SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

**Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design**

13-14 giugno 2019 - Ascoli Piceno

**100 anni dal Bauhaus
Le prospettive della ricerca di design**

Coordinamento e cura
Giuseppe Di Bucchianico
Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni
Daniela Piscitelli
Raimonda Riccini

Progetto grafico
Roberta Angari
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Impaginazione ed editing
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Realizzazione delle mappe
Roberta Angari

Fotografie
Raniero Carloni

Copyrights
CC BY-NC-ND 4.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Ottobre 2020
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 9788-89-43380-2-7

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design

a cura di
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini

INDICE

15 **SID 2019. Prospettive della ricerca in design**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini - Comitato Direttivo SID

19 **Design per lo sviluppo e il progresso**
Il contributo della ricerca di design e del design di ricerca
Claudio Germak - Presidente SID

100 anni dal Bauhaus
Identità di genere, interdisciplinarietà, sperimentazione

25 **Donne e design, un'esperienza in evoluzione**
Luisa Bocchietto - Presidente WDO (2017-2019)

31 **Il diagramma del Bauhaus**
Simona Morini - Università Iuav di Venezia

37 **Chicago e il New Bauhaus fra innovazione e sperimentazione**
Jonathan Mekinda - University of Illinois at Chicago UIC

Progetti di ricerca

Design e identità di genere

51 **Responsabilità progettuali e uguaglianza di genere**
il ruolo del design della comunicazione
Valeria Bucchetti

59 **D tutt***
Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza
Sara Ceraolo, Cristian Campagnaro

Design e altri saperi

69 **MixedRinteriors**
La Mixed Reality come strumento strategico dei nuovi sistemi 4.0 del design e degli interni
Debora Giorgi, Irene Fiesoli

79 **Design, progettazione e marketing 4.0**
Le piccole imprese verso nuove strategie di digitalizzazione
Giovanna Nichilò, Luca Casarotto

85 **PMI, design e industria 4.0**
Innovazioni 4.0 per le piccole e medie imprese
Luca Casarotto, Pietro Costa

95 **Valorizzare il patrimonio custodito**
Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo Casa Museo
Alessandra Bosco, Elena La Maida, Emanuele Lumini, Michele Zannoni

105 **Design for Cultural Heritage Museum Experience Design**
Progetto per la conoscenza e la valorizzazione di istituzioni museali a Roma
Federica Dal Falco

113 **Design per la valorizzazione del patrimonio di impresa**
Il caso dei marchi storici Averna e Cynar del Gruppo Campari
Carlo Vinti, Antonello Garaguso

121 **Creative Food Cycles**
Alessia Ronco Milanaccio, Francesca Vercellino

129 **Inception**
Inclusive Cultural Heritage in Europe through 3D Semantic Modelling
Giuseppe Mincolelli

137 **Progetto Radon**
Sensibilizzazione al rischio di esposizione
Alessandra Scarcelli

145 **S.A.F.E.**
Design sostenibile di sistemi di arredo intelligenti con funzione salva-vita durante eventi sismici
Jacopo Mascitti, Daniele Galloppo, Lucia Pietroni

155 **Progetto Habitat**
Home assistance basata su internet of things per l'autonomia di tutti
Giuseppe Mincolelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Michele Marchi

163 **Il sistema "Talari" per la riabilitazione sensomotoria a seguito di ictus**
Francesca Toso

171 **WID**
Wearable and Interactive Devices for Augmented Fruition
Sonia Capece, Camelia Chivaran, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio, Mario Buono

179 **Da Maind a Inmatex**
Una material library in forma di processo, tra scienza, tecnica e arti visive
Rossana Carullo

187 **Per un'estetica delle superfici**
Esperienza multisensoriale e coinvolgimenti emotivi
Marinella Ferrara

195 **SMAG (SMArt Garden)**
Un sistema umano-tecnologico-biologico
Marco Marseglia, Giuseppe Lotti

205 **Il design sistemico per il policy making**
Co-progettare la complessità per uno sviluppo sostenibile dei territori
Silvia Barbero

Design e sperimentazione

215 **Economia circolare e autovalutazione**
Creazione di uno strumento per la valutazione della circolarità delle PMI italiane
Petra Cristofoli Ghirardello, Laura Badalucco

223 **Smart housing and mobility for the third age**
Progetto S.I.A.M.A.D.A
Luca Bradini, Giuseppe Losco, Andrea Lupacchini, Giuseppe Carfagna, Matteo Iommi, Francesco De Angelis, Emanuela Merelli, Leonardo Mostarda, Barbara Re, Eduardo Barbera, Pierluigi Antonini, Carlo Giovannella

233 **Ri-Pack**
Sistemi di confezionamento per elettrodomestici rigenerati
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi

241 **Processi editoriali e innovazione 4.0**
Recuperare valore coniugando pratiche analogiche e digitali
Maria D'Uonno, Federico Rita, Fiorella Bulegato,
Emanuela Bonini Lessing, Nello Alfonso Marotta

251 **Da stigma a oggetti di desiderio**
Il progetto di gioielli a supporto della persona sorda
Patrizia Marti, Annamaria Recupero

259 **Pending Cultures**
Una rete di connessioni
Stefano Follesa

267 **Il patrimonio enogastronomico delle Marche**
Digital storytelling attraverso la realtà virtuale e aumentata
Federico O. Oppedisano

275 **Tambali Fii**
Progetto finanziato con il 5x1000 del Politecnico di Milano
Davide Telleschi

281 **Ntt_Neurosurgery Training Tool**
Improving Medical Training Through Reality-Based Models
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista

Idee di ricerca

Design e identità di genere

293 **Le disuguaglianze di genere veicolate dai linguaggi pittogrammatrici**
Una ricerca istruttoria per la definizione di strumenti-guida destinati al progettista
Francesca Casnati

299 **The gender in design**
Analisi critica dei caratteri di genere degli oggetti d'uso quotidiano per un gender-neutral design
Mariangela Francesca Balsamo, Davide Paciotti

307 **Le famiglie nei libri di scuola, rappresentazioni inique**
Design della comunicazione e tematiche di genere nei supporti didattici della scuola primaria
Francesca Casnati, Benedetta Verrotti

Design e altri saperi

315 **Design e antropologia**
Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi
Nicolò Di Prima

323 **Il design della politica**
La politica italiana contemporanea tra nuovi media e linguaggio visivo
Noemi Biasetton

333 **1919-2019: ritorno all'entropia**
Un progetto pilota practice-oriented per una formazione transdisciplinare del designer
Veronica De Salvo, Valentina Frosini, Lorenzo Gerbi, Pietro Meloni, Martina Muzi

341 **Una nuova propedeutica per i corsi in design**
Giorgio Dall'Osso, Laura Succini

347 **Visualizzare l'attualità**
Costruire piattaforme per creare conoscenza e coscienza
Roberta Angari

355 **Dai quaderni alle mappe**
Azioni e rappresent-azioni per la costruzione di una mappatura storico-geografica della formazione del designer in Italia
Nicoletta Faccitondo, Rossana Carullo, Antonio Labalestra,
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello

361 **Impollina(c)tion**
Design research platform
Chiara Olivastri, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay, Annapaola Vacanti

367 **Design (in)formazione**
Riflessione teorico-critica sulla morfologia dei "data" nella rivoluzione digitale
Alessio Caccamo, Miriam Mariani, Andrea Vendetti

375 **Hidden heritage**
Strategie per la valorizzazione di patrimoni invisibili
Giulia Zappia, Giovanna Tagliasco

383 **Design, patrimonio e intercultura**
Il patrimonio culturale come medium di identità e dialogo interculturale
Irene Caputo

391 **Narrativo digitale**
Nuove frontiere dell'esporre
Serena Del Puglia

401 **Circular Design Project**
Uno strumento per la progettazione multi-sistemica di prodotti circolari
Alessio Franconi

407 **Bio-inspired redesign of sustainable products**
Sperimentazione di nuovi criteri progettuali, materiali e processi produttivi ispirati dalla natura
Jacopo Mascitti, Mariangela F. Balsamo

417 **Design strategies for boosting sustainable healthcare**
Una piattaforma multi-stakeholder per facilitare nuove strategie verso la sostenibilità dei sistemi socio-sanitari
Amina Pereno

423 **Lo spreco come difetto di progettazione**
Migliorare i principi e le pratiche del fashion design verso il modello zero-waste
Erminia D'Itria

429 **Digital Body Shape**
Gabriele Pontillo, Carla Langella, Valentina Perricone, Antonio Bove

437 **Croccante come un packaging, fresco come un nome**
Un nuovo possibile laboratorio che introduce la qualità sonora nel food design
Doriana Dal Palù

445 **Advanced HMI per l'Industria 4.0**
Il design delle interfacce per i macchinari del distretto della meccanica strumentale dell'Alto Vicentino
Pietro Costa

Design e sperimentazione

455 **Learn interaction**
Esperienze spaziali interattive per la divulgazione del sapere
Giovanna Nichilò

461 **Here**
Human Engagement in Robotics Experience
Lorenza Abbate, Claudia Porfirione, Francesco Burlando, Niccolò Casiddu, Stefano Gabbatore

467 **Spazi ibridi**
Interior design, dati e interazioni
Lucilla Calogero

473 **Verso un museo tattile del design e del made in italy**
Sviluppo di un modello per la fruizione museale multisensoriale inclusiva
Daniele Galloppo, Jacopo Mascitti

481 **Questa è una storia triste**
Identità emergenti dalla città dei dati
Raffaella Giamportone

487 **RawFX**
Design per l'industria degli effetti visivi
Emanuele Ingrosso, Fabrizio Valpreda, Riccardo Gagliarducci

495 **Abacus**
Un abaco di base - avanzati componenti universalmente stampabili [a 3D]
Victor Malakuczi

501 **Polito Food Design Lab UP**
Sara Ceraolo, Raffaele Passaro

509 **Sinergie in 4D**
Nuovi protocolli ibridi di bio-fabbricazione
Carmen Rotondi

515 **Design innovativo e produzione rapida 3D per l'industria alimentare**
Nuovi processi produttivi ibridi nel campo della progettazione alimentare
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano

523 **Simbiosi materiche**
Progettare la material experience attraverso l'interazione tra processi tecnologici ed autopoiesi
Lorena Trebbi, Chiara Del Gesso

Progetti e idee di ricerca

533 **I progetti e le idee di ricerca: una lettura multilayer**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni

535 **Matrici e mappe**
Daniela Piscitelli

SID Research Award 2019

547 **SID Research Award**
Il premio a nuove idee di ricerca
Comitato Direttivo SID

Omaggio a Tomás Maldonado

565 **Omaggio a Tomás Maldonado**
Raimonda Riccini, Stefano Maffei

Indice dei nomi

572 **Autori**

100 anni dal Bauhaus
Le prospettive della ricerca di design

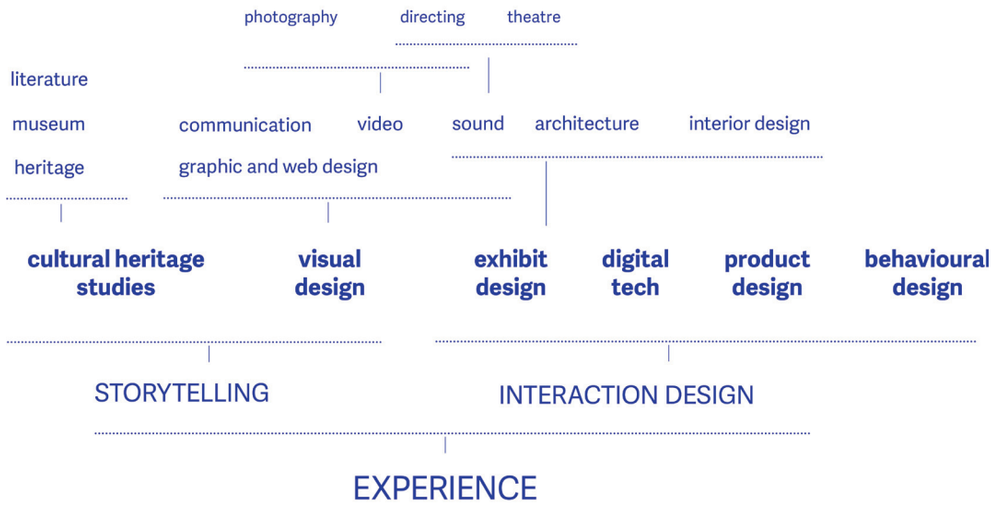


Fig. 1. Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo, Gruppo di ricerca Unirsm, 2019. Schema delle aree disciplinari coinvolte.

Valorizzare il patrimonio custodito

Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo

Alessandra Bosco | UNIRSM
Elena La Maida | UNIRSM
Emanuele Lumini | UNIRSM
Michele Zannoni | UNIRSM[1]

Ambito di ricerca interdisciplinare tra studi storico-letterari, antropologici-etnografici e sociali, la casa museo è uno spazio espositivo in grado di conservare tracce di chi l'ha abitata, quanto di evocare attraverso oggetti e arredi, avvenimenti, usi e costumi di rilievo per territorio e comunità locale (Pavoni, 2009; 2012). Sistema narrativo multidisciplinare, fruibile a seconda di numero e maturità culturale del visitatore, si configura come proficuo ambito di ricerca e sperimentazione per l'analisi e l'applicazione delle tecnologie in contesti espositivi. L'obiettivo narrativo all'origine delle Case Museo può essere infatti sostenuto e "moltiplicato" mediante l'introduzione di contenuti capaci di affiancare alla restituzione storico-filologica degli ambienti, esperienze di valorizzazione dello spazio e del patrimonio, di interesse quasi esclusivamente locale. Il progetto di ricerca sviluppato dall'Università di San Marino con il Coordinamento delle Case Museo dei Poeti e Scrittori di Romagna lavora sull'individuazione e l'adozione dei più appropriati sistemi di comunicazione e fruizione dei patrimoni museali. La volontà di coinvolgimento e formazione degli operatori ha indirizzato la sperimentazione progettuale verso la definizione di un sistema di allestimento interattivo aperto ed economicamente sostenibile che, nell'utilizzo di strumenti open-source, dichiara la volontà di fare rete con ricercatori, professionisti e strutture locali dediti alla cultura (Bosco, 2019).

- **casa museo**
- **valorizzazione patrimonio**
- **installazioni interattive**
- **strumenti open source**
- **lifelong learning programme**

Idee e obiettivi

Il progetto di ricerca triennale Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo coinvolge in un programma di progettazione partecipata un gruppo di ricerca dell'area Exhibit e Interaction Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino e le istituzioni del Coordinamento delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna: Casa Rossa di Alfredo Panzini; Museo Casa Pascoli; Casa Museo Marino Moretti; Casa Museo Renato Serra; Villa Silvia-Carducci; Villa Saffi; Casa Museo Vincenzo Monti e Il Cardello, Casa Museo di Alfredo Oriani. Al progetto, parte del Piano museale 2016/2018, ha contribuito, con complessivi 35.000 euro l'Istituto per i beni artistici culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna (IBC) (L.R. n. 18/2000). Nel rispetto delle preesistenti riflessioni museologiche e museografiche, l'Università ha promosso approcci e metodologie progettuali in grado di instaurare processi di valorizzazione del Coordinamento e del territorio a partire dall'identità delle Istituzioni locali e dai saperi che custodiscono e rappresentano (Kahrs & Gregorio, 2009). Il progetto si declina su tre ambiti: comunicazione, fruizione e gestione. La ridefinizione dell'identità del Coordinamento e di elementi di promozione e l'approfondimento dei patrimoni mediante l'adozione di strumenti interattivi hanno coinvolto in un programma di formazione gli interlocutori museali proponendo un sistema di valorizzazione aperto e implementabile nel tempo (Bosco et al., 2019); Organisation for Economic Co-operation and Development & International Council of Museums, 2019). Le aree di ricerca

1. La struttura del testo è stata discussa e concordata dagli autori. Nello specifico, Idee e obiettivi, Stato dell'arte, Gruppo di lavoro, Metodologia, Disseminazione e Conclusioni si attribuiscono ad Alessandra Bosco con Elena La Maida. L'Articolazione del progetto è a cura di Emanuele Lumini per quanto concerne la restituzione della fase di rilievo e del progetto di comunicazione e di Michele Zannoni per quanto concerne il progetto di interazione. Su Impatto previsto hanno lavorato Alessandra Bosco e Michele Zannoni con Elena La Maida.

interessate si estendono da cultural studies, a visual, sound, exhibit e interaction design e concorrono alla ridefinizione dell'esperienza del visitatore mediante la narrazione di contenuti aumentati (Fig. 1). L'adozione di tecnologie digitali appropriate nell'ambito museale rende fruibile il patrimonio conservato, spesso solo in parte consultabile, e ne evidenzia la plurale identità mediante narrazioni multidisciplinari definite con il contributo di curatori ed esperti del settore (Ross, 2012). L'interazione tra visitatore e patrimonio, progettata attraverso installazioni ambientali interattive, rende l'esperienza di visita, oggi obbligatoriamente guidata, attiva, collettiva e plurisensoriale (King et al., 2016). All'immutabile restituzione filologica degli ambienti, le nuove tecnologie sovrappongono un sistema implementabile di narrazioni a tema storico, letterario, etnografico, antropologico, sociale, etc., in cui trovano interesse studiosi di differenti settori, cittadini che intendono approfondire la cultura del proprio territorio e giovani che, incuriositi dai processi di fruizione digitale e plurisensoriale, si avvicinano a musei dove non si recherebbero per meri obiettivi di conoscenza (Fors, 2012). Lo sviluppo di un sistema aperto, implementabile e accessibile anche a limitate disponibilità economiche, ha reso il progetto concreto e gli operatori protagonisti del processo di valorizzazione (Not & Petrelli, 2019).

Stato dell'arte

Il Coordinamento delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna istituito nel 2008 promuove come unicum le otto case museo e ne racconta, attraverso l'esperienza letteraria, eccellenze culturali, storia e tradizioni (Gregorio, 2014). Mediante eventi e cicli di incontri, il Coordinamento si promuove nel rispetto dell'autonomia delle istituzioni. Ne sono un esempio i seminari "Scrivere con gusto. Autori e cucina delle case-museo della Romagna" svolti tra 2009 e 2010 e Scrittori nell'Unità e Autori e Risorgimento nelle case museo della Romagna del 2011, realizzati con IBC Emilia-Romagna. Il riscontro positivo dell'attività conduce nel 2010 allo sviluppo del sito web e nel 2013 alla definizione dei tre itinerari: via Adriatica, via Emilia e via Ravennate. Nel 2015 la firma del Protocollo d'Intesa da parte delle Amministrazioni proprietarie istituzionalizza il Coordinamento.
Con la rassegna annuale, "Dove abitano le parole. Scopriamo le case e i luoghi degli scrittori in Emilia Romagna", viene avviata la riflessione sulla necessità di aggiornare i linguaggi utilizzati dalle case museo per promuoversi. Due workshop, "Una forma di museo a Casa Panzini" e "Un futuro per il passato a Casa Moretti" indagano il tema. La sperimentazione effettuata da Elena La Maida, nella tesi magistrale seguita da Alessandra Bosco, induce Casa Moretti ad invitare l'Università di San Marino a proporre un piano di ricerca per affrontare in maniera sistemica la ridefinizione dei contesti espositivi. Prende avvio così il programma di ricerca Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo.

Gruppo di lavoro

Il team di lavoro comprende il gruppo di ricerca dell'Università di San Marino e in specifico: Alessandra Bosco, professore, responsabile scientifico della ricerca, che svolge attività di ricerca teorica e applicata nel campo dell'exhibit design; Michele Zannoni, professore, responsabile scientifico della ricerca e interaction designer che svolge attività di ricerca e progetto nel campo dell'exhibit design; Elena La Maida, motion graphic designer, titolare dell'assegno di ricerca Valorizzazione dei beni culturali nei contesti espositivi e museali attraverso l'uso delle nuove tecnologie digitali. Con il gruppo di ricerca hanno collaborato in particolare: Emanuele Lumini,



Fig. 2. Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo, Gruppo di ricerca Unirsm, 2019. Incontri del gruppo di lavoro..

visual and motion graphic designer. Rilievo, raccolta delle fonti documentali e progetto di comunicazione; Enrico Zavatta, sound e motion graphic designer. Sviluppo sonoro e montaggio audio e video delle installazioni interattive; Mirco Piccin del FabLab di Castelfranco Veneto. Sviluppo hardware e software della piattaforma di controllo degli strumenti interattivi. Hanno partecipato a tutte le fasi del programma: Isabella Fabbri, responsabile comunicazione promozione e attività editoriali di IBC Emilia-Romagna; Rosita Boschetti, Marco Antonio Bazzocchi, Antonietta Di Carluccio, Alessandro Luparini, Manuela Ricci, Franco Severi, Direttori scientifici dei Musei e delle Fondazioni relative alle otto Case Museo del Coordinamento; Stefania Baldassarri, Mirko Bonanni, Giovanna Ferrini, MarikaGambetti, Gualtiero Gori, Maria Chiara Magalotti, Antonella Montanari, Rossano Tintoni, Benedetta Venturi, referenti tecnico-amministrativi delle Istituzioni, dei Comuni di riferimento e dei Consorzi regionali; Deanna Conficconi, Giulia Garampolo, Davide Gnola, referenti tecnici della comunicazione delle Istituzioni; Ilaria Garavelli, Jessica Magalotti, Sofia Pracucci e Francesca Rossi, volontarie del servizio civile. Hanno inoltre collaborato: Alessandro Renzi, station manager Usma Radio - Università di San Marino; Luigi Dadina, attore della compagnia Teatro delle Albe di Ravenna; Mirko Ciorciari, Lelia Serra e Paolo Summaria, attori della compagnia Il Teatro degli Scartafacci.

Metodologia

Il programma coinvolge Università, referenti e personale delle case museo in un progetto partecipato. Il focus specifico su formazione e partecipazione manifesta la volontà di fondare il processo di valorizzazione direttamente sulle istituzioni che ne potranno garantire lo sviluppo futuro (Zannoni, 2019). All'approfondimento scientifico della letteratura e alla definizione dello stato dell'arte sull'applicazione delle tecnologie in ambito museale, in particolare nelle Case Museo, si sono affiancate fasi di ricerca applicata volte all'elaborazione dello specifico ambito di indagine che hanno coinvolto referenti di musei, esperti e personale tecnico.

A incontri conoscitivi, dove sono stati condivisi elementi comuni e peculiarità dei patrimoni, sono seguiti incontri in cui le unità scientifiche, nel rispetto degli specifici ambiti disciplinari, hanno condiviso obiettivi e metodologia del programma. In successivi incontri motivazionali referenti e operatori hanno preso consapevolezza del proprio ruolo di promotori del processo di valorizzazione e in incontri tecnico-didattici il personale è stato formato alla generazione e gestione dei contenuti (Fig. 2). Tutti i sistemi comunicativi e interattivi progettati in via prototipale, sono quindi stati ottimizzati per essere utilizzati con interfacce di gestione aggiornabili e implementabili; soluzioni aperte che potranno essere replicate in altri contesti espositivi.

Articolazione del progetto

Nel programma triennale, una prima fase di ricerca sulla letteratura di riferimento ha permesso di definire lo stato dell'arte e lo specifico contesto. La peculiare tipologia delle Case Museo dei letterati – spazi museali e domestici –, associata al patrimonio fisico custodito, alla produzione letteraria conservata e agli archivi dedicati hanno messo in luce le ampie possibilità narrative racchiuse nella loro stessa identità (Cabral, 2001; Donnelly, 2002). Le caratteristiche della Casa Museo, unite all'analisi di progetti di exhibit design relativi alla narrazione di patrimoni, eventi ed episodi storici, hanno portato a individuare nelle prassi contemporanee di narrazione digitale e nell'applicazione delle tecnologie interattive strumenti strategici per la loro valorizzazione (Naumova, 2015; Not et al., 2019). La fase di rilievo delle istituzioni del Coordinamento ha riguardato tanto gli spazi e il sistema di oggetti che li costituiscono quanto il patrimonio letterario, documentale, fotografico e audiovisivo che testimonia l'opera e le relazioni degli autori con personalità contemporanee. La raccolta e l'elaborazione di dati relative ad utenza e visite e le interviste a direttori, curatori e operatori delle Istituzioni ha permesso di integrare la mappatura dello stato dell'arte rendendo il personale protagonista del processo. L'analisi sulla gestione delle strutture, sugli strumenti utilizzati per la promozione di autori, istituzioni e luoghi ha tracciato infine il successo e la calendarizzazione delle attività. L'elaborazione del rilievo e il confronto con curatori e operatori hanno permesso al gruppo di ricerca di affrontare con consapevolezza la definizione delle priorità e l'individuazione delle specifiche finalità del piano di valorizzazione, creando una base condivisa con i mandatari del progetto, fondamentale per lo svolgimento delle successive fasi. Il progetto ha trovato nel rafforzamento dell'identità del Coordinamento e delle Istituzioni un primo elemento di valorizzazione del sistema.

Progettata a partire da elementi in grado di rappresentare in maniera unitaria e coerente le singole Istituzioni e il Coordinamento, l'identità visiva include la rielaborazione grafica dei ritratti degli autori e delle strutture, la mappa geografica su cui sono localizzate e la selezione di alcuni estratti dalle più note opere letterarie. Caratterizzata da un deciso codice cromatico, l'identità è stata declinata su banner informativi e su web. Progettata per essere aggiornabile da referenti e operatori museali, la piattaforma contiene le pagine istituzionali delle case museo con anagrafica, immagini del patrimonio e dati utili per la visita. L'homepage ospita una trasposizione della tradizionale bacheca per gli annunci in grado di aggregare in automatico le news riportate sui profili social delle Case Museo per promuovere eventi e manifestazioni proprie e collettive. Durante l'edizione 2018 della rassegna letteraria Dove abitano le parole il teaser Oltre il muro, una voce ha raccontato simultaneamente la complessità del Coordinamento e le peculiarità delle strutture. Il video, primo artefatto visivo progettato dal gruppo di ricerca, evoca un ipotetico viaggio tra le atmosfere e i tratti significativi di ogni Casa Museo attraverso una selezione di versi e brani su un montaggio di suggestive inquadrature. La riflessione sull'implementazione del sistema di fruizione del patrimonio delle Case Museo ha portato alla ridefinizione del sistema di interazione.

L'adozione di un modello basato su installazioni ambientali multimediali ha posto in evidenza le specificità di ogni autore sottolineando aneddoti familiari, relazioni letterarie, orientamento politico, epoca ed elementi di cultura locale in cui ha vissuto. Le tematiche selezionate, oggetto di confronto tra gruppo di ricerca e referenti delle case museo, trattano soggetti caratterizzanti l'autore quanto elementi comuni derivanti dalla fase di rilievo preliminare. La prima sperimentazione del sistema, della seconda metà del 2019, si è orientata così verso la tradizione culinaria e la cultura materiale locale (Calciolari & Fabbri 2019). La fase di sviluppo delle tecnologie interattive, condotta con tutti gli stakeholder del progetto, ha previsto diversi momenti di confronto sulle potenzialità e gli scenari applicativi del sistema. La formazione di personale eterogeneo e non sempre qualificato sulla gestione dei contenuti multimediali e sulla fruizione delle installazioni ha garantito l'usabilità e l'aggiornamento del sistema. Il modello di interazione scelto al fine di garantire versatilità nella gestione dei contenuti e agevolare la possibile evoluzione del sistema

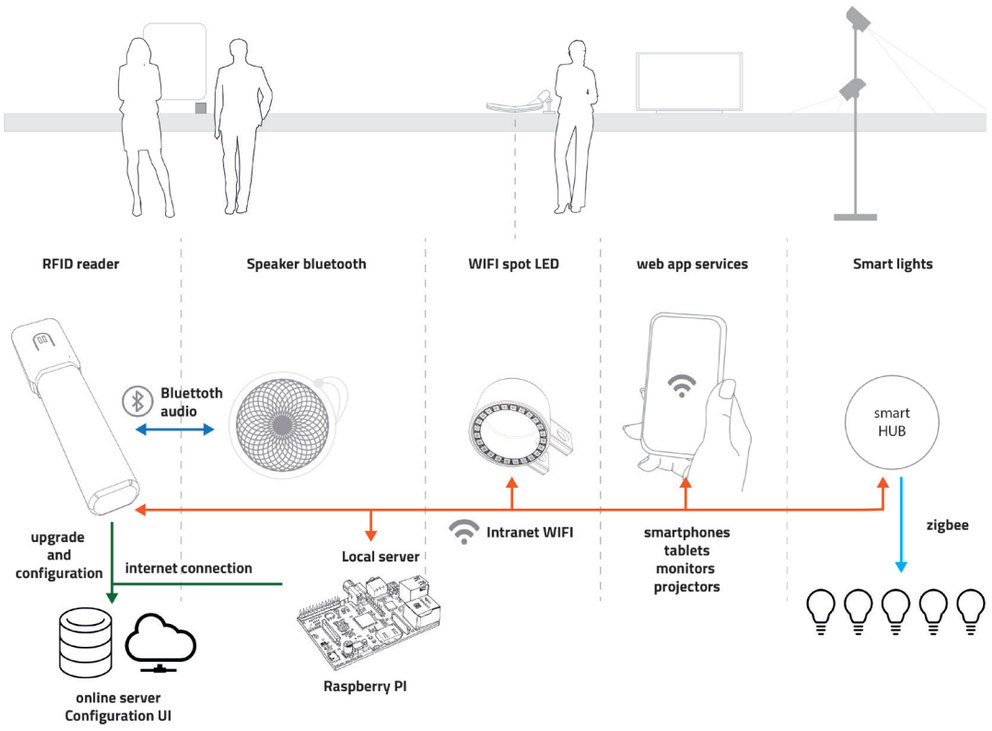


Fig. 3. Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo, Gruppo di ricerca Unirsm, 2019. Schema funzionale del sistema di fruizione delle installazioni interattive.

tecnologico ha previsto l'adozione di tecnologie software e hardware open-source proponendo lo sviluppo di un lettore multimediale attivabile all'interno dello spazio espositivo mediante tag RFID. I punti sensibili selezionabili nel percorso espositivo danno voce a contributi audio e video capaci di valorizzare gli elementi del patrimonio custodito, evidenziabili da spot luce programmabili (Fig. 3).
La soluzione tecnica adottata – nonostante i numerosi iniziali problemi di connettività dati dalla dislocazione geografica e dalla struttura muraria delle Case Museo – garantisce lo streaming di contenuti multimediali su differenti schermi e dispositivi portatili utilizzabili dai singoli visitatori e dalle guide. Il contesto progettuale costituito da Case Museo eterogenee per consistenza di patrimonio custodito, caratterizzazione degli ambienti e ricchezza dei percorsi espositivi, ha posto in evidenza diversi vincoli progettuali, mostrando la necessità di un progetto non invasivo che rispettasse la restituzione originale degli spazi. La soluzione individuata, minimale, ha previsto l'uso di dispositivi autoalimentati con un processo di ricarica semplice e certificato, evitando di gravare sugli impianti elettrici esistenti, spesso in deroga con la normativa vigente. Dotarsi di strumenti proprietari garantendone la continuità nel tempo avrebbe rappresentato per le singole strutture un costo economico troppo alto. Per ottemperare a questo, in accordo con le Istituzioni e con i soggetti coinvolti nello sviluppo del sistema hardware e software, si è scelto di rendere il processo aperto rilasciando le sorgenti in GitHub[2] e conferendo al progetto libera diffusione (Gasparotto, 2019).

Impatto previsto

Il progetto di ricerca trova fondamento nella volontà di formare, attorno alle istituzioni museali, una comunità di persone in grado di gestirne lo sviluppo con continuità. Referenti e operatori museali potranno coordinare il processo di aggiornamento dei contenuti in mostra coinvolgendo archivisti, bibliotecari, studiosi, insegnanti, studenti ed appassionati. Potranno altresì coinvolgere studiosi, insegnanti e studenti di istituti tecnici e FabLab in sperimentazioni sull'implementazione del sistema interattivo di fruizione del patrimonio, realizzato in collaborazione con il FabLab di Castelfranco Veneto. A livello locale le istituzioni potranno così divenire centri di crescita culturale attrattivi per persone dai diversificati interessi, da quello letterario, centrale in questo caso, a quello storico, antropologico ed etnografico, ma anche centri di sperimentazione di nuove e più attuali tecniche e metodologie per la fruizione attiva e interattiva dei patrimoni (Bosco, 2019). L'adozione delle tecnologie digitali coinvolgerà un pubblico più vasto composto da ricercatori, studiosi, professionisti e sperimentatori senza escludere famiglie, studenti e turisti che, a seconda della maturità culturale e del tempo a disposizione, potranno soddisfare la propria curiosità.
Il progetto dei dispositivi interattivi rilasciato in open source potrà in seguito evolvere con il contributo di altri gruppi di ricerca e sviluppatori declinandosi su altre realtà museali.

Disseminazione

Il processo ha affiancato allo studio, all'analisi e al confronto con esperti e studiosi del settore, importanti fasi di ricerca applicata e di sperimentazione che, coinvolgendo l'ambito della formazione, hanno contribuito alla creazione di documentazione e di strumenti dedicati. Al confronto con esperti e alla crescita del progetto hanno contribuito anche le differenti occasioni, nazionali e internazionali, in cui il programma di ricerca è stato presentato: 22 marzo 2018, Alessandra Bo-

2. OpenMuseum, https://github.com/unirsm/openMuseum

sco, Emanuele Lumini, Un percorso di formazione sperimentale per la valorizzazione del Circuito delle Case Museo.
Convegno IBC e ICOM Italia in preparazione alla giornata internazionale dei musei 2018 dedicata a: "Musei iperconnessi: nuovi approcci, nuovi pubblici". Salone del restauro di Ferrara. 24 e 25 maggio 2018, Alessandra Bosco, Michele Zannoni, Elena La Maida, Emanuele Lumini, "Nuovi strumenti per il racconto multidisciplinare di un territorio. Un percorso di formazione sperimentale per la valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna". Museum dià, III° Convegno Internazionale Museologia, Sezione Per il territorio: "tra rappresentazione e sistemi museali". Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, Roma.
Progetto selezionato mediante call for abstract. 26 ottobre 2018, Alessandra Bosco, Michele Zannoni, Elena La Maida, "La valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei poeti e degli scrittori di Romagna attraverso strumenti di comunicazione condivisa". Giornata di studio "L'ospite assente. Strategie di comunicazione per i musei letterari e di musicisti". Organizzata da ICOM Italia e IBC. Biblioteca Nazionale Centrale di Roma. 12 marzo 2019, Alessandra Bosco, "Il ruolo della comunicazione nel processo di valorizzazione dei beni culturali".
"Il Circuito delle Case Museo dei poeti e degli scrittori di Romagna". Seminario Comunicazione per i beni culturali della Prof.ssa Rossella Molaschi presso l'Accademia di Brera di Milano. 1-7 settembre 2019, Alessandra Bosco, Elena La Maida, "The historic house museum. From conveyed memory to participated experience. 25° Conferenza Generale ICOM, Kyoto. Tema: Museum as Cultural Hubs: The Future of Tradition".
Progetto selezionato da International Committee for Literary Museums mediante call for abstract.

Conclusioni

Il progetto di valorizzazione di piccoli musei o case museo al fine di attualizzare i linguaggi con cui comunicano identità e patrimoni custoditi, può configurarsi come opportunità di crescita per istituzioni, comunità scientifica e comunità locale. Le istituzioni trovano nella collaborazione con l'università la possibilità di indagare criticamente la propria identità e specificità. Il processo evidenziando i valori culturali promossi e condivisi conferisce a referenti ed operatori museali la consapevolezza del ruolo che possono esercitare partecipando attivamente. L'adozione di sistemi di comunicazione e fruizione che prevedono l'uso di tecnologie digitali, in grado di far emergere la plurale identità dei patrimoni, promuove l'integrazione degli operatori museali, capaci di gestirne e implementarne lo sviluppo, e dei visitatori, coinvolti in un'esperienza immersiva e interattiva sempre diversa. Nel processo di valorizzazione la comunità scientifica trova un campo di applicazione e di sperimentazione di ricerche teoriche. Allo stesso tempo la comunità locale può identificare istituzioni culturali con cui collaborare secondo i propri interessi e competenze. Il processo di rinnovo, se attuato assieme a referenti e operatori delle istituzioni garantisce continuità al processo di aggiornamento promuovendo lo sviluppo di un sistema attivo in sinergia con il territorio.

Bibliografia

- Bosco, A. (2019). La casa museo. Nuovi "racconti" per la formazione di comunità sul territorio. In G. Sinni (a cura di), Designing Civic Consciousness. ABC per la ricostruzione della coscienza civile (pp. 202-211). Macerata, MC: Quodlibet.
- Bosco, A., La Maida, E., & Zannoni, M. (2019). La valorizzazione del circuito delle case museo dei poeti e scrittori di Romagna attraverso strumenti di comunicazione condivisa. In M. Guarino & I. Fabbri (a cura di), L'ospite assente. Strategie di comunicazione per i musei letterari e di musicisti (pp. 12- 18). IBCER.
- Cabral, M. (2001). Exhibiting and Communicating History and Society in Historic House Museums. Museum International No.210, 53(2), 41-46.
- Calciolari, A., & Fabbri, I. (2019). La cucina degli scrittori. Letteratura e cibo in Emilia Romagna (a cura di). Regione Emilia-Romagna: Assessorato all'Agricoltura, Istituto Beni Culturali.
- Donnelly, J.F. (2002). Interpreting Historic House Museums (a cura di). Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Fors, V. (2012). The empty meeting-place. Museum metaphors and their implication for learning. Design for Learning, 6 (1-2), 130-145.
- Gasparotto, S. (2019). Open Source, Collaboration, and Access: A Critical Analysis of "Openness" in the Design Field. Design Issues, 35(2), 17-27.
- Gregorio, M. (2014). Dove il territorio si fa autore. IBC Dossier, 22(4).
- Kahrs, A., & Gregorio, M. (2009). Esporre la letteratura. Percorsi, pratiche, prospettive (a cura di). Bologna, BO: Clueb.
- King, L., Stark, J.F., & Cooke, P. (2016). Experiencing the Digital World: The Cultural Value of Digital Engagement with Heritage. Heritage & Society. 9, 76-101.
- Naumova, A. (2015). "Touching" the past: investigating lived experiences of heritage in living history museums. International Journal of the Inclusive Museum, 7 (3-4), 1-8.
- Not, E., Cavada, D., Maule, S., Pisetti, A. & Venturini, A. (2019). Digital Augmentation of Historical Objects Through Tangible Interaction. Journal on Computing and Cultural Heritage. 12, 1-19.
- Not, E., & Petrelli, D. (2019). Empowering cultural heritage professionals with tools for authoring and deploying personalised visitor experiences. User Modeling and User-Adapted Interaction, 29(1), 67-120.
- Organisation for Economic Co-operation and Development, & International Council of Museums. (2019). Culture and local development: maximising the impact. A guide for local governments, communities and museums. Paris: OECD Publishing.
- Pavoni, R. (2009). Case Museo in Italia. Nuovi percorsi di cultura: poesia, storia, arte, architettura, musica, artigianato, gusto, tradizioni. Roma, RM: Gangemi.
- Pavoni, R. (2012). Case museo: una tipologia di musei da valorizzare. Disponibile presso http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-argentina/pdf/case_museo_it.pdf› [15 gennaio 2020].
- Ross, P. (2012). Museums in a Digital Age. Oxon, OX: Routledge.
- Zannoni, M. (2019). Cittadinanza digitale e azione civica. Forme e modi per la riattivazione dei luoghi e della memoria collettiva. In G. Sinni (a cura di), Designing Civic Consciousness. ABC per la ricostruzione della coscienza civile (pp. 154-161). Macerata, MC: Quodlibet.