

museum.dià

Reti creative. Paradigmi museali di
produzione, gestione, comunicazione
nell'era dell'iperconnettività

a cura di

Francesco Pignataro
Simona Sanchirico
Christopher Smith

MUSEUM.DIÀ
III CONVEGNO INTERNAZIONALE DI MUSEOLOGIA
Reti creative. Paradigmi museali di produzione, gestione, comunicazione
nell'era dell'iperconnettività

Proprietà riservata-All Rights Reserved
© COPYRIGHT 2021

Progetto Grafico
Giancarlo Giovine per la Fondazione Dià Cultura

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro, senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'Editore.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

IN COPERTINA:

Ideazione ed elaborazione grafica di Giancarlo Giovine e Francesco Pignataro per la Fondazione Dià Cultura

PROGETTO SCIENTIFICO E CURATELA DEL CONVEGNO E DEL VOLUME:

Francesco Pignataro (Fondazione Dià Cultura)

Simona Sanchirico (Fondazione Dià Cultura)

Christopher Smith (University of St. Andrews)

COMITATO SCIENTIFICO:

Valentino Nizzo (Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia); Francesco Pignataro (Fondazione Dià Cultura);

Simona Sanchirico (Fondazione Dià Cultura); Christopher Smith (University of St. Andrews); Lucrezia

Ungaro (già Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali); Anna Maria Visser (Università degli Studi di Ferrara)

COORDINAMENTO ORGANIZZATIVO E SEGRETERIA:

Alessandra Botta, Chiara Leporati (Fondazione Dià Cultura)

EDITORE:

Fondazione Dià Cultura

Via della Maglianella 65 E/H - 00166 Roma

Tel. 06.66990234/385 Fax 06.66990422

www.diacultura.org info@diacultura.org

COORDINAMENTO EDITORIALE:

Chiara Leporati

REDAZIONE:

Giulia Resta, Alessandra Botta, Chiara Leporati

COLLANA:

museum.dià

DIRETTORE DI COLLANA:

Simona Sanchirico

PRODOTTO DA:

Fondazione Dià Cultura

Via della Maglianella 65 E/H - 00166 Roma

Tel 06.66990234/385 Fax 06.66990422

www.diacultura.org info@diacultura.org

CON IL CONTRIBUTO DI:

Siaed SpA

Via della Maglianella, 65 E/H - 00166 Roma

Tel 06.66990

www.siaed.it info@siaed.it

Finito di stampare nel mese di maggio 2021 dalla tipografia Rilegraf srl

Via Cassia Km 36,600 zona ind. Settevene - 01036 Nepi (VT)

rilegrafsl@rilegraf.it

museum.dià, III Convegno Internazionale di Museologia. Reti creative. Paradigmi museali di produzione, gestione, comunicazione nell'era dell'iperconnettività [Atti dell'Incontro Internazionale di Studi tenutosi a Roma, Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, il 24-25 maggio 2018] / a cura di Francesco Pignataro, Simona Sanchirico e Christopher Smith. Roma: Fondazione Dià Cultura, 2021, pp. 508.

ISBN 978-88-946182-0-4

CDD 069

1. Archeologia - Museologia - Museografia - Musei

I. Francesco Pignataro - Simona Sanchirico - Christopher Smith

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 Romagna¹

Può una struttura espositiva essere strumento per il racconto multidisciplinare di un territorio? Questo uno dei principali obiettivi del progetto di ricerca triennale, attualmente in itinere, che vede coinvolti un gruppo di ricerca² dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino e il Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna (*Fig. 1*).

Il progetto, facente parte del Piano museale della Regione Emilia-Romagna 2016/2018, è finanziato dall'Istituto per i Beni Artistici Culturali e Naturali della Regione Emilia-Romagna (L.R. n. 18/2000)³. E propone un lavoro di sinergia tra istituzioni con l'obiettivo di identificare le più corrette modalità per valorizzare il Circuito delle Case Museo, mediante l'uso dei nuovi sistemi di fruizione del patrimonio museale. Nel progetto l'Università assume simultaneamente il ruolo di osservatore analitico e interprete critico di quanto fatto dalle singole realtà e, allo stesso tempo, è attivatore interno di dinamiche di sviluppo e della ridefinizione dell'identità del Circuito, entrambe basate su valori comuni che divengono volano del processo.

Confrontandosi con un campo di indagine non criticamente storicizzato, il processo di ricerca ammette un percorso non lineare, costituito dal confronto con studiosi del settore e dall'approfondimento storico-scientifico delle fonti. Alla definizione dello stato dell'arte sull'applicazione di nuove tecnologie in ambito museale⁴, e più in specifico all'interno delle case museo⁵, si affiancano importanti fasi di ricerca applicata volte alla conoscenza e alla elaborazione dell'ambito di indagine, oltre che all'aggiornamento e alla formazione del personale su cui si investe per fondare un processo di valorizzazione che nasca direttamente dalle istituzioni locali⁶.

¹ Il testo è stato discusso e concordato dai quattro autori. Nello specifico, la struttura del contributo e la trattazione della casa museo come sistema di narrazione multidisciplinare attuabile mediante l'uso delle nuove tecnologie si attribuiscono ad Alessandra Bosco con il contributo di Elena La Maida nella ricerca dei casi studio e nella elaborazione critica degli stessi. È di responsabilità di Michele Zannoni l'articolazione della strategia di comunicazione come interfaccia del sistema del Circuito. Di Emanuele Lumini l'analisi e la restituzione critica del rilievo.

² Il gruppo di ricerca, afferente al Dipartimento di Economia, Scienze e Diritto - Corso di Laurea in Design, dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino svolge attività di ricerca teorica e applicata nel campo della valorizzazione dei contesti espositivi e museali in riferimento all'uso delle nuove tecnologie. È composto da Alessandra Bosco, Michele Zannoni, professori, responsabili scientifici della ricerca; Elena La Maida, assegnista di ricerca; Emanuele Lumini, responsabile fonti documentali e analisi casi studio.

³ Legge regionale 18 del 2000: Assegnazioni dei contributi dell'Istituto per i Beni Artistici e Naturali della Regione Emilia Romagna. Piano museale. Annualità 2016-2018.

⁴ BONACASA 2011; BONACINI 2011; DI CORAT 2011; MANOVICH 1998; MARANI-PAVONI 2006; ROSS 2010.

⁵ CABRAL 2001; KAHRIS, GREGORIO 2009; PAVONI 2008; PAVONI 2009; PAVONI 2012; PINNA 2001.

⁶ DE VARINE 2005; LOTTI, TRIVELLIN 2018; LUPO 2009; SCHIATTARELLA 2014.

La mappatura delle 8 Case Museo⁷ per la definizione dello stato del patrimonio letterario del Circuito ha coinvolto differenti operatori del settore. All'analisi degli spazi architettonici, caratterizzati da significativi arredi e oggetti originali, sono corrisposte infatti interviste ai curatori e agli operatori. Sono stati raccolti dati sugli autori e sulla loro vita all'interno delle strutture, sul patrimonio artistico-letterario e audiovisivo custodito, sullo stato di conservazione e digitalizzazione dei materiali archiviati. Parallelamente sono stati presi in considerazione la tipologia e la numerosità dei visitatori, i tempi di visita, le attività in programmazione, gli allestimenti temporanei e gli eventi svolti al fine di promuovere l'opera dei Poeti e degli Scrittori quanto le strutture, i luoghi e il territorio su cui insistono.

Dall'analisi delle singole istituzioni, lo sviluppo dell'identità del Circuito

La condivisione in giornate di studi dei dati sistematizzati e visualizzati su diagrammi e infografiche studiati *ad hoc* restituisce all'intero gruppo di lavoro, con la fotografia dello stato dell'arte del Circuito, una maggiore coscienza e consapevolezza della specificità, dei punti di forza e dei limiti di ciascuna istituzione, oltre all'opportunità di cogliere possibili intersezioni e tematiche trasversali su cui più autori si sono confrontati, a partire dal contesto storico-geografico e socio-politico anche al di fuori del contesto locale.

Dall'analisi degli scritti e dei carteggi custoditi nel patrimonio di ciascuna casa emerge una mappatura delle influenze di ciascun autore contestualizzata in ambito locale, nazionale e qualora possibile internazionale. La rete delle connessioni pone in evidenza, oltre ai forti legami con i luoghi in cui hanno vissuto, i rapporti letterari e l'interesse verso tematiche comuni (Fig. 2).

Si tratta di avvenimenti storici di particolare rilievo per il territorio romagnolo, come ad esempio la Grande Guerra: si pensi, a questo proposito, alla raccolta di lettere dal fronte "Il senso del silenzio" di Renato Serra, all'opera "Il trono dei poveri" di Marino Moretti e a "Diario sentimentale di guerra" di Alfredo Panzini. Si tratta di tematiche che da sempre coinvolgono poeti e scrittori come il rapporto con la figura femminile, così differentemente e morbosamente vissuta da ogni autore: si pensi al forte legame di Moretti con la madre e a quello di Vincenzo Monti con la figlia Costanza, entrambe citate più volte all'interno delle loro opere; ai carteggi dell'amicizia di Giosuè Carducci e Silvia Pasolini; al sostegno di Aurelio Saffi sulle battaglie per l'emancipazione femminile portate avanti dalla moglie Giorgina Craufurd o alle continue disavventure riportate da Serra. Si tratta della dichiarazione del proprio impegno politico con il discorso "La grande proletaria si è mossa" di Giovanni Pascoli, "La Rivolta ideale" di Alfredo Oriani e i carteggi del patriota Saffi. O ancora, significativo per l'area geografica in esame, si tratta dell'inizio del turismo e del cicloturismo di cui scrive

⁷ Il Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna si estende sul territorio romagnolo: dal ravennate di Casa Vincenzo Monti (Alfonsine) e Casa Alfredo Oriani (Casola Valsenio), al cesenate di Museo Casa Giovanni Pascoli (San Mauro Pascoli), Casa Museo Marino Moretti (Cesenatico), Casa Renato Serra (Cesena) e Villa Silvia Carducci (Cesena-Lizzano), al riminese di Casa Museo Alfredo Panzini (Bellaria-Igea Marina), a Forlì, Comune capofila del Circuito, dove è situata Villa Aurelio Saffi.

Oriani in “La Bicicletta”, pubblicazione di massima autorevolezza sul tema – citata anche da Serra negli Scritti – Panzini ne “La Lanterna di Diogene”, Pascoli in “La bicicletta” – tratta dai Canti di Castelvecchio – e Moretti che, nella raccolta Parole e Musica, scrive “Non so andare in bicicletta”. Di impatto trasversale, considerata la sua forte identità territoriale, è sicuramente anche la relazione con la cucina e le ricette di cui un esempio può essere l’impegno letterario che Moretti e Pascoli dedicano alla piada, prodotto tipico della cucina e della tradizione romagnola (*Fig. 3*).

Proprio nella condivisione dei numerosi e rilevanti temi di comune interesse tra gli autori, durante le giornate di studio il gruppo di ricerca ha individuato possibili sviluppi per il rafforzamento dell’identità del Circuito. Referenti e operatori delle Case Museo trovano dunque nel patrimonio letterario elementi su cui impostare riflessioni sulla promozione di una comune identità.

Lo sviluppo della nuova identità, elemento fondante su cui si basa il processo di valorizzazione del Circuito, trae quindi origine dalle peculiarità delle singole istituzioni, dal territorio su cui insistono e dalla condivisione delle riflessioni in un processo di formazione inclusivo.

Per una promozione dell’identità condivisa

Verificati modalità e strumenti di comunicazione oggi usati da ciascuna struttura per promuovere la propria identità e le attività pianificate, valutata la programmazione annuale di iniziative e pubblicazioni comuni, il progetto ragiona sulle modalità con cui poter integrare e valorizzare il sistema di comunicazione del Circuito considerato come soggetto altro, posto al di sopra delle singole istituzioni, nel rispetto delle specifiche individualità.

In una logica di coinvolgimento del personale in un programma di formazione permanente che permetta loro di aggiornare direttamente e implementare gli strumenti di promozione del Circuito, il progetto adotta un sistema di comunicazione aperto, in grado di rispondere anche alla disponibilità di limitate risorse economiche. Per raccontare la complessità delle 8 realtà, così differenti e ben caratterizzate, viene scelto lo strumento del video, modalità di narrazione che in tempi limitati è in grado di esprimere, tramite la sovrapposizione di immagini e suoni, racconti articolati di grande impatto emotivo.

All’iniziativa “Dove abitano le parole. Scopriamo le case e i luoghi degli scrittori in Emilia-Romagna”⁸, il *teaser* “Oltre il muro una voce” presenta una selezione di versi e brani, tratti da opere degli 8 autori e recitati da una voce narrante, che accompagna il visitatore in un percorso emozionale in grado di evocare, in un ipotetico viaggio, l’atmosfera e i tratti significativi dell’identità di ogni casa e del suo abitante.

⁸ Rassegna dedicata agli scrittori antichi e moderni, nati e vissuti in Emilia-Romagna. Organizzata con cadenza annuale dall’Istituto dei Beni Culturali in collaborazione con enti locali e istituzioni culturali del territorio è giunta nel 2018 alla quarta edizione.

In queste povere stanze, forse non abbastanza amate, non c'è che calor di ricordi⁹

la videocamera si muove timidamente entrando in Casa Moretti, si arresta curiosando sulla libreria per poi dirigersi verso il lungo corridoio, dove alle pareti si scorgono i quadri degli amici; le immagini ci accompagnano poi alla terrazza di Villa Silvia Carducci da dove i versi del poeta inquadrano

Lizzano, dove il cielo, la terra, l'aria ricordano la temperatura e i bei paesaggi dell'Ariosto, e dove sono fate e ninfe, e dee vere e vive che adornan sempre le felici rive¹⁰;

segue poi un piano sequenza veloce che sulle parole di Oriani racconta

alle due rimonto in sella per Casolavalsenio: il sole è fulgido, la campagna bella e non pertanto tutto mi pare oscuro¹¹.

Il tempo di ripresa cambia ritmo e l'inquadratura si ferma a immortalare, con la divisa militare e le fotografie di famiglia, la malinconia delle parole di Serra

se c'è un pensiero che mi sorrida un poco e mi rassereni, quello è, e solo, il pensiero della mia famiglia e dei miei cari e della mia casa¹².

Queste solo alcune delle situazioni riprese per promuovere in un unico artefatto comunicativo, con le strutture museali, il racconto dei luoghi e del territorio del Circuito delle Case dei Poeti e degli Scrittori di Romagna.

L'apposizione di un *QR-code* veicola la visione del video integrandolo negli artefatti comunicativi comuni come le *brochures* e in quelli progettati per ciascuna struttura come i *banner* (Fig. 4). Con l'introduzione del *QR-code*, strumento *open* molto diffuso e dunque facilmente riconoscibile e utilizzabile dalla maggior parte degli utenti, si propone un legame temporaneo tra elementi dichiarando, con la possibilità di personalizzazione dei contenuti, la flessibilità del sistema di comunicazione. I contenuti, aggiornati e implementati direttamente dagli operatori opportunamente formati, saranno immagini o video, scelti per promuovere sia la propria istituzione sia l'intero Circuito.

Elementi di immagine coordinata e interfaccia nella fruizione dei contenuti veicolati tramite *QR-code*, i *banner* sono progettati per essere esposti senza invadere strutture o spazi già allestiti. Caratterizzati infatti da una forte continuità visiva dal punto di vista grafico e dei contenuti, ospitano la descrizione della casa e del patrimonio

⁹ MORETTI 1929, p. 295.

¹⁰ CARDUCCI 2013, pp. 61-62.

¹¹ ORIANI 2002, p. 224.

¹² SERRA 1905.

custodito dichiarando su una mappa, con la propria dislocazione geografica, l'appartenenza al Circuito.

L'uso di uno specifico linguaggio grafico, costituito da elementi caratterizzanti come il disegno dei ritratti degli 8 personaggi, l'astrazione e la schematizzazione di mappe storiche e geografiche e l'individuazione di un forte codice cromatico, fornisce un'identità comune e coordinata al Circuito, pur nel rispetto dell'identità delle singole strutture.

Il progetto di identità, dapprima declinato in elementi grafici fisici come locandine e *banner*, trova la sua massima efficacia comunicativa nella trasposizione in digitale (Fig. 5). Alle pagine *web* autonome e ai profili *social* indipendenti si sovrappone una struttura digitale di informazione e di coordinamento, fruibile tanto su *desktop* quanto su *mobile*, in grado di presentare attraverso pagine dedicate il profilo degli 8 Poeti e Scrittori, le 8 sedi e il patrimonio custodito da ciascuna. Sulla *homepage*, una trasposizione della tradizionale bacheca per gli annunci funziona da aggregatore di notizie che, tratte automaticamente dai singoli profili *social*, promuovono eventi e manifestazioni prossime e comunicano le avvenute.

Interfaccia di informazione e promozione, le pagine *web* divengono anche il luogo dove gli operatori di ciascuna casa possono, con un sistema di gestione semplice e intuitivo, procedere all'aggiornamento dei contenuti istituzionali e all'archiviazione di esperienze proprie e condivise. Accanto alla rigida classificazione del patrimonio letterario, digitalizzato o in corso di digitalizzazione secondo gli standard di catalogazione, le istituzioni potranno dunque mostrare con le attività di ciascuna le peculiarità e la ricchezza dell'intero Circuito e del territorio.

La comunicazione amplia il punto di vista: dalla singola istituzione al Circuito, dai documenti alle iniziative e agli eventi, rivolgendosi a un pubblico costituito sì da studiosi, ma anche e in gran parte da famiglie, studenti e turisti.

Il patrimonio della casa museo, un sistema di narrazioni

Come lo sviluppo dell'identità del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna trova fondamento in se stesso, nelle peculiarità delle singole istituzioni e del territorio su cui insistono, allo stesso modo la ricerca degli strumenti per valorizzare il patrimonio delle case museo trova importanti risorse nella sua stessa identità.

La casa museo è il luogo dove qualcuno ha abitato, (re o pescatore), e che porta ancora i segni e le forme della cultura e della società a cui quel qualcuno è appartenuto: nelle trame dell'abitare rimangono impigliati indizi, vicende, gusti, manie che in nessun altro museo si possono trovare e che raccontano storie personali e sociali, dinastiche ed economiche, collezionistiche e imprenditoriali, con il linguaggio che appartiene a tutti¹³.

¹³ PAVONI 2009, p. 8.

Ambito di ricerca di studi storici, antropologici e sociali a livello nazionale e internazionale, la casa museo, come scrive Rosanna Pavoni – una tra le maggiori esperte del settore – rappresenta nella sua natura uno spazio espositivo ibrido tra pubblico e privato, in grado di conservare le tracce della vita trascorsa tra le sue mura, quanto di evocare gli usi, i costumi e gli avvenimenti trascorsi al di fuori di essa. Sistema narrativo multidisciplinare, fruibile a più livelli da differenti tipologie di pubblico, si configura quindi come ottimo campo di ricerca e di sperimentazione per quanto concerne il design espositivo e in particolare per l'analisi e l'applicazione delle nuove tecnologie digitali. L'obiettivo narrativo all'origine di tutte le case museo può infatti essere sostenuto e “moltiplicato” mediante l'introduzione di nuovi livelli di contenuto, in grado di affiancare alla restituzione storico-filologica degli ambienti nuove e differenti esperienze di lettura dello spazio e dei suoi elementi costitutivi.

Il progetto di ricerca trova dunque nelle sperimentazioni dell'allestimento museale interattivo, che sovrappone a elementi in mostra una loro lettura aumentata, la possibilità di esaltare la molteplice natura del patrimonio mostrandone i contenuti “nascosti”.

Gli elementi costitutivi della casa museo sono infatti osservabili sotto differenti punti di vista, in grado di cogliere interessi diversi e generare percorsi di visita a carattere storico, piuttosto che ambientale o linguistico o viceversa.

Il sistema di visita diviene così fruibile a più livelli, a seconda della maturità culturale del visitatore, del tempo dedicato e della curiosità, anche al di fuori dello spazio e del momento di visita.

Le tecnologie digitali, strumento per la valorizzazione del patrimonio

La volontà di perseguire la democratizzazione nella fruizione dei contenuti, oltre alla considerazione delle specificità del contesto espositivo della casa museo, hanno guidato alcune scelte del gruppo di ricerca, poste a premessa del progetto di allestimento interattivo per la valorizzazione delle Case Museo e del Circuito. Nel rispetto della restituzione filologica di ciascuna casa, si sceglie di adottare strumenti digitali non invasivi, in grado di funzionare indipendentemente dalla struttura architettonica e dalle reti elettriche e dati in dotazione, anche in condizioni di scarsa luminosità; considerando l'eterogeneità del pubblico si individuano tecnologie di facile utilizzo e di rapido apprendimento; nel tentativo di coinvolgere gli attuali operatori dei musei, vengono impiegati sistemi di facile gestione, aggiornamento e possibile sviluppo; reputando necessario un sistema di lunga durata con costi contenuti, si propone di lavorare in ambito *open source* condividendo in rete il progetto di strumenti che possono essere utilizzati anche da terzi, in una dinamica di costruzione partecipata e implementabile nel tempo.

I sistemi per la valorizzazione della casa museo rispondenti ai principali requisiti qui sopra individuati propongono più campi di sperimentazione come la promozione di esperienze attraverso l'uso della realtà aumentata e il progetto di installazioni

ambientali polisensoriali. Declinabili entrambe sulle singole strutture, o in contemporanea su più sedi del Circuito, le due tipologie di esperienza presentano caratteristiche e vincoli di fruizione sia comuni sia peculiari.

Le *installazioni ambientali polisensoriali*, mirate al coinvolgimento del visitatore in un'esperienza immersiva, possono prevedere l'impiego di specifiche tecnologie, configurate attraverso l'utilizzo di sensori – di pressione, prossimità, umidità, temperatura, ecc. – di trasduttori e diffusori sonori e di sistemi d'illuminazione interattiva.

Muovendosi nello spazio il singolo fruitore o la guida del gruppo in visita può attivare processi di interazione in grado di far esperire direttamente i contenuti audio e video, proposti in audio narrativi localizzati.

Se progettate per essere allestite contemporaneamente in differenti strutture, queste installazioni possono essere rivolte alla valorizzazione del Circuito attraverso l'interpretazione di peculiarità del territorio, la rievocazione di elementi di cultura locale, la riproposizione di ambientazioni storiche o l'indagine su tematiche comuni. Queste situazioni, di natura temporanea, possono riguardare tutte le istituzioni simultaneamente o parte di loro, stabilendo una sorta di dialogo a distanza tra le strutture coinvolte.

Se proposte invece all'interno delle singole strutture, le installazioni ambientali, rivolgendosi alla valorizzazione del patrimonio, possono rievocare dialoghi familiari e elementi di cultura locale; ricreare ambientazioni storiche, proporre l'approfondimento di una specifica opera, o riflettere sul lessico e sugli idiomi utilizzati.

Esempi ritenuti di particolare interesse in questo ambito sono l'allestimento curato dallo studio Leftloft per la mostra “Cyclopica – the Human Side of Infrastructure” del Gruppo Salini Impregilo¹⁴ e in particolare la stanza *Gestures at work*, all'interno della quale un apparato luce e audio sincronizzato guida lo sguardo del fruitore con fasci di luce *spot* sulle immagini di lavorazioni in cantiere poste a parete, dove gli strumenti del lavoro, illuminati, risuonano (*Fig. 6*).

Ne “La stanza di Clelia”¹⁵ del Piccolo Museo del Diario la luce proposta da lo studio dotdotdot per evidenziare alcuni oggetti disposti al centro della stanza, inizialmente lieve, aumenta di intensità all'avvicinarsi del visitatore. A questo corrisponde l'avvio di un audio a basso volume che, proveniente dall'oggetto, induce l'utente a chinarsi e avvicinarsi per un migliore ascolto (*Fig. 7*). Installazioni ambientali polisensoriali di grande efficacia sono quelle progettate da Studio Azzurro per il Museo Laboratorio della Mente¹⁶. Qui, con l'intento di far provare ai visitatori una delle esperienze più comuni per i malati psichiatrici – ascoltare le voci – vengono riprodotte simultaneamente le voci dei visitatori registrate in precedenza, “un *mix* di voci frammentate e reiterate come un incubo sopra la testa dei visitatori”¹⁷ (*Fig. 8*).

¹⁴ Leftloft, *Cyclopica - the Human Side of Infrastructure*, Triennale di Milano. Milano, 1 maggio/3 giugno 2018.

¹⁵ dotdotdot, *La stanza di Clelia*, installazione permanente, 2016. Piccolo Museo del Diario, Pieve Santo Stefano.

¹⁶ Studio Azzurro, *Modi del sentire*, installazione permanente, 2008. Museo Laboratorio della Mente, Padiglione 6, Complesso Santa Maria della Pietà, Roma.

¹⁷ UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, Milano 2010, p. 25.

Le esperienze generate mediante l'uso della realtà aumentata, mirate alla valorizzazione e all'approfondimento del patrimonio esposto oltre che a un maggior coinvolgimento emozionale, propongono una visita interattiva da effettuare mediante l'uso di un proprio dispositivo o di strumenti messi a disposizione dalle strutture come *smartphone, tablet, hololens e Google glass*.

Proponibili nei singoli musei o in più istituzioni simultaneamente, permettono il disvelamento dei contenuti non visibili, insiti nel patrimonio. Attraverso l'inquadratura di elementi come spazi, arredi o oggetti, caratterizzanti o scelti in base al tema di un'esposizione trasversale che coinvolge più case, l'utente può accedere a riproduzioni video in grado di rievocare eventi storici o biografici, di riproporre testi recitati o immagini del patrimonio personale e letterario, o ancora di restituire temporaneamente sullo schermo del dispositivo la configurazione degli ambienti secondo le immagini e i materiali dell'epoca.

Esempi ritenuti interessanti in questo ambito sono l'animazione del quadro "L'ultima Cena di Pomponio Amalteo"¹⁸, progettata dallo studio Mobile3D, in cui inquadrando l'opera l'utente può leggere, sovrapposta alla tela, la descrizione grafica di tutti gli elementi grazie alla evidenziazione sequenziale delle sagome dei personaggi alla quale corrisponde la contestuale spiegazione della voce narrante (Fig. 9). Riguarda la restituzione di uno spazio tridimensionale, l'applicazione dedicata dal gruppo di ricerca ARTEC dell'Università di Valencia a Casa Batlló¹⁹. Qui il visitatore può apprezzare sul *device*, consegnato all'entrata del museo, la simulazione dello spazio come originariamente arredato da Antoni Gaudí. La realtà aumentata propone così la configurazione di uno spazio non più esistente che, lasciato vuoto, è reso visitabile da un maggior numero di persone (Fig. 10). Ragiona nell'ambito della casa museo, e in particolare su Casa Museo Marino Moretti, la tesi di Elena La Maida²⁰ che riflettendo sulle molteplici possibilità e sulle differenti tipologie di applicazione della realtà aumentata propone sperimentazioni su superfici, oggetti tridimensionali e spazi. Così, inquadrando il ritratto della madre Filomena, il visitatore può vedere apparire nella cornice alcuni versi a lei dedicati²¹; focalizzando l'attenzione sulla scultura del premio Mondadori, posto sulla cassettera della camera dello scrittore, può fruire il video²² dell'incontro avvenuto a casa Arnoldo Mondadori tra Moretti, Aldo Palazzeschi e Dino Buzzati; inquadrando la finestra sul canale può scorgere il dispiegarsi delle vele di fronte ai suoi occhi e ammirare sul suo dispositivo il suggestivo panorama contemplato da Moretti decenni prima; l'esperienza è accompagnata dalla recita di alcuni versi tratti da "Il tempo felice"²³ (Fig. 11).

¹⁸ Mobile3d, *L'ultima Cena di Pomponio Amalteo*, applicazione di realtà aumentata, 2016. Galleria d'Arte Antica, Civici Musei di Udine, Udine.

¹⁹ Gruppo di ricerca ARTEC dell'Università di Valencia, Audioguida in realtà aumentata per Casa Batlló, 2012-2013 Barcellona.

²⁰ LA MAIDA 2014-2015.

²¹ MORETTI 1923.

²² "Io non ho nulla da dire. Moretti in video e in voce", servizio realizzato per la X edizione del Premio Moretti 2011, montaggio a cura D. Gnola, testi di Manuela Ricci, voce narrante Pierfelice Bernacchi, materiali provenienti da Archivio Teche Rai, Archivio Istituto Luce, Archivio Azienda di Soggiorno di Cesenatico, Archivio Casa Moretti Cesenatico.

²³ MORETTI 1929.

A fronte di installazioni ambientali polisensoriali in grado di attivarsi indipendentemente grazie all'uso di sensori che non necessitano di connessioni stabili né di istruzioni d'uso, la proposta di esperienze in realtà aumentata prevede invece l'adozione di appositi *software*, l'aggiornamento degli stessi e la presenza di un *medium*, il dispositivo, che si frappone tra il visitatore e la situazione che sta esplorando. Se in queste caratteristiche si possono leggere le maggiori diversità tra i due campi di sperimentazione, la loro adozione, in entrambi i casi potrebbe garantire, con l'uso di un nuovo sistema di fruizione degli spazi, un diverso e più immersivo coinvolgimento del visitatore.

E la visita può estendersi nel tempo e nello spazio. Se infatti l'esperienza effettuata mediante l'uso della realtà aumentata può essere rivissuta in remoto creando possibili legami tra utente e museo, la variazione delle installazioni ambientali, versatili e declinabili con più facilità su tematiche riguardanti il territorio, potrebbe invece indurre alla fidelizzazione del visitatore che, periodicamente, frequentando le strutture museali, troverebbe appagamento alla sua curiosità.

Considerare l'integrazione delle due esperienze sarebbe poi un ancor più efficace strumento per narrare in modo non invasivo contesti caratterizzati come le case museo, approfittando della tecnologia per creare, anche a distanza, iniziative in grado di costituire, attraverso appositi richiami, una rete tra istituzioni, siano esse site sul medesimo territorio o accomunate dal medesimo tema.

La formazione come volano del processo di valorizzazione del Circuito

Il processo di valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna trova nel coinvolgimento del personale un elemento di forza e di continuità. Tanto il progetto dell'identità quanto la scelta effettuata sugli strumenti da adottare per valorizzare il patrimonio si fondano infatti sulla volontà di formare, attorno alle istituzioni museali, una comunità di persone in grado di gestirne lo sviluppo.

Il progetto di ricerca, attivatore di pratiche virtuose, si muove per questo in modo sperimentale coinvolgendo direttamente gli operatori del settore fin dalle prime fasi di analisi e di reperimento dati. Agli incontri conoscitivi, in cui ciascuna istituzione ha potuto apprendere le peculiarità del proprio patrimonio e confrontarlo con quello delle altre strutture, si sono avvicendati incontri motivazionali, in cui gli operatori hanno potuto acquisire consapevolezza del proprio ruolo di informatori e di promotori. A questi, infine, sono succeduti – e tutt'ora in programmazione – incontri tecnico-didattici volti a formare tutti i referenti delle strutture, dal responsabile tecnico al curatore, nella gestione dei contenuti con cui da un lato poter presentare le proprie attività e iniziative e dall'altro essere in grado di individuare elementi e peculiarità su cui puntare per promuovere il proprio patrimonio, anche mediante l'applicazione delle nuove tecnologie (*Fig. 12*).

Conclusioni

Cercando di dare risposta dunque al quesito iniziale possiamo asserire che una struttura espositiva possa effettivamente essere strumento per il racconto multidisciplinare di un territorio.

La valorizzazione di singole strutture o di circuiti museali, mediante l'uso di tecnologie digitali appropriate, può infatti far emergere la loro plurale identità rendendo visibili le molteplici narrazioni secondo le quali poter leggere il patrimonio.

Le istituzioni possono così divenire centri di crescita culturale attrattivi per persone dai diversificati interessi, da quello letterario, centrale in questo caso, a quello storico, geografico, antropologico ed etnografico, sottolineando l'enorme valore che, per la comunità locale, può assumere il potersi riconoscere negli usi e costumi della propria area di origine.

L'adozione delle nuove tecnologie può peraltro essere diversamente attrattiva e coinvolgere un pubblico più vasto composto sì da ricercatori e studiosi, ma anche da famiglie, studenti e turisti che a seconda della propria maturità culturale e del tempo a disposizione possono soddisfare la propria curiosità.

L'obiettivo poi di coinvolgere direttamente tutti gli interlocutori dei musei nella gestione dei contenuti degli stessi, coniugato con principi etici di progetto come il rispetto degli spazi architettonici e delle strutture allestitive originali e la proposta di sviluppo di un sistema aperto, in grado di rispondere anche a limitate disponibilità economiche, rendono il progetto concretizzabile e gli operatori protagonisti del processo di valorizzazione del sistema.

ALESSANDRA BOSCO

Professore Università degli Studi della Repubblica di San Marino

MICHELE ZANNONI

Professore Università degli Studi della Repubblica di San Marino

ELENA LA MAIDA

Assegnista di ricerca Università degli Studi della Repubblica di San Marino

EMANUELE LUMINI

Responsabile fonti documentali e analisi casi studio Università degli Studi della Repubblica di San Marino

BIBLIOGRAFIA

- BONACASA 2011: N. BONACASA, *Il museo on line. Nuove prospettive per la museologia*, Padova 2011.
- BONACINI 2011: E. BONACINI, *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*, Roma 2011.
- CABRAL 2001: M. CABRAL, "Exhibiting and Communicating History and Society in Historic House Museums", in *Museum International*, vol. 53, n. 2, 2001, pp. 41-46.
- CARDUCCI 2013: G. CARDUCCI, "Lettera alla Contessa Silvia. 24 agosto 1904 da Villa Adele a Madesimo", in *Da un carteggio inedito di Giosuè Carducci*, Bologna 2013, pp. 61-62.

- DE VARINE 2005: H. DE VARINE, *Le radici del futuro. Il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale*, Bologna 2005.
- DI CORATO 2011: L. DI CORATO, “Studio Azzurro ovvero del museo opera d’arte”, in *Musei di narrazione percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Milano 2011.
- GIMENO ET AL. 2017: J. GIMENO, C. PORTALÉS, I. COMA, M. FERNÁNDEZ, B. MARTÍNEZ, *Combining traditional and indirect augmented reality for indoor crowded environments. A case study on the Casa Batlló museum*, *Computers & Graphics* 69, 2017, pp. 94-105.
- KAHRS, GREGORIO 2009: A. KAHRS, M. GREGORIO, *Esporre la letteratura. Percorsi, pratiche, prospettive*, Bologna 2009.
- LA MAIDA 2014-2015: E. LA MAIDA, *Interazione come strumento per una nuova esperienza della casa museo*, Tesi di laurea magistrale, Università degli Studi della Repubblica di San Marino, a.a. 2014-2015.
- LOTTI, TRIVELLIN 2018: G. LOTTI, E. TRIVELLIN, “Design per i nuovi territori”, in *MD Journal* 5, 2018, pp. 6-15.
- LUPO 2009: E. LUPO, *Il design per i beni culturali: pratiche e processi innovativi di valorizzazione*, Milano 2009.
- MARANI, PAVONI 2006: P.C. MARANI, R. PAVONI, *Musei. Trasformazioni di un’istituzione dall’età moderna al contemporaneo*, Venezia 2006.
- MAROEVIĆ 1998: I. MAROEVIĆ, *Introduction to Museology. The European Approach*, München 1998.
- MORETTI 1923: M. MORETTI, *Mia Madre*, Milano 1923.
- MORETTI 1929: M. MORETTI, “Casa mia sul canale”, in *Il tempo felice. Ricordi d’infanzia e d’altre stagioni*, Milano 1929, p. 295.
- ORIANI 2002: ORIANI, *La bicicletta*, (prefazione e cura di Ennio Dirani), Ravenna 2002, p. 224.
- PAVONI 2009: R. PAVONI, *Case Museo in Italia. Nuovi percorsi di cultura: poesia, storia, arte, architettura, musica, artigianato, gusto, tradizioni*, Roma 2009.
- PAVONI 2012: R. PAVONI, “Case museo: una tipologia di musei da valorizzare”, in *Network Icom Museum*, 2012, <http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-argentina/pdf/case_museo_it.pdf> [accesso 31 ottobre 2018].
- PAVONI 2008: R. PAVONI, *Case Museo: prospettive per un nuovo ruolo nella cultura e nella società*, Atti del III Congresso Casas-Museo La habitación del héroe Casas-Museo en Iberoamérica, Madrid 2008.
- PINNA 2001: G. PINNA, “Introduction to historic house museums”, in *Museum International*, vol. 53, n. 2, 2001, pp. 4-9.
- ROSS 2012: P. ROSS, *Museums in a Digital Age*, Oxon 2012.
- SCHIATTARELLA 2014: A. SCHIATTARELLA, *Logiche narrative nella progettazione museale*, Bari 2014.
- SERRA 1905: R. SERRA, *Lettera a mia madre*, Roma 1905.
- UOS CENTRO STUDI E RICERCHE ASL ROMA, STUDIO AZZURRO 2010 (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, Milano 2010.



Fig. 1. Il Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna. Mappa geografica rielaborata da Emanuele Lumini

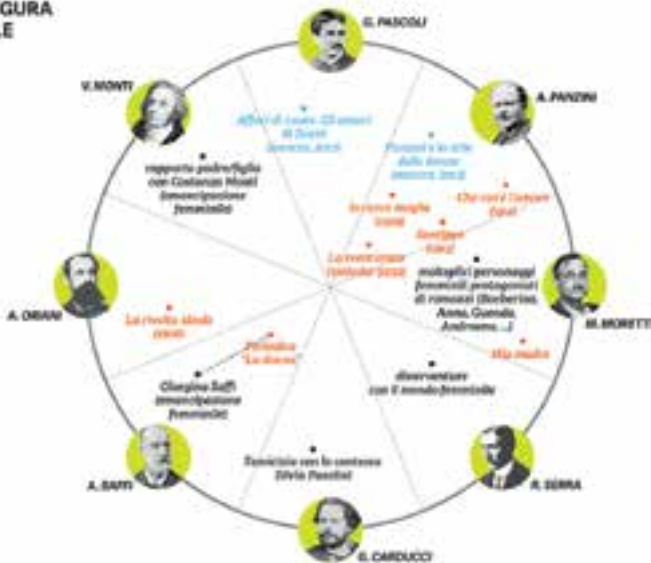


Fig. 2. Progetto di valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna. Elaborazioni: Giovanni Pascoli nel contesto geografico e Giovanni Pascoli nel contesto letterario in relazione agli autori del Circuito

**TEMATICA +
IMPEGNO POLITICO
E RELAZIONI DIRETTE
E INDIRETTE
CON LA GUERRA**



**TEMATICA +
RELAZIONI
CON LA FIGURA
FEMMINILE**



- Espositivi
- Opere pubblicate
- Informazioni acquisite da ricerche personali e interviste ai curatori

Fig. 3. Progetto di valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna. Elaborazione dello stato di fatto. L'impegno politico e le relazioni con la figura femminile nel patrimonio letterario degli autori



Fig. 4. Progetto di valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna. Elaborazione degli strumenti di comunicazione



Fig. 5. Progetto di valorizzazione del Circuito delle Case Museo dei Poeti e degli Scrittori di Romagna. Elaborazione degli strumenti di comunicazione digitali



Fig. 6. Lefloft, *Cyclopica - the Human Side of Infrastructure*. Triennale di Milano. Milano, 1 maggio / 3 giugno 2018 (foto S. Zara)



Fig. 7. dotdotdot, *La stanza di Clelia*, installazione permanente, 2016. Piccolo Museo del Diario, Pieve Santo Stefano (fonte dotdotdot.it [30 aprile 2018])



Fig. 8. Studio Azzurro, *Modi del sentire*, installazione permanente, 2008. Museo Laboratorio della Mente, Padiglione 6, Complesso Santa Maria della Pietà, Roma (fonte STUDIO AZZURRO, *Musei di Narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Milano 2011, p. 139)



Fig. 9. Mobile3d, *L'ultima Cena di Pomponio Amalteo*, applicazione di realtà aumentata, 2016. Galleria d'Arte Antica, Civici Musei di Udine, Udine <<http://www.civicimuseiudine.it/it/news/208-ultima-cena-nuova-app-con-realta-aumentata>> [30 aprile 2018]



Fig. 10. Gruppo di ricerca ARTEC dell'Università di Valencia, Audioguida in realtà aumentata per Casa Batlló, 2012-2013, Barcellona (fonte J. GIMENO, C.PORTALÉS, I. COMA, M. FERNÁNDEZ, B. MARTÍNEZ, *Combining traditional and indirect augmented reality for indoor crowded environments. A case study on the Casa Batlló museum*, Computers & Graphics 69, 2017, pp. 94-105)



Fig. 11. Elena La Maida, *Interazione come strumento per una nuova esperienza della casa museo*, tesi di laurea magistrale, Università degli Studi della Repubblica di San Marino, a.a 2014-2015, relatore Alessandra Bosco



Fig. 12. Musei San Domenico e Musei Civici, Forlì. Incontro di formazione del gruppo di lavoro, 23 Gennaio 2018

museum.dià, progetto realizzato dalla Fondazione Dià Cultura in collaborazione con la British School at Rome, è stato pensato per essere uno strumento di riflessione, di elaborazione strategica e di cooperazione professionale internazionale, con l'obiettivo di studiare e accompagnare l'evoluzione dell'istituzione museale da collettore di opere e reperti a centro culturale polifunzionale di rilevanza sociale.

Il museo, al giorno d'oggi, si organizza e agisce in un sistema di interconnessioni già profondamente sviluppato. La rivoluzione tecnologica in atto ha modificato le relazioni tra istituzione museale, pubblico, contesto territoriale così come la capacità di generare contenuti e linguaggi appropriati e comprensibili.

Le reti – strette, intense, velocissime, globali – diventano così luoghi di creazione. Una creazione continua di contenuti, struttura, modelli.

Francesco Pignataro

Di formazione economica, specializzato in progettazione e gestione della cultura, ha collaborato con diverse istituzioni pubbliche e private approfondendo il tema della comunicazione in ambito museale.

Dal 2012 co-dirige la Fondazione Dià Cultura.

Simona Sanchirico

Laureata in Lettere Classiche, si è specializzata in museologia; direttore editoriale e curatore scientifico del mensile archeologico *Forma Urbis*, co-dirige la Fondazione Dià Cultura.

Christopher Smith

Accademico classicista, professore di Storia Antica all'Università di St. Andrews, dal 2009 al 2017 ha diretto la British School at Rome.

