

**DRHA2023**  
Digital Research in the Humanities and Arts  
5053

# DRHA EXHIBITION

10-17 September 2023  
Università di Torino



**PROGRAMME**

Funded by



**Studi  
Um**  
Dipartimento di  
Studi Umanistici

uni—  
-verso



In collaboration with



With the Patronage of



Centro Interdipartimentale di Ricerca  
Università degli Studi di Torino  
"Digital Scholarship  
for the Humanities"

In occasione di  
**Digital Research in Humanities and Art  
Performing Cultural Heritage in the Digital Present  
Conference 2023**

UniVerso presenta  
**DRHA EXHIBITION**

Dal 10 al 13 settembre, l'Università di Torino ospita la 27a conferenza annuale di Digital Research in Humanities and Art (DRHA) dedicata al tema **Performing Cultural Heritage in the Digital Present**. In occasione della conferenza, UniVerso, l'osservatorio permanente sulla contemporaneità dell'Università di Torino, presenta un programma di undici installazioni digitali più un evento speciale, interamente allestito negli spazi del Palazzo del Rettorato.

**Opening**

Domenica 10 settembre, Cortile del Rettorato, ore 18-19

Orari di visita: da lunedì 11 settembre a domenica 17 settembre, 10-13 e 15-18 secondo affluenza alle sale espositive

*From 10 to 13 September, the University of Turin is hosting the 27th annual conference of Digital Research in Humanities and Art (DRHA) dedicated to Performing Cultural Heritage in the Digital Present. On the occasion of the conference, UniVerso, the permanent observatory on contemporaneity of the University of Turin, presents a programme of eleven digital installations plus a special event, entirely set up in the spaces of the Rector's Palace.*

**Opening**

Sunday 10 September, Rector's Palace Courtyard, 6-7 p.m.

Visiting hours: Monday 11 September to Sunday 17 September, 10 am -1 pm and 3 pm-6 p.m., limited to the turnout in exhibition halls

## SPECIAL EVENT - CLAB

[www.factory42.uk](http://www.factory42.uk)

### Factory42 presents "UnEarthed: The Beetle Story"

UnEarthed: The Beetle Story è stato creato da Factory 42 in collaborazione con Meta Immersive Learning. Progettato per ispirare le persone a rispettare, proteggere e ripristinare il pianeta, The Beetle Story fa parte di un'avventura a più storie, ambientata in Amazzonia e nella foresta nazionale di Tongass. Il giocatore è un nuovo assistente di ricerca che segue la "Professoressa" - il più grande esperto di biodiversità al mondo - per raccogliere informazioni e conoscere la biodiversità. La professoressa è interpretata da Indira Varma (Game of Thrones, HBO, Obi-Wan Kenobi, Disney +) e a guidarla è l'Ecobot Hazzi, un droide creato da lei stessa, e doppiato da Richard Ayoade (Soul, Pixar, The Mandalorian, Disney +).

*UnEarthed: The Beetle Story is created by Factory 42 in conjunction with Meta Immersive Learning. Designed to inspire people to respect, protect and restore the planet, The Beetle Story is one sequence of a multi-story adventure, set across the Amazon and the Tongass National Forest. The player is a new research assistant, following 'The Professor' - the world's leading biodiversity expert - to gather research and learn about biodiversity. The Professor is played by Indira Varma (HBO's Game of Thrones, Disney +'s Obi-Wan Kenobi) and guiding throughout is the Ecobot, Hazzi, a droid created by the Professor, voiced by Richard Ayoade (Pixar's Soul, Disney +'s The Mandalorian).*

## VR PERFORMANCE - CORTILE DEL RETTORATO

<https://landilanza.com/>

### Margherita Landi, Agnese Lanza (Portsmouth University) "Peaceful Places" - VR Performance

C'è qualcosa che ci tocca tutti quando siamo in grado di lasciare andare le nostre resistenze e condividere un abbraccio. La pandemia ha distrutto la nostra fiducia in questo semplice atto. I 'luoghi di pace' sono gli spazi tra le nostre braccia. Possiamo imparare di nuovo ad abbracciarci? L'abbraccio è un gesto che tutti conosciamo e condividiamo fin dalla nascita. L'abbraccio ci costringe a confrontarci con le nostre vulnerabilità, a volte con il disagio della vicinanza, ma può anche aprire uno spazio temporale in cui possiamo concederci il lusso di rallentare e finalmente ascoltarci. Peaceful Places permette a tutti di trasformare

il proprio stato emotivo in movimento, allenando l'empatia e il corpo all'abbraccio. Persone reali, con legami emotivi reali, guidano il movimento dei partecipanti condividendo la loro tenerezza, diventando personaggi archetipici in cui tutti possiamo identificarci.

*There is something that touches us all when we can let go of our resistance and share a hug. The global pandemic has destroyed our trust in this simple act. "Peaceful Places" are the spaces between our arms. Can we learn to hug again? Hugging is a gesture that we all know and share from birth. Being in a hug forces us to confront our vulnerabilities, sometimes with the discomfort of proximity, but it can also open a temporal space where we can allow ourselves the luxury of slowing down and finally listening to ourselves. "Peaceful Places" allows everyone to transform their emotional state into motion, training their empathy and body to hug. Real people, with real emotional bonds, lead the participant's movements by sharing their tenderness, becoming archetypal characters with whom we can all identify.*

## SOUND AND VIDEO EXPERIENCES - SALA BIANCA

[www.behance.net/alaadarwish](http://www.behance.net/alaadarwish) Alaa Darwish (German University in Cairo)  
"Azman" - Video

*Azman* è un gioco narrativo interattivo dedicato alla rivoluzione egiziana del 1919 contro l'occupazione britannica. Presentato qui come installazione video, introduce una delle rivoluzioni più significative della storia moderna dell'Egitto. *Azman* accompagna il giocatore in un viaggio a ritroso nel tempo, esplorando immagini, conoscendo importanti figure femministe della storia egiziana evidenziando il loro contributo alla politica e alla società. *Azman* permette ai giocatori di partecipare attivamente agli eventi critici della rivoluzione.

*Azman is an interactive narrative game concept about the 1919 Egyptian Revolution against the British occupation. Here presented as a video installation, it introduces one of the most significant revolutions in the modern history of Egypt. Azman takes the player on a journey back in time, exploring images, meeting prominent Egyptian feminist role models, and learning about their input in politics and society. The game allows players to become active participants in*

*critical events during the revolution.*

[www.davidprior.org](http://www.davidprior.org)

**David Prior (Falmouth University)**  
**"Of This Parish (Screening)" - Video**

*Of This Parish* è un film-saggio che segue Sant'Antonio in un viaggio da un campanile di una chiesa fino all'ultimo punto dal quale si può ascoltare il suono delle campane. Il film è sia un ritratto sonoro della Parrocchia di Sul sia una riflessione sul mutevole ruolo delle campane nelle comunità rurali. Il video è stato girato in loco nella parrocchia di Sul e presenta la voce di Luís Costa, nativo nella regione e uno dei fondatori di Binaural/Nodar, l'organizzazione artistica che ha coprodotto il film con *Liminal* - uno studio di base nel Regno Unito che esplora il rapporto tra suono, spazio e ascolto.

*Of This Parish is a film essay that follows St. Anthony on a journey from a church tower to the threshold at which its bells can be heard. The film is both a sonic portrait of the Parish of Sul and a meditation on the changing role of bells in a rural community. It was filmed on location in the parish of Sul and features the voice of Luís Costa, who was born in the region and is one of the founders of the Binaural/Nodar, the art organisation that co-produced the film with liminal. Liminal is a UK studio, which explores the relationship between, sound, space and listening. Of This Parish was made possible with support from the Arts Council England.*

[www.enriquetabone.com](http://www.enriquetabone.com)

**Enrique Tabone (University of Salford - Digital Curation Lab)**  
**"Prestorjha - Data Sonification (2023)" - Sound art (with video document)**

Un lavoro auditivo intorno ai dati raccolti per il progetto di ricerca *Naked Data*, presentato da Enrique Tabone e Toni Sant al DRHA 2022. Progetto nato da una ricerca artistica intorno a statuette femminili preistoriche rinvenute a Malta, ha portato alla creazione di "Ninfa" un'installazione artistica alta 3 metri, apparsa originariamente come parte della mostra "Prestorjha" allo Spazju Kreattiv di La Valletta nel marzo/aprile 2023. A DRHA 2023, Tabone presenta un'installazione sonora accompagnata da un documento video e da tre modelli di Ninfa, ispirati al corpo dell'artista visto attraverso le intuizioni stilistiche fornite dalle figurine preistoriche. La sonificazione dei dati traduce gli elementi del corpo catturati nel set sviluppato dall'artista su Wikidata, così come raffigurati nella collezione dell' Heritage di Malta.



*This sound installation consists of an aural work based on the data gathered for the Naked Data research project presented by Enrique Tabone and Toni Sant at DRHA 2022. This emerged from artistic research on prehistoric female figurines found in Malta, which also led to the creation of a 3-meter-tall art installation called Ninfa. This originally appeared as part of the Prestorjha exhibition at Spazju Kreattiv in Valletta in March/April 2023. The sound art is accompanied by a video document and three models of Ninfa, which are based on the artist's own body as seen through insights provided through the prehistoric figurines. This data sonification presents the body elements as depicted in the Heritage Malta figurine collection and captured in the dataset developed by the artist on Wikidata.*

Tommaso Cherubini, Leonardo Cardinali, Luca Befera (MuTA Collective)

**"Generative Symphony Project – Murazzi Variations II" - Sound installation**

Il progetto mostra una prospettiva rinnovata dei Murazzi - l'importante centro culturale torinese composto da diverse sedi lungo gli argini in muratura del Po - mediata da fattori digitali ed elementi generativi. Si tratta di un'installazione audiovisiva in cui vengono raccolti e riprodotti materiali d'archivio. I dati visivi e sonori, relativi agli eventi artistici e culturali che si sono tenuti in quel luogo a partire dagli anni Ottanta, sono elaborati con algoritmi di *machine learning*. Attraverso le testimonianze dei protagonisti, l'installazione ripercorre l'evoluzione e il contesto dei Murazzi, a cui hanno partecipato artisti come Subsonica, Willie Peyote, Vinicio Capossela, Statuto, Linea 77, Africa Unite e The Winstons; allo stesso tempo, rivisita i contenuti audiovisivi attraverso gli imprevedibili output prodotti dall'intelligenza artificiale, proiettandoli nel futuro digitale verso cui la città si sta dirigendo.

*The project shows a renewed perspective of the Murazzi - Turin's important cultural centre composed of several locations along the walls of the Po riverside - mediated by digital factors and generative elements. It enacts an audiovisual installation in which archive materials are collected and reproduced. The visual and sound data, relating to artistic and cultural events that have occurred there since the 1980s, are processed using machine learning algorithms. Through the testimonies of its protagonists, the installation*

*retraces the Murazzi evolution and context, in which artists such as Subsonica, Willie Peyote, Vinicio Capossela, Statuto, Linea 77, Africa Unite, and The Winstons took part; at the same time, it revisits the audiovisual contents through the unpredictable outputs produced by artificial intelligence, projecting them into the digital future towards which the city is currently heading.*

## IMMERSIVE EXPERIENCE - CLAB

[www3.uwsp.edu/cofac](http://www3.uwsp.edu/cofac)

### ***“My Father's Song: Interaction Design Installation” - Interactive installation***

La coreografa e media artist Joan Karlen invita alla partecipazione e all'inclusione attraverso i media digitali ampliando le modalità di comprensione delle intersezioni tra patrimonio tangibile e intangibile. L'installazione contrappone grandi proiezioni pubbliche a esperienze private e contenuti che stimolano la riflessione sulla grandezza della natura, degli elementi, dell'ascendenza e della generazione. 19 video vengono proiettati in cicli silenziosi di 16 minuti, rivelando una serie di storie visive modificate dall'interazione dei partecipanti. L'utente interagisce con una Kinect Xbox prendendo decisioni di *editing* in tempo reale - disegnando e sovrapponendo poesie in corsivo e in stampatello, cambiando le dimensioni del video e generando foglie animate dalla punta delle dita. Durante ogni ciclo della installazione immersiva le scene appaiono in un ordine nuovo e randomizzato; l'opera non è mai la stessa due volte.

*Choreographer and media artist Joan Karlen invites participation and inclusion with digital media and contributes to a wider range of ways of appreciating and understanding intersections between tangible and intangible heritage. The installation juxtaposes large-scale public projection with private experience, and reflective content with the grandeur of nature, the elements, ancestry and generation. 19 projected, layered and moving video scenes are programmed to unfold quietly in 16-minute cycles revealing an array of visual stories altered by participant interaction. The user interacts with a Kinect Xbox making editing decisions in real time – drawing and overlaying cursive and block text poetry, changing video dimensions and generating animated leaves from their fingertips. During each immersive installation cycle, the video scenes appear in a new, randomized order; the work is never the same twice.*



## AI INTERACTIVE EXPERIENCE - SALA PRINCIPE D'ACAJA

[www.randomquark.com](http://www.randomquark.com)

Random Quark

Theo Papatheodorou (Hong Kong University of Science and Technology), Jessica Wolpert (Goldsmiths University of London)

**"Lights! Dance! Freeze!" - Interactive video installation**

*Lights! Dance! Freeze!* è un'installazione sperimentale che esplora l'interazione *whole-body* tra esseri umani e macchine; i partecipanti sono invitati a usare tutto il corpo come strumento di interrogazione per esplorare il cinema musicale e di danza mentre le risposte vengono rielaborate visivamente per creare nuove narrazioni cinematografiche. Utilizzando una telecamera RGB, una tecnologia di tracciamento degli scheletri basata sull'apprendimento automatico e un sistema personalizzato di indicizzazione delle pose e dei film, i movimenti dell'utente vengono tracciati e restituiti in tempo reale come movenze provenienti da musical famosi, catalogati in un database di centinaia di migliaia di pose, selezionate analizzando 50 musical di epoche diverse, dal *Mago di Oz* del 1936 fino a *La La Land* del 2016. Quando i partecipanti muovono il corpo attivando diversi spezzoni di film di epoche diverse, costruiscono un nuovo montaggio personalizzato di storie, rompendo la narrazione lineare del materiale originale e ripensando efficacemente il tempo. I partecipanti diventano registi dello spazio virtuale e le star sullo schermo diventano le loro marionette, creando un'intima connessione tra il corpo reale e quello virtuale.

*Lights! Dance! Freeze! is an experimental media art installation exploring tangible, whole-body interaction between humans and machines; it invites participants to use their entire body, as a query, to explore dance musical films and stitches the visual responses together to create new cinematic narratives. Using an RGB camera, machine-learning-based skeleton tracking technology and a custom pose and film indexing system, we track a participant's movements and mirror them in real time by finding matching poses from well-known musicals. We built a large database of hundreds of thousands of poses by scanning 50 musicals from different eras, from 1936's Wizard of Oz all the way to 2016's La La Land. As the participants move their bodies activating different movie clips from different eras, they build a new custom montage of stories, breaking the linear narrative of the original source material and effectively rethinking time. Participants become the masters of the virtual world and the stars on the screen become their puppets, forging an*

*intimate connection between the real and virtual bodies.*

**VR EXPERIENCES - SALA ATHENAEUM della Biblioteca Storica di Ateneo Arturo Graf**

[www.aus.edu](http://www.aus.edu)

Zlatan Filipovic (American University of Sharjah)

“Relmaging the Past: VR Visitor Center Al-Jazirah Al Hamra” - VR experience

Al-Jazirah Al-Hamra, nell'Emirato di Ras Al Khaimah, era un'isola di marea, un villaggio abitato fino alla formazione e all'unificazione degli Emirati Arabi Uniti e poi abbandonato nel 1971. Questo progetto mira a raccontare la sua storia come artefatto materiale della comunità che è confluita nella nuova federazione. Risalente ai tempi antichi dell'insediamento medievale di Julfar, oggi sito archeologico nei pressi di Ras al Khaimah, Al-Jazirah Al-Hamra si trova sulle rotte commerciali tra Asia ed Europa. Utilizzando le tecnologie della fotogrammetria e della videografia volumetrica basata sul tempo, questa presentazione esplora il potenziale della narrazione utilizzando l'estetica delle nuvole di punti 3D e le modalità di rappresentazione a maglia. Il documentario sperimentale e immersivo utilizza una serie di strategie di *video capturing* volumetrica e workflows di ricostruzione 3D che esplorano i limiti delle modalità di presentazione AR/VR.

*Abandoned since 1971, Al-Jazirah Al-Hamra in the Emirate of Ras Al Khaimah was a tidal island and village that was inhabited up to the formation and unification of the United Arab Emirates. This project aims to retell its story as a material artefact of the community that merged into the new federation. Stemming back to ancient times of the medieval Julfar settlement, today an archaeological site near Ras al Khaimah, Al-Jazirah Al-Hamra is located on the trade routes between Asia and Europe. Using technologies of photogrammetry and volumetric time-based videography, this presentation explores the potential of storytelling using the aesthetic of 3D point cloud and mesh representational modes. This immersive experimental documentary uses a range of volumetric video capturing strategies and 3D reconstruction workflows exploring the limits of AR/VR presentation modalities.*

[www.dance.illinois.edu](http://www.dance.illinois.edu)

John M Toenjes (UIUC - University of Illinois Urbana-Champaign)

**“Gaining Cultural and Historical Dance Knowledge and Skill Sets through the VR Dance Application “Master Dancer” - VR experience**

*Master Dancer* è un'avventura in realtà virtuale. Un'attività sviluppata come modello per imparare a conoscere personaggi storici attraverso la loro contestualizzazione, che implica l'interazione diretta con il loro avatar virtuale e l'esplorazione e l'apprendimento di alcuni aspetti del loro lavoro attraverso il gioco. Presenta Loïe Fuller, danzatrice e innovatrice teatrale attiva in Europa all'inizio del XX secolo, considerata la "nonna" del teatro-danza basato sulla tecnologia.

Dopo aver creato un account presso una biglietteria virtuale, l'utente esplora la hall del teatro Folies-Bergère di Parigi, dove la Fuller si è fatta conoscere. Nell'atrio del teatro, l'utente può esplorare diversi contesti storici: una galleria di manifesti di spettacoli della Fuller realizzati da artisti come Toulouse-Lautrec, video di danze storiche della Fuller e dei suoi imitatori e una galleria fotografica di collaboratori e artisti che sono stati influenzati da lei, come il compositore Florent Schmitt e il poeta Stéphane Mallarmé. Tutti questi elementi funzionano nel mondo virtuale come marcatori, che portano all'incontro dell'utente con una Loïe Fuller virtuale parlante.

*A virtual reality adventure/activity, Master Dancer is being developed as a template for learning about historical personages through contextualizing them, through direct interaction with their virtual avatar, and through exploring and learning some aspects of their work through gameplay. It features Loïe Fuller, a dancer and theatrical innovator active in Europe in the early 20th century, whom we consider the “grandmother” of technology-based dance theatre. After creating an account at a virtual ticket booth, the user explores the lobby of the Folies-Bergère Theatre in Paris, where Fuller made her name. In the theatre lobby, various historical contexts are explored by the user: a gallery of posters of Fuller’s performances by artists such as Toulouse-Lautrec, videos of historical dances by Fuller and her imitators, and a photo gallery of collaborators and artists who were influenced by her, such as composer Florent Schmitt and poet Stéphane Mallarmé, that surrounds a bust of Loïe Fuller. All of these function in the virtual world as quest markers, which lead to a virtual encounter by the user with a talking virtual Loïe Fuller.*

Ioulia Marouda, Adriana Parente (Ghent University)

**“Odin Theatre: Entangling Practices” - VR experience**

L'opera fa parte del progetto di ricerca "*Practicing Odin Teatret Archive*", in fase di sviluppo presso l'Università di Ghend. Si tratta di una traslazione degli archivi analogici dell'Odin Theatre in un'esperienza XR. Il gruppo Odin Theatre da oltre sessant'anni studia e sviluppa tecniche e pratiche psicofisiche per la formazione degli attori. In questa opera d'arte interattiva realizzata per Oculus Quest 2, Marouda e Parente mostrano alcuni esercizi che rappresentano un processo di traduzione, attraverso l'estrazione delle qualità intrinseche di ciascuno di essi e la loro interpretazione in scenari di interazione. Il progetto esplora inoltre come un intreccio di esercizi possa rinegoziare il processo di apprendimento e creare spazio per nuovi modi di sperimentare la propria presenza scenica.

*The artwork is part of the research project “Practicing Odin Teatret Archive”, being developed at Ghent University. It is a translation of the analogue archives of Odin Theatre into an XR experience of embodied techniques. Odin Theatre group has a long tradition of more than 60 years, in which it has developed its psychophysical techniques and practices for actor training. In this interactive artwork made for Oculus Quest 2, Marouda & Parente are showcasing some exercises that represent a translation process, by extracting the intrinsic qualities in each one of them and interpreting them into interaction scenarios. The project additionally explores how an entanglement of exercises can renegotiate the learning process and create space for new ways of experiencing one’s scenic presence.*

[www.researchportal.be/adriana-parente-la-selva](http://www.researchportal.be/adriana-parente-la-selva)

[www.research.flw.ugent.be/iomaroud.marouda](http://www.research.flw.ugent.be/iomaroud.marouda)

[www.mooreinstitute.ie](http://www.mooreinstitute.ie)

Ananya Rajoo (University of Galway)

**“A Virtual Drift Through the Intersections of Tangible and Intangible Cultural Elements in the City of Galway” - Interactive installation**

Il pubblico interagisce con una mappa digitale della città irlandese di Galway per esplorare il patrimonio culturale della città attraverso varie esperienze sensoriali. La mappa presenta luoghi evidenziati in cui lo spettatore può "fermarsi" e interagire con rappresentazioni digitali di elementi tangibili del patrimonio culturale (sentieri, archi, ecc.) e ascoltare elementi intangibili negli spazi pubblici, come storie

(tradizioni, folklore, ecc.) o paesaggi sonori legati al luogo (il suono del fiume, il trambusto del mercato, i clacson delle barche, ecc.). Mentre le storie e i paesaggi sonori fungono da narrazione principale, in alcuni luoghi le immagini aggiungono un'esperienza di *digital drifting* attraverso gli spazi pubblici. Creando una sovrapposizione di prospettive: quella degli abitanti della città, quella dei turisti, quella degli artisti, quella degli storici locali e quella dei commercianti. Il pubblico può perdersi nei vicoli e negli angoli e riflettere sulla propria percezione dei luoghi, sulla propria esistenza e sul proprio ruolo negli spazi pubblici e sui modi in cui, consapevolmente e inconsapevolmente, contribuiamo all'evoluzione del patrimonio culturale delle nostre città.

*The audience interacts with a digital map of Galway, Ireland, to navigate through its public spaces using audio and visuals. The map will have highlighted locations where the viewer can 'stop' and interact with digital representations of tangible elements of cultural heritage (pathways, arches etc.) and listen to intangible elements in the public spaces such as stories (traditions, folklore etc.) or soundscapes related to the location (the sound of the river, market bustle, boat horns etc.). While the stories and soundscapes serve as the primary narrative for the user, at certain locations the visuals add to the experience of digitally drifting through the public spaces. This project is an immersive experience where the audience explores the cultural heritage of the city through varied sensory experiences. It is an overlap of perspectives - of everyday city dwellers, of tourists, of artists, of local historians, of merchants. The audience can drift through, get lost in alleyways and corners and reflect on their perception of places, of their existence and roles in public spaces, and how we consciously and unconsciously contribute to the evolution of the cultural heritage of our cities.*

## POSTERS - SALA ATHENAEUM della Biblioteca Storica di Ateneo Arturo Graf

Alcuni progetti di ricerca in corso saranno presentati dai delegati della conferenza attraverso l'esposizione di poster. Le loro ricerche combinano la prospettiva teorica con la speculazione pratica nel campo delle Digital Humanities, discutendo questioni cruciali sull'esplorazione del nostro patrimonio culturale immateriale.

*In this session, some ongoing research projects will be presented by the conference delegates throughout the exhibition of posters. Their investigations combine the theoretical perspective with the practical speculation in the field of Digital Humanities, discussing crucial issues in the exploration of our intangible cultural heritage.*

[www.mooreinstitute.ie](http://www.mooreinstitute.ie)

Ananya Rajoo (University of Galway)

**"A Practice-Based, Qualitative Research Model to Study the Intersection of Tangible and Intangible Elements of Culture in Hybrid Environments"**

La presentazione del poster illustra un quadro metodologico che combina metodi di ricerca partecipativa basati sulla pratica e l'analisi qualitativa per studiare le culture digitali, l'impatto del patrimonio digitale e l'evoluzione della società digitale. Come parte della sua ricerca di dottorato in Digital Arts and Humanities, Rajoo ha sviluppato questa metodologia per facilitare un'interrogazione corporea delle dimensioni socio culturali degli spazi ibridi, definiti come una combinazione di spazi fisici e digitali. Nel contesto di una massiccia migrazione della nostra esistenza quotidiana verso spazi ibridi, la ricerca utilizza questa metodologia per rispondere all'attuale domanda su come ripensare la nostra esistenza come esseri spaziali e sociali e reimmaginare le nostre identità culturali tenendo conto delle combinazioni e sovrapposizioni di spazi fisici e digitali. Attraverso la presentazione del poster, l'intento è quello di dimostrare come il design di questa metodologia sia adatto alla ricerca sull'intersezione di elementi tangibili e intangibili della cultura in ambienti ibridi.

*The poster presentation illustrates a methodological framework that combines practice-based, participatory research methods and qualitative analysis to study digital cultures, the impact of digital heritage and the evolution of the digital society. As a part of Rajoo's ongoing doctoral research in Digital Arts and Humanities, this methodology*



*is developed to facilitate an embodied enquiry into the sociocultural dimensions of hybrid spaces, which are defined as a combination of physical and digital spaces. In the context of a massive migration of our day-to-day existence to hybrid spaces, Rajoo's research uses this methodology to answer the timely question of how to rethink our existence as spatial and social beings and reimagine our cultural identities by accounting for the combinations and overlapping of physical and digital spaces. Through the poster presentation, the intent is to demonstrate how the design of this methodology is well-suited for research into the intersection of tangible and intangible elements of culture in hybrid environments.*

[www.unive.it](http://www.unive.it)

Giulia Fabbris (Università Ca' Foscari di Venezia)  
"Use, Reuse and Valorization: A Web App for the Italian Cultural Heritage"

Lo scopo di questo contributo è quello di presentare un progetto di ricerca dottorale PON il cui obiettivo è quello di creare un'applicazione web per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano all'interno del paradigma digitale, partendo da grandi archivi e restringendo il campo per riutilizzare e valorizzare le risorse esistenti. I benefici derivanti dalla sua implementazione saranno innanzitutto la conservazione e l'ulteriore diffusione del CH italiano, con particolare riguardo al riutilizzo dei dati esistenti e all'adozione di standard digitali, al fine di valorizzare e promuovere il lavoro di altre istituzioni e soggetti privati. Infatti, la disponibilità online delle risorse non è sufficiente. Esse devono essere integrate in rappresentazioni formalmente coerenti, integrabili e riutilizzabili (Gagliardi/Guarino 2021). Inoltre, l'applicazione sarà progettata in modo da essere intuitiva, adattabile a pubblici e scopi diversi.

*This contribution aims to present an ongoing PON doctoral research project whose goal is to create a web application for the valorization of the Italian Cultural Heritage within the digital paradigm, starting from large repositories and narrowing down the field to reuse and enhance existing resources. The benefits deriving from its implementation will be first and foremost the conservation and further dissemination of the Italian CH, with a special consideration for the reuse of existing data and the adoption of digital standards, to valorize and promote the work of other institutions and individuals. In fact, the online availability of resources is not enough. They need to be integrated into formally coherent, supplementable and reusable representations (Gagliardi/Guarino 2021).*

*Moreover, the application will be designed to be intuitive, and adaptable to different audiences and purposes.*

[www.indstate.edu](http://www.indstate.edu)

Sala Wong (California State University)

**“InterPlaces: Un-Local Art from Around the World”**

*InterPlaces* è una piattaforma di Realtà Aumentata (AR) in rete attraverso la quale dieci *creators* sono stati invitati a interpretare opere d'arte pubblica esistenti per un pubblico locale e internazionale. Il progetto ha coinvolto la collezione di Art Spaces, Inc. che da oltre quindici anni conduce un programma di scultura pubblica nella città di Terre Haute (Indiana, Stati Uniti). Ogni meravigliosa scultura risponde a un luogo specifico di Terre Haute, spesso affrontando la storia, la cultura e/o la geografia del sito corrispondente. Queste sculture sono profondamente radicate nei loro luoghi fisici ed evidenziano un senso del luogo che i residenti e i visitatori hanno così la possibilità di contemplare e apprezzare. In un certo senso, la città è cresciuta e si è evoluta con queste sculture, che una dopo l'altra hanno iniziato a comparire e a occupare i luoghi della città.

*InterPlaces is a networked, Augmented Reality (AR) platform through which 10 invited creators interpret existing works of public art for local and international audiences. The project involved the collection of Art Spaces, Inc., which has led a public sculpture program in the City of Terre Haute, Indiana, U.S.A. for over 15 years. Each wonderful sculpture responds to a specific location of Terre Haute, often addressing the history, culture and/or geography of its corresponding site. These sculptures are set firmly within their physical locations, and illuminate a sense of place for residents and visitors to contemplate and enjoy. To a certain extent, the city has grown and moved forward with these sculptures, as one by one they started appearing and occupying places in the city.*

[www.nataliewillens.org](http://www.nataliewillens.org)

Natalie Willens (CUNY Graduate Center)

**“ReQueering Spaces: Digital Mapping as a Tool for Reclaiming Spaces”**

*ReQueering Spaces* è un progetto che mira a recuperare alcuni siti di attivismo artistico queer attraverso la mappatura collaborativa e l'educazione della comunità. Che ruolo ha la mappatura digitale nel preservare storie marginali e nello sviluppare modelli per la creazione di spazi secondo modalità che possono trasformare il nostro attuale paesaggio socio-

-politico? In che modo le mappe digitali possono servire come nuovi siti di formazione collaborativa dell'identità, di solidarietà e di forme radicali di attivismo artistico? Questo workshop esplorerà le possibilità pedagogiche, politiche e artistiche di *ReQueering Spaces* invitando i partecipanti a sviluppare la propria mappa collaborativa di spazi trasgressivi attraverso l'interfaccia di HistoryPin. Willens prenderà in considerazione anche il modo in cui questo approccio può essere utilizzato in contesti educativi come un modo per i giovani di produrre conoscenza sul passato e sul futuro insieme ad altri artisti e attivisti.

*ReQueering Spaces is a project that aims to reclaim these sites of queer arts activism through collaborative mapping and community education. What role does digital mapping play in both preserving marginalized histories and developing models for space-making in ways that have the potential to transform our current social-political landscape? How can digital maps serve as new sites of collaborative identity formation, solidarity, and radical forms of artistic activism? This workshop will explore the pedagogical, political, and artistic possibilities of ReQueering Spaces by inviting participants to develop their collaborative map of transgressive spaces using the HistoryPin interface. Willens will also consider how this approach can be used in educational settings as a way for young people to produce knowledge about the past and the future alongside other artists and activists.*

