rapida “trasferite” dal partner universitario alla comunità, Errante definisce una originale procedura di empowerment territoriale in contesti fragili.*

### Parole chiave

Comunità, Connessione, Design Thinking, Prototype for Commons, Small Scale Architecture

### Le aree interne tra fragilità e innovazione.

Le aree interne italiane costituiscono un sistema territoriale caratterizzato da una diffusa policentricità e capillarità insediativa (Lucatelli, Luisi e Tantillo, 2022). Tuttavia, i processi di industrializzazione e urbanizzazione avviati nel secondo dopoguerra hanno accentuato squilibri territoriali, seguendo una logica di sviluppo urbano-centrico e neoliberale che ha generato una polarizzazione tra aree integrate nei circuiti di innovazione e territori esclusi (Barca, 2014; WB, 2009). Questa dinamica ha prodotto non solo disuguaglianze socio-economiche, ma anche una sottorappresentazione politica e culturale dei territori marginalizzati (Pittau et al., 2010), contribuendo al loro progressivo isolamento.

Spesso, le politiche di sviluppo hanno spesso trattato le aree interne come spazi periferici e marginali, sottovalutandone la complessità territoriale e riducendole a oggetti di interventi compensativi (Barbera e De Rossi, 2021; Escobar, 1995). Questa prospettiva trascura il ruolo delle stratificazioni culturali e naturali locali, materiali e immateriali, che, co-evolvendosi nel tempo, hanno sostenuto pratiche di gestione sostenibile del territorio e contribuito alla stabilità ecologica (Giacomelli e Calcagni, 2022; Lucatelli, Luisi e Tantillo, 2022). La loro erosione rappresenta oggi un fattore di rischio non solo per le aree marginali, ma anche per i poli di sviluppo che hanno beneficiato dello spopolamento di queste zone (Lucatelli, Luisi e Tantillo, 2022).

Negli ultimi anni, la Strategia Nazionale Aree Interne (SNAI), attraverso un approccio *place-based*, ha provato a contrastare lo spopolamento rafforzando l’accesso ai servizi essenziali e favorendo

una maggiore connettività territoriale (Barca, 2009). Nonostante le potenzialità teoriche di queste politiche, le aree interne restano marginalizzate nei processi decisionali e gli strumenti di coesione territoriale appaiono ancora sottoutilizzati (Barca, 2018).

Eppure, le aree interne potrebbero essere interpretate non solo come spazi di fragilità, ma opportunità per la sperimentazione di modelli alternativi di sviluppo. Lontane dalle dinamiche di crescita urbana, queste aree offrono contesti favorevoli per l'attivazione di pratiche di innovazione sociale, basate sul patrimonio culturale e naturale locale (Pellizzoni e Osti, 2008). Tali territori possono divenire laboratori di nuove forme di abitare, promuovendo economie locali radicate, basate su sostenibilità ambientale e filiere corte (Magnaghi, 2010; Governa, 2005). Inoltre, le aree interne presentano potenzialità per attivare dinamiche di mutualismo e collaborazione tra soggetti locali, istituzioni e reti extra-territoriali, generando innovazioni capaci di rispondere alle specificità locali e di rafforzare la coesione territoriale (Barbera e De Rossi, 2021).

### Il progetto Qui Val di Fiastra

In Val di Fiastra, nell'Alto Maceratese, già da alcuni anni si stanno sperimentando pratiche innovative di sviluppo tese a contrastare lo spopolamento e tutti i fenomeni connessi alla condizione di "area interna". Il territorio si estende su circa 180 km<sup>2</sup> e comprende sei comuni (Ripe San Ginesio, Loro Piceno, Colmurano, San Ginesio, Sant'Angelo in Pontano, Urbisaglia), attraversati dall'omonimo fiume, con una geografia definita dall'interazione tra valle agricola, colline e aree naturali più aspre, modellate dai corsi d'acqua secondari. Questa conformazione ha storicamente favorito un'economia basata sulla piccola proprietà contadina e sulla gestione diretta delle risorse agricole, contribuendo alla definizione di un paesaggio culturale e ambientale radicato nel rapporto tra uomo e natura (Sereni, 1961). Tuttavia, il territorio presenta oggi diverse criticità: spopolamento, fragilità socio-demografica e instabilità ambientale, esacerbate dagli eventi sismici del 2016-2017. Nonostante queste vulnerabilità, la Val di Fiastra conserva un significativo potenziale in termini di patrimonio produttivo, culturale e ambientale, come dimostrano le aree protette dell'Abbadia di Fiastra e del Parco Nazionale dei Monti Sibillini.

In questo contesto nasce, nel 2023, il progetto Qui Val di Fiastra, vincitore del bando Borghi PNRR 2023 (M1C3, Investimento 2.1, "Attrattività dei borghi", nato con l'obiettivo di attivare processi di rigenerazione culturale e sociale nei Comuni sotto i 5.000 abitanti. Il progetto si basa sul processo partecipato avviato all'interno del festival Borgofuturo<sup>1</sup> nelle edizioni "del Buon Contagio" (2020-2022), e sulle idee generate attraverso tavoli di lavoro che hanno coinvolto oltre 100 attori locali dei sei comuni della vallata, ponendo le basi per una strategia condivisa di rigenerazione territoriale (fig. 1).

Pur limitato a tre comuni attuatori (Ripe San Ginesio, Loro Piceno e Colmurano), Qui Val di Fiastra agisce su tutta l'area, con una serie di interventi volti a contrastare lo spopolamento, rafforzare il tessuto socioeconomico locale e incrementare la partecipazione culturale. Il progetto prevede la creazione di diversi *hub* – come l'Osservatorio del Paesaggio a Ripe San Ginesio e il Centro di Formazione Giovanile a Colmurano – insieme a interventi di attivazione culturale e valorizzazione del patrimonio territoriale. Questa iniziativa mira a trasformare le vulnerabilità del territorio in opportunità di sviluppo sostenibile e inclusivo, attraverso un approccio integrato e partecipativo.

### Errante: un dispositivo tecnologico e mobile un metodo progettuale per la "connessione" di luoghi e persone

Il progetto Errante è uno dei 15 interventi di rigenerazione proposte dal progetto "Qui Val di Fiastra" sviluppato con l'Università di Camerino. Errante è al contempo un dispositivo tecnologico mobile e un metodo progettuale basato sui principi del *design thinking* nato con l'obiettivo di definire una strategia di *empowerment* territoriale, un approccio basato su concetti di sviluppo sostenibile e di *governance* inclusiva, dove il territorio non è visto solo come uno spazio fisico, ma come un'entità sociale e culturale che può essere gestita in modo partecipativo (Karlsen, Larrea, 2016).

### *Un dispositivo per attivare processi*

Errante è innanzitutto un'architettura di piccola scala. Il suo scopo è di connettere luoghi e persone attraverso la diffusione di valori legati all'arte e alla conoscenza: cinema, teatro, allestimenti, formazione sono alcune delle attività a cui Errante si presta. Essendo progettato per attivarsi lontano dai grandi centri anche in territori remoti, permette di trasformare qualsiasi spazio pubblico in un luogo di performance.

La piccola scala (*small-scale architecture*) costituisce una specifica dimensione del pensiero progettuale in architettura. Dalla Petite cabane rustique, identificata da Marc-Antoine Laugier (nel suo Essai sur l'architecture, 1753) come prima forma di architettura al Cabanon di Le Corbusier (1953, Roquebrune-Cap-Martin), fino alle micro architetture *hi-tech* di Richard Horden o alle Paper Log Houses di Shigeru Ban, la piccola scala, in epoca contemporanea, ha rappresentato un campo di sperimentazione e riflessione su come abitare, vivere e perfino pensare il pianeta in modo alternativo (Perriccioli, Ruggiero, Salka, 2021). *Machine à penser* erano infatti le piccole architetture - protagoniste dell'omonima mostra tenuta nel 2018 presso la Fondazione Prada, a Milano - che filosofi del 900 come Theodor W. Adorno, Ludwig Wittgenstein e Martin Heidegger hanno scelto quale luogo d'elezione dove "partorire i pensieri più profondi".

Come molte architetture di piccola scala, Errante è un dispositivo mobile, senza relazione permanente con il suolo, trasformabile, pensato per "attraversare" il paesaggio fin nei suoi punti più impervi, realizzato con sistemi costruttivi "ultraleggeri" (che ibrida componenti di serie, con una componentistica customizzata e prodotti provenienti da filiere di industrial design), ispirato a criteri di circolarità (*design for disassembly*) e basso costo, pensato per favorire procedure di *self-building* e *self-maintenance*. Per ragioni etiche ma anche pratiche, Errante si configura come infrastruttura *off-grid*, che consente la riduzione dei costi di esercizio e minimizza l'impatto ambientale degli eventi culturali nel territorio. Oltre a essere una sfida costruttiva - un'architettura "leggerissima" che ambisce a generare spazialità intime a partire da un kit "rarefatto" di pezzi - Errante è l'idea romantica di una "scatola mobile" che "erra" per valli e colline e si dischiude ad ogni sosta mostrando le sue meraviglie. La sua utenza di riferimento è la "comunità", qualunque sia il contesto di marginalità territoriale in cui lo si voglia ambientare. In questo senso Errante è un "bene comune", laddove le associazioni che entrano a far parte della rete territoriale lo condividono (attraverso una piattaforma web che gestisce un meccanismo di prenotazione), potendolo adattare di volta in volta ai propri scopi trattandosi di un artefatto "trasformabile".

### *Una metodologia partecipata replicabile basata sui principi del design thinking*

Errante è il frutto di un'applicazione della metodologia *design thinking* sviluppato in sinergia tra il laboratorio territoriale Inabita<sup>2</sup> - gruppo di progettazione territoriale e ricerca con, al suo interno, membri della comunità con competenze trasversali - e l'Università di Camerino (Unicam), attraverso un gruppo di ricercatori della Scuola di Architettura e Design. Il *design thinking* è un approccio innovativo alla risoluzione di problemi progettuali a partire da metodologie proprie delle scienze umane e sociali. Influenzato dal lavoro di Herbert A. Simon, negli anni '90 David Kelley e Tim Brown hanno contribuito alla sua diffusione sviluppando una metodologia progettuale *user-centred*, articolata in 5 fasi: *empathize, define, ideate, prototype, test* (Nacamulli and Prus, 2022).

Le fasi di contatto con la comunità (*empathize*) e definizione del problema progettuale (*define*) sono state sviluppate attraverso un processo di *networking* sviluppato dal laboratorio territoriale Inabita attraverso due azioni strategiche: la mappatura delle realtà associative legate al settore socio-culturale inizialmente effettuata nel contesto della vallata e, successivamente, estesa alla provincia di Macerata e dintorni; l'organizzazione dei cosiddetti "tavoli di ascolto territoriale". I tavoli hanno riunito 24 associazioni locali, membri del laboratorio territoriale e ricercatori dell'Università. Durante quest'attività di concertazione è stato somministrato alle associazioni un questionario articolato in due parti: la prima legata alle questioni tecniche della futura struttura, l'altra alla forma da dare alla rete di associazioni coinvolte, anche in relazione alle modalità d'uso e di condivisione dell'infrastruttura. In particolare, il lavoro è stato svolto su 4 tavoli, definiti sulla base delle 4 funzionalità di utilizzo della struttura mobile emerse come preponderanti nel questionario: musica, teatro/performance, cinema ed esposizioni/formazioni. La modalità di lavoro ha seguito la tecnica

del *world café*<sup>3</sup> (Brown and Isaacs, 2005): 4 gruppi a rotazione per sessioni di 15 minuti a tavolo, 16 momenti di discussione in cui sono emerse visioni e bisogni inerenti alle funzionalità in questione. La presenza di Maelle Berthoumieu, “facilitatrice visiva”, ha permesso anche di graficizzare quanto emerso dalla discussione (fig. 2).

Per la terza fase (*ideate*), elaborando gli esiti della fase di concertazione, il gruppo di ricercatori ha sviluppando, insieme ad alcuni studenti, 15 diverse soluzioni progettuali intese quali “alfabeto dei possibili Errante”, con riferimento al lavoro di Jean Prouvé e al suo Alfabeto delle strutture, termine con il quale, negli anni '60 del secolo scorso, il lattoniere e designer francese definiva alcuni archetipi della costruzione prefabbricata in acciaio che “potevano essere combinati in modi diversi per formare parole diverse” (Alonso e Llovet, 2005). Per lo sviluppo dell'alfabeto e affinché la comunità potesse comprendere e valutare le diverse possibili soluzioni (in relazioni alle qualità spaziali, costruttive e ambientali dei manufatti), sono state sviluppate le ultime due fasi del processo di *design thinking* (*prototype* e *test*). Presso i SAAD-Lab#Prototype<sup>4</sup> - il laboratorio di manifattura digitale della Scuola di Architettura e Design (SAAD) dell'Università di Camerino - sono stati realizzati i prototipi in scala 1:20 dei 15 archetipi (figg. 3 e 4). *Prototype for commons*, parafrasando il titolo di un testo di riferimento della cultura digitale del progetto (Sanchez, 2021), è lo slogan che ha accompagnato questa fase del lavoro: esplicitare diversi possibili *output* progettuali relativi agli *input* prodotti con i tavoli d'ascolto per attivare una discussione che portasse alla scelta di quale, tra i possibili Errante (bene comune e condiviso), realizzare. E' in questa fase che entra in gioco il *know-how* del partner universitario che “trasferisce” alla comunità una metodologia progettuale basata su un *workflow* digitale che combina modellazione digitale, tecniche di progettazione parametrica-computazionale e prototipazione rapida con tecniche CAD-CAM dei prototipi in scala 1:20, ovvero una scala opportuna per replicare non solo la forma del manufatto ma anche la sua tettonica e i suoi principali aspetti costruttivi (Burry and Burry, 2016). Il valore aggiunto di tale *workflow* emerge in due aspetti principali: la velocità di elaborazione delle domande di progetto (rinvenienti dal lavoro dei tavoli) e di esplicitazione di soluzioni progettuali “tangibili”; la messa a punto di un protocollo di verifica dei progetti estremamente rapido ed efficace. Tale protocollo, infatti, si basa su una procedura di *feedback loop* in cui, per ciascuna soluzione progettuale: il prototipo rivela tutte le criticità della soluzione rendendole esplicite (più di come potrebbe fare un disegno); la valutazione fatta sul prototipo può portare tanto a una modifica del progetto ovvero del modello (gemello) digitale in vista di una successiva fase prototipazione, tanto alla sua soppressione della soluzione (lettera dell'alfabeto, secondo Prouvé) perché ritenuto non meritevole di sviluppo. Alla fine di questa procedura, solo un “concorrente” resta in gara. Nel caso di Errante, questo procedimento è stato condiviso con il laboratorio territoriale e con le associazioni che, dalla disamina dei prototipi e dei processi di produzione con cui sono stati realizzati, hanno potuto comprendere appieno non solo le diverse qualità delle soluzioni progettuali proposte, ma anche le tecniche di produzione dei singoli componenti. La “scalabilità” è, infatti, uno dei paradigmi chiave della manifattura digitale, laddove i processi di manifattura additiva e sottrattiva utilizzati per produrre i prototipi in scala sono analoghi, al netto delle diverse dimensioni delle macchine e dei componenti, a quelli adottati per la produzione finale di Errante in scala 1:1 (Tibbits, 2021).

Completata questa fase, la soluzione prescelta è stata testata (*test*) e ingegnerizzata. Un workshop di costruzione (fig. 5) aperto all'intera comunità della Val di Fiastra, a tutti gli stakeholder nonché al gruppo di ricerca, ha consentito di produrre e assemblare Errante nella sua attuale configurazione. In questo processo di costruzione condivisa, artisti, scenografi, grafici - ancora l'illustratrice Maelle Berthoumieu, l'artista Nicola Alessandrini, l'associazione Lesfriches - hanno contribuito al completamento dell'infrastruttura “sovrascrivendola” con apparati scenografici e iconografici (figg. 6-7).

### **Impatti, diffusione, sviluppo**

Sin dalla sua realizzazione, Errante ha trovato una forte diffusione e diverse occasioni di utilizzo. Oltre alla fitta serie di incontri organizzativi e di implementazione, il processo ha portato alla sottoscrizione di un accordo di intenti finalizzato, oltre alla co-gestione della struttura, allo sviluppo di pratiche mutualistiche, di collaborazione tra le realtà della rete, favorendo la coesione sociale,

stimolando la programmazione culturale ed ampliando significativamente l'accesso alle attività socio-culturali nelle aree interne dell'entroterra maceratese. La programmazione culturale legata ad Errante prevista per l'estate 2025 conta già 15 appuntamenti in territorio provinciale, 3 in territorio marchigiano e 2 extra regione con un stima di coinvolgimento di oltre 20.000 partecipanti, tra residenti delle comunità e visitatori. Dalle manifestazioni si prevede anche un impatto positivo a livello economico e sociale nella provincia: incrementando il turismo e incoraggiando i visitatori a esplorare le zone rurali, dunque supportando le imprese locali; rafforzando l'economia culturale, creando opportunità di lavoro per artisti, tecnici e coordinatori di eventi; riducendo attivamente l'isolamento sociale e favorendo il dialogo intergenerazionale in aree interne. Parte del successo del progetto è legato anche al modello di governance partecipativa, basato sulla condivisione delle decisioni inerenti all'utilizzo e dei costi fissi di manutenzione della struttura, limitando dunque i costi strutturali legati al singolo evento.

A testimonianza dell'ampio impatto della strategia di diffusione intrapresa vi sono le molteplici richieste di utilizzo della struttura ricevute, alcune delle quali provenienti anche da fuori regione. Sul piano internazionale, infatti, il progetto punta alla costruzione di una rete di connessioni e scambio di buone pratiche con realtà e progetti con cui condivide approccio e metodologie, quali Yes We Camp ed il Collectif ETC in Francia, già incontrati in fase di progettazione, e Aberrant Architecture in Inghilterra.

Guardando al futuro, possibili prospettive includono l'apertura della rete ad altre organizzazioni culturali a livello regionale, l'espansione della diffusione digitale attraverso streaming online e modelli di eventi ibridi, lo sviluppo di nuove progettazioni quali, per l'anno 2025, la prevista realizzazione, con medesima metodologia, di un sistema di "aule verdi", ritenendo la formazione fattore strategico per la valorizzazione delle aree interne.

## Epilogo

L'alfabeto dei 15 possibili Errante rappresenta un catalogo di soluzioni improntate al principio, parafrasando Mies van der Rohe, del "*do more with less*". Si tratta infatti di manufatti molto piccoli, ultra leggeri, fatti di pochi pezzi, che hanno l'ambizione di "espandersi" una volta messi in posizione e di confrontarsi e dialogare in un contesto paesaggistico fatto di spazi ampi. Ma sono soprattutto la risultante di un approccio progettuale artigianale in cui progettazione e produzione sono fasi sincroniche. Se «*the philosopher [...] produces by thinking (...) the craftsman thinks by producing*» (Ingold, 2019, p. 22) ci ricordo l'antropologo inglese Tim Ingold. Questo è lo spirito "galileiano" che anima la metodologia proposta. Una metodologia dove università (*leading innovator*) e comunità hanno condiviso un'esperienza di *total design*, per dirla con Lluís Ortega (Ortega, 2019), in una dimensione "socializzante" del progetto d'architettura.

Tale metodologia beneficia, evidentemente, di una processualità propria dell'*Industrial Design*, dove la prototipazione assume un valore strategico per la definizione finale del prodotto. Questa "analogia di processo" con il mondo della produzione industriale emerge tuttavia anche in un altro aspetto legato all'interazione tra logica di produzione digitale e l'uso di sistemi costruttivi discreti che caratterizza tutti i prodotti progettuali emersi da quest'esperienza. Tutte le lettere dell'alfabeto Errante, infatti, rispondono alla medesima qualità che lo storico dell'Architettura Giovanni Menna attribuisce alle cabine balneari progettate da Luigi Cosenza per la VI triennale di Milano: «*si possono progettare e produrre come un oggetto di design, ma (...) una volta assemblatene le componenti, diventano un'architettura*» (Caruso, Cristallo, 2020). Questa "fluidità" emerge quale ulteriore risultato di una metodologia fondato sulla riduzione delle distanze tra mondi diversi (reale/virtuale, committente/designer) e discipline diverse (architettura e design).

La stessa metodologia, in particolare per gli aspetti di *ideate*, *prototype* e *test*, rappresenta l'apporto più originale fornito dall'università che ha di fatto "trasferito" nel territorio della Val di Fiastra un modello operativo derivante da sperimentazioni socio-tecniche messe a punto dal gruppo di ricerca nel campo della didattica e della Terza missione (Ruggiero, 2023). In particolare, il gruppo di ricerca ha inteso "trasferire" una procedura focalizzata sulla fluidità di un processo progettuale "integralmente" partecipato; sull'organizzazione della domanda di progetto (*input*); sulla valutazione critica della risposta progettuale (*output*), fornendo al contempo il proprio *know-how* nel campo dei

sistemi costruttivi leggeri. Questo coinvolgimento dell'università al progetto può essere letto non solo come una normale attività di terza missione, ma come il cuore di una *mission* di un ateneo da tempo immerso in un contesto territoriale "interno", duramente colpito dal sisma che nel 2016/2017 ha investito parte del Centro-Italia. In particolare, presso la Scuola di Architettura e Design dell'Università di Camerino, il gruppo di ricerca coinvolto in questo progetto da tempo porta avanti ricerche e sperimentazioni progettuali a diversa scala incentrate sul tema della cultura digitale del progetto a supporto delle comunità fragili.

Se, per il principe Miškin, protagonista de *L'idiota* di Dostoevskij, «*la bellezza salverà il mondo*», la rete sociale e le interazioni tra i bisogni delle comunità e il *know.how* di soggetti preposti alla ricerca (quali le università) potrà contribuire a salvare la bellezza di quei mondi, quali sono le aree interne, dove marginalità e spopolamento rischiano di compromettere un patrimonio ambientale e umano di irrinunciabile valore.

In attesa di ulteriori sviluppi di questa partnership, Errante ha già dimostrato, nella sua prima uscita pubblica a Loro Piceno nel mese di novembre 2024 (fig. 8), di funzionare come dispositivo "aggregante", versatile, capace di unire coloro che, in Val di Fiastra, non sono mai andati via, ma anche di accogliere quelli che son tornati e coloro che, speriamo, arriveranno. In questo senso e sulla scorta di quanto è risultato evidente alla sua festa di lancio, Errante è anche un dispositivo per far festa: «*festa stanotte di misere tribù sparse impotenti di nuclei solitari che è raro di vedere insieme ancora e s'alzano i canti e si muove la danza (...) e non tacciono i canti e si muove la danza (...) così vanno le cose, così devono andare*» canta Giovanni Lindo Ferretti, che dalla sua appartenenza alle aree interne ha sempre tratto motivo di ispirazione<sup>5</sup>.

## Note

<sup>1</sup> Per approfondimenti su Borgofuturo, si veda: <https://borgofuturo.net/>

<sup>2</sup> Per approfondimenti su Inabita, si veda: <https://www.inabitalab.com/>

<sup>3</sup> Il *World café* è una metodologia di facilitazione che promuove conversazioni informali e costruttive su temi rilevanti per un gruppo o una comunità. Nato in California nel 1995, il World Café si basa su principi di dialogo aperto e partecipativo, utilizzando piccoli gruppi di discussione che ruotano tra diversi tavoli per favorire lo scambio di idee e la co-creazione di conoscenza.

<sup>4</sup> Il SAAD-Lab#Prototype, è un *fab-lab* universitario dotato di dispositivi per la fabbricazione digitale additiva e sottrattiva, principalmente macchine CNC e stampanti 3D. Il SAAD-Lab#Prototype non è un "contenitore di tecnologia", ma un luogo in cui vengono sviluppate nuove forme di creatività e nuovi paradigmi progettuali.

<sup>5</sup> Versi tratti da: Fuochi Nella Notte (Di San Giovanni), brano musicale del Consorzio Suonatori Indipendenti (C.S.I.)

## References

- Alonso, A. and Llovet, X. (2005) *Jean Prouvé: The Poetics of the Technical Object*. Barcelona: Actar.
- Barbera, F. and De Rossi, A. (2021) *Metromontagna. Un progetto per riabitare l'Italia*. Donzelli Editore.
- Barca, F., Casavola, P. and Lucatelli, S. (2014) *Strategia Nazionale per le Aree Interne. Definizione, Obiettivi, Strumenti e Governance. Materiali Uval – Dipartimento per lo Sviluppo e la Coesione economica*, 31.
- Barca, F. (2009) 'An agenda for a reformed cohesion policy: A place-based approach to meeting European Union challenges and expectations (Barca Report)'. Bruxelles: European Parliament.
- Barca, F. (2018) *Politica di coesione: tre mosse*. IAI Documents, Bruxelles: European Parliament.
- Brown, J. and Isaacs, D. (2005) *The World Café: Shaping Our Futures Through Conversations That Matter*. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers
- Burry, J. and Burry, M. (2016) *Prototyping for architects. Real building for the next generation of digital designers*. London: Thames & Hudson.
- Caruso, I. and Cristallo, V. (2020) *Beachlife design. Per un repertorio di temi e prodotti*. Padova: Il Poligrafo.

- Escobar, A. (1995) *Encountering development: the making and unmaking of the Third world*. Princeton, NJ: Princeton University.
- Karlsen, J. and Larrea, M. (2016) *Territorial Development and Action Research Innovation Through Dialogue*. Milton Park, UK: Taylor & Francis.
- Lucatelli, S., Luisi, D. and Tantillo, F. (2022) *L'Italia lontana. Una politica per le aree interne*. Roma: Donzelli Editore.
- Giacomelli, M. and Calcagni, F. (2022) *Borgofuturo. Un progetto locale per le aree interne*. Macerata: Quodlibet.
- Ingold, T. (2019) *Making*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Magnaghi, A. (2010) *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Nacamulli, R. Prus, I. (2022). Il design thinking e la cultura dell'innovazione. Milano: Egea.
- Ortega, L. (2019) *The Total Designer: Authorship in the Architecture of the Postdigital Age*. Barcellona: Actar.
- Pellizzoni, L. and Osti, G. (2003) *Sociologia dell'ambiente*. Bologna: Il Mulino.
- Perriccioli, M., Ruggiero, R. and Salka, M. (2021) 'Ecologia e tecnologie digitali. L'architettura alla piccola scala come luogo di connessioni', *Agathon, International Journal of Architecture, Art and Design*, 10(21).
- Pittau, M.G., Zelli, R. and Gelman, A. (2010) 'Economic Disparities and Life Satisfaction in European Regions'. *Social Indicators Research*, 96(2), pp. 339-36.
- Ruggiero, R. (2023) 'Education in future tense. A "phigital" experience in the field of architecture', in AA.VV. 'Transformative Teaching. Focus on Pedagogy 2022'. Atti della conferenza internazionale *Transformative Teaching*, 15-17 November, organizzato da: Florida State University (USA), University of Dundee (UK), Zayed University (United Arab Emirates), AMPS Proceedings Series.
- Sanchez, J. (2021) *Architecture for the commons. Participatory systems in the age of platforms*. Londra: Routledge.
- Sereni, E. (1961) *Storia del paesaggio agrario italiano*. 20th ed. Bari: Laterza.
- Tibbits, S. ed. (2021). *Autonomous Assembly. Designing for a New Era of Collective Construction*. Architectural Design, 87. Oxford: John Wiley & Sons.
- WB (2009) *World development Report 2009, Spatial Disparities and Development Policy*. Washington: World Bank.

## Figure



Fig. 1 - Un momento di dibattito nell'ambito del festival Borgofuturo

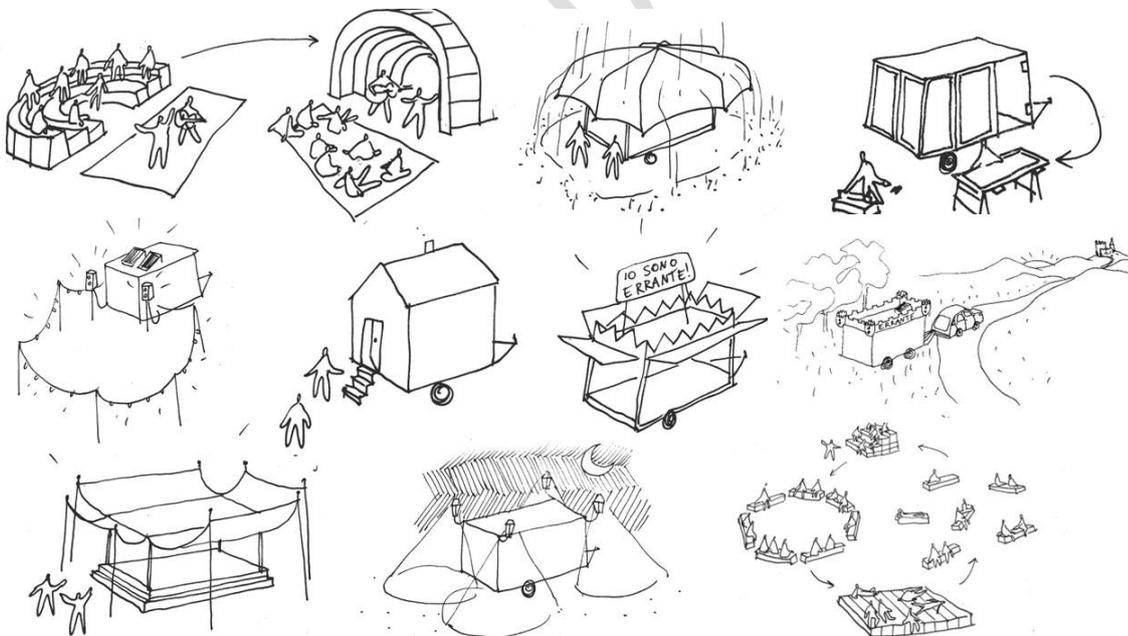


Fig. 2 - Illustrazioni della “facilitatrice visiva” Maelle Berthoumieu che sintetizzano alcune delle istanze e delle questioni emerse nei tavoli di discussione

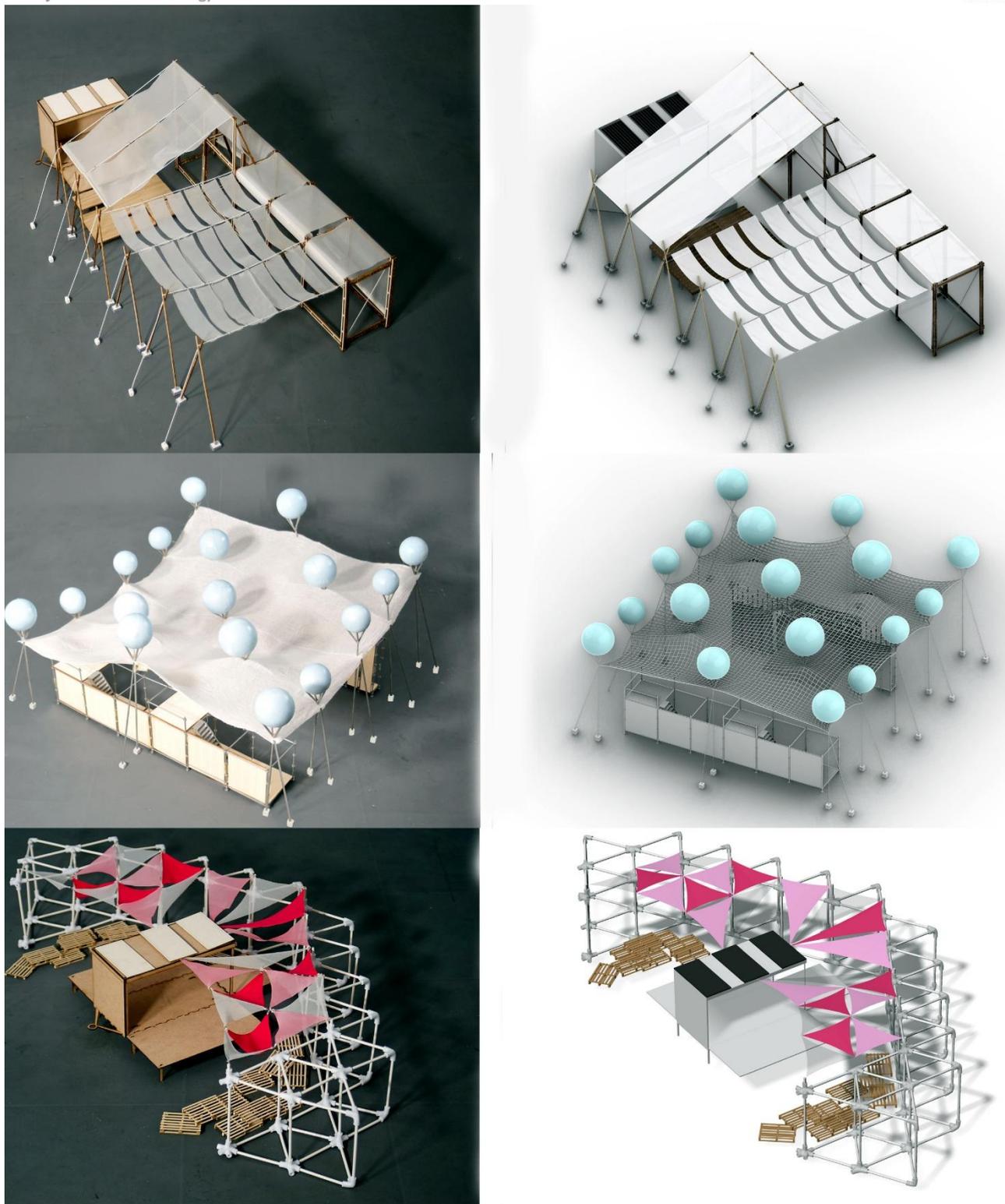


Fig. 3 - Alcuni dei 15 prototipi(colonna a sinistra) e loro gemelli digitali (colonna a destra)

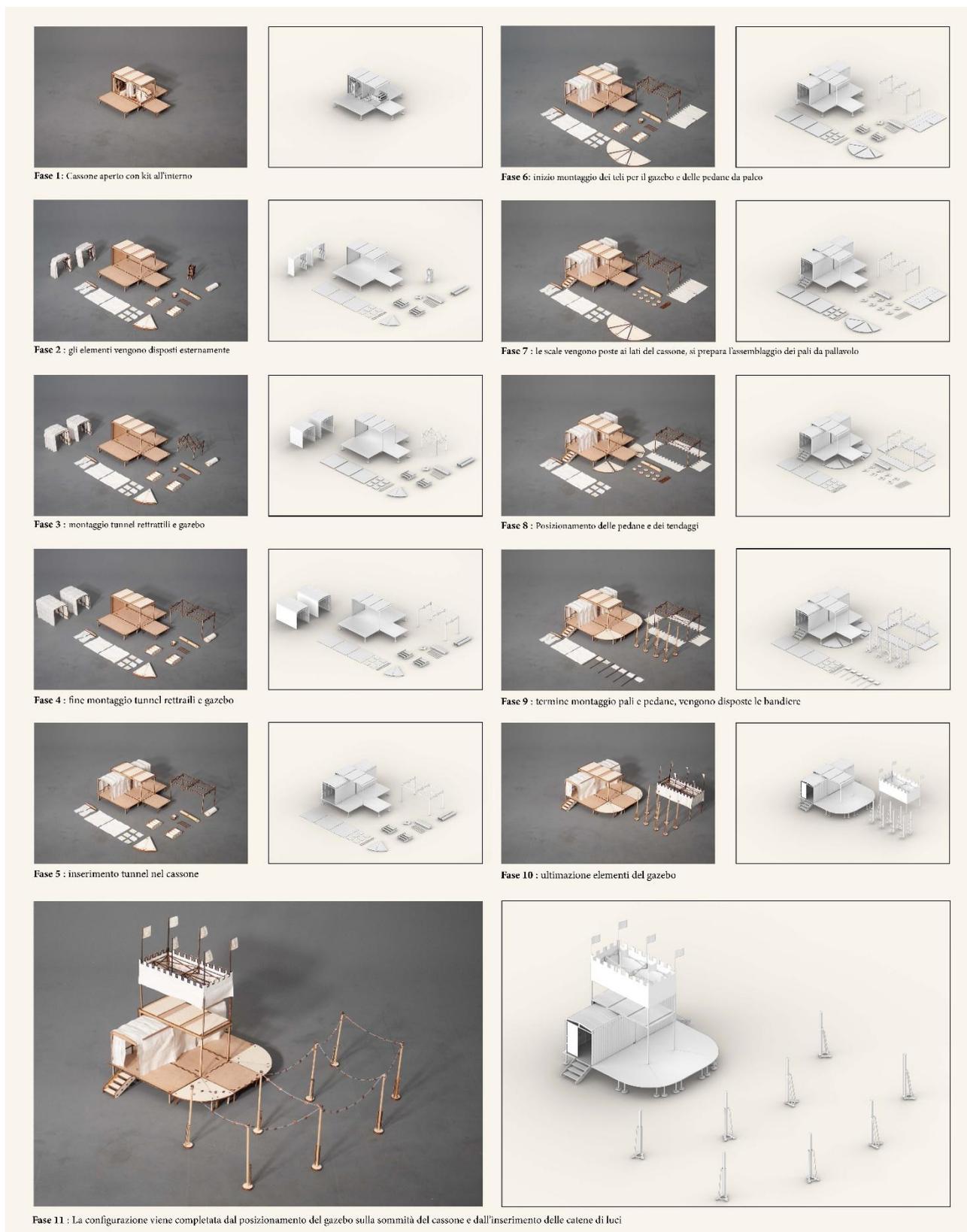


Fig. 4 - Sequenza costruttiva del prototipo realizzato in scala 1:1 (prototipo reale e gemello digitale)



Fig. 5 - Fase di assemblaggio sviluppata durante il workshop di costruzione tenuto a settembre 2024



Fig. 6 - Fasi di produzione delle scenografie e degli accessori di Errante

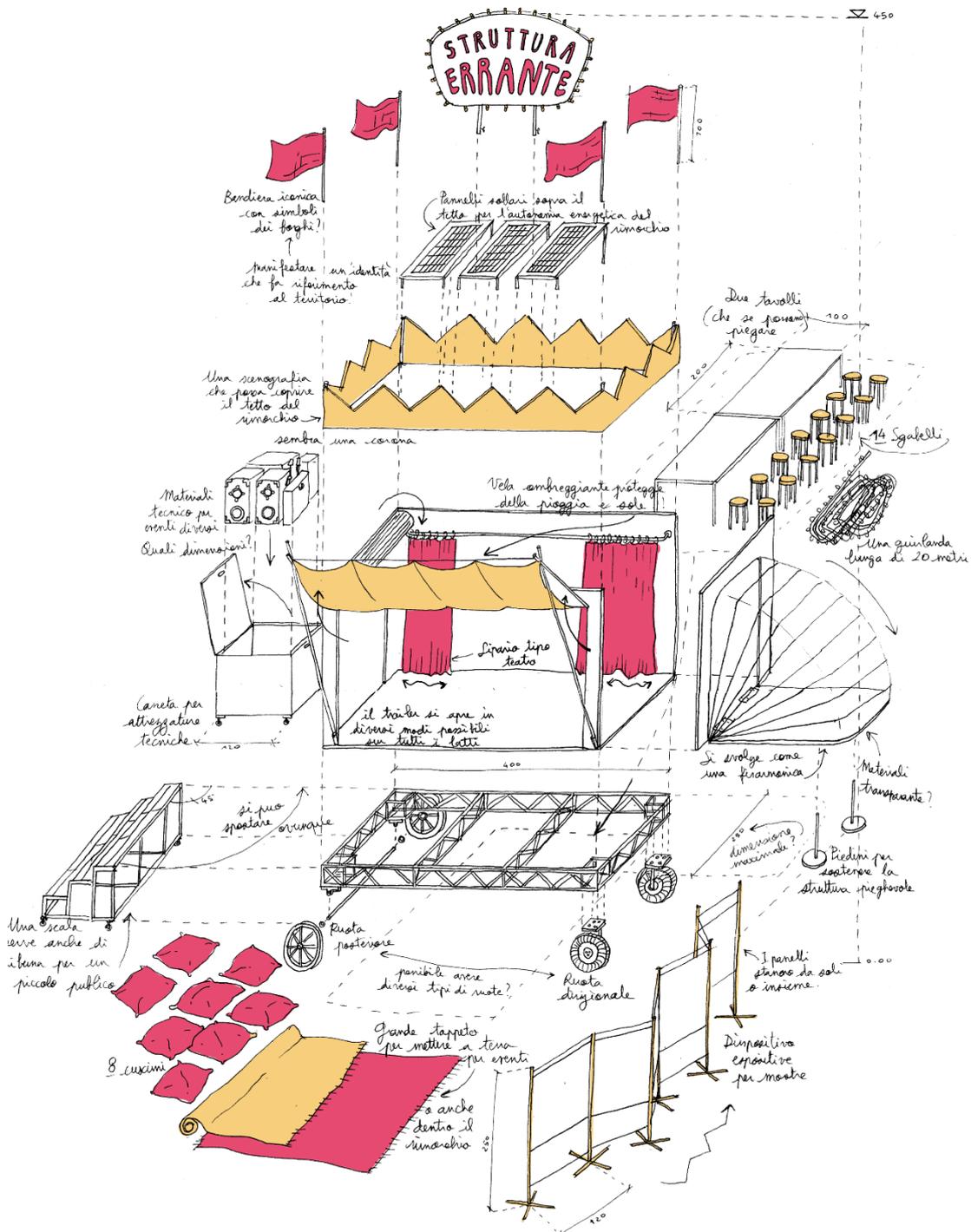


Fig. 7 – Disegno dell'illustratrice Maelle Berthoumieu raffigurante il sistema costruttivo del prototipo realizzato in scala 1:1



Fig. 8 - Errante in azione: festa di lancio a Loro Piceno. 9 novembre 2024.

#### **Attribuzione, riconoscimenti, diritti d'autore**

Il progetto Errante si svolge nell'ambito del progetto "Qui Val di Fiastra", vincitore del Bando Borghi PNRR 2023: PNRR M1C3 - Intervento 2.1 - Attrattività dei borghi storici. Progetto locale di rigenerazione culturale e sociale - Misura 11: "Unità mobile per i servizi culturali". Partner. Comune di Ripe San Ginesio (capofila), Comune di Colmurano e Comune di Loro Piceno. La parte scientifica del progetto è stata curata dal laboratorio territoriale Inabita. Nell'anno 2023 il Comune di Ripe San Ginesio ha siglato con l'Università di Camerino (UNICAM) una convenzione per la collaborazione scientifica avente ad oggetto una metodologia progettuale dedicata alla Misura 11. Responsabile per UNICAM dell'accordo: prof. Roberto Ruggiero.