

Design Esperienziale per il Patrimonio Culturale

Un'applicazione partecipativa per il Museo Cola Filotesio di Amatrice

Giuseppe Amoruso¹, Polina Mironenko², Alessandra Peruzzetto³, Fernando Salvetti⁴

¹Professore Associato, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, giuseppe.amoruso@polimi.it

²Assegnista di Ricerca, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano polina.mironenko@polimi.it

³Program Specialist for Archaeology and the Middle East, World Monument Fund, New York, aperuzzetto@wmf.org

⁴Managing Partner, Logosnet, Houston, Torino, Lugano, salvetti@logosnet.org

Riassunto

Il Museo di Amatrice, raso al suolo dal terremoto del 2016, raccoglieva opere provenienti dal territorio amatriciano ma anche materiali sulla storia dell'edificio e sulla città di Amatrice. Il progetto di ricerca prevede di rappresentare e diffondere parte del patrimonio perduto attraverso un sistema immersivo e interattivo finalizzato al coinvolgimento esperienziale e alla diffusione dei contenuti del Museo in modalità *visual storytelling*; si sta inoltre progettando una *Biblioteca Vivente Digitale*, una installazione interattiva per rendere viva la storia orale del territorio attraverso le testimonianze dirette dei cittadini.

Introduzione: apprendimento come forma dello sviluppo sociale

Le tecnologie della conoscenza offrono notevoli opportunità in termini di conservazione, studio e comunicazione del patrimonio, ma anche di creazione di rinnovati contenuti culturali attraverso le forme contemporanee della condivisione e della disseminazione. La *learning society*, secondo Stiglitz e Greenwald, rappresenta una nuova condizione umana legata ai fenomeni sociali contemporanei, in una società in cui vivono, lavorano, si organizzano donne e uomini che incontrano ogni giorno il sapere e le conoscenze come nuovo capitale e fattore di sviluppo economico dei Paesi condizionato però dal cosiddetto *knowledge gap*. A partire dal paradigma di Donald Schon, *learning, reflection and change*, tale visione si traduce nella promozione della creatività a tutti i livelli favorendo la creazione di una coscienza critica e civica e inducendo un processo sociale di cambiamento. Nella società contemporanea è strettamente legato ai processi di trasformazione digitale e all'accessibilità ai social network.

L'*Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali del Politecnico di Milano* analizzando il campione dei musei italiani, riferisce che il 52% dei musei è presente sui social network (principalmente su Facebook), il 57% ha un sito web di cui solo la metà è tradotto in inglese e che solo nel 20% dei casi ci sono servizi e attività rivolte a particolari categorie di utenti: quest'ultimo dato è di particolare criticità con circa il 10% dei musei che non hanno nemmeno il sito web. In questo panorama, le sfide sono legate al trasferimento tecnologico e alla creazione di modelli di gestione efficienti basati sulle opportunità dell'universo digitale. L'apprendimento deve essere considerato come espressione economica del benessere sociale; diventa sostenibile se raggiunge un numero ampio e diversificato della popolazione.

Design esperienziale come trasformazione del valore della cultura

Il *design*, inteso come insieme disciplinare dell'universo dell'industrial design, si occupa di progettare, rigenerare e trasformare il valore di processi, beni, ambienti e servizi e di trasferirlo alla società. Il design esperienziale propone un sistema di mediazione fra il contesto territoriale, il sistema di beni culturali o il patrimonio diffuso e la comunità intesa come destinatario e fruitore, permettendo molteplici forme di rappresentazione dei beni e legittimandone valori, accesso, fruizione e appropriazione differenziati, in forma diretta o utilizzando le tecnologie. In questo senso la trasformazione del valore non si limita solamente a progettare l'esperienza di fruizione dei beni (economia dell'esperienza), ma introduce una visione innovativa, di sistema e condivisa del patrimonio culturale in tutte le sue forme. L'economia dei servizi sta creando un sistema innovativo a carattere sociale basato su un particolare tipo di rendimento economico. I beni e i servizi non sono

più sufficienti come prodotti economici; si è creato un nuovo fabbisogno: attraverso un processo di design si può creare un progetto di fruizione integrata.

Le metodologie e tecniche di valorizzazione si applicano al sistema dei beni culturali inteso nella sua dimensione cognitiva, sociale e simbolica attraverso la rappresentazione dei valori storici, culturali, estetici ed ambientali di un bene culturale e del suo significato materiale e immateriale. La strategia di valorizzazione produce visualizzazioni avanzate e modellazione informativa e multimediale e si enfatizza il valore esperienziale attraverso le tecnologie immersive ed interattive.

Le esperienze sono la quarta forma di offerta economica, distinta da servizi, prodotti e materie prime ma finora non riconosciuta come tale. Quando si sceglie un'esperienza, si accetta il valore economico di trascorrere del tempo nel godere di una serie di eventi che ci coinvolgono direttamente. La forma di esperienza più antica e più elementare è quella dell'uso prolungato di un prodotto, vale a dire quello per Pine e Gilmore definiscono con un'espressione idiomatica *ing the thing: any can be inged* e cioè che qualsiasi processo può essere riprogettato in forma esperienziale. (Pine and Gilmore, 2011)

La disponibilità di risorse tecnologiche consente di utilizzare il patrimonio culturale attraverso il progetto di esperienza e la personalizzazione del rapporto tra cittadino e patrimonio inteso come valore comune condiviso. Il museo inteso solo come presidio culturale e conservazione della memoria si espande in una nuova dimensione immateriale, dell'accessibilità informale, della scoperta e dell'integrazione con i percorsi formativi e dell'esperienza.

Ambienti interattivi per l'educazione, il patrimonio culturale e la partecipazione civica

Gli spazi della cultura, per compiere la propria missione educativa, hanno bisogno di andare oltre la dimensione tangibile e sensoriale comune per comunicare e condividere il patrimonio inteso anche nella dimensione intangibile tramite la sua riappropriazione.

La *Raccomandazione sulla protezione e promozione dei musei e delle collezioni, della loro diversità e del loro ruolo nella società* (Parigi, 2015) evidenzia l'importanza delle tecnologie a favore dell'educazione e dell'apprendimento continuo nei musei e sottolinea che «i musei si impegnano nell'istruzione formale e non formale e nell'apprendimento permanente, attraverso lo sviluppo e la trasmissione di conoscenze, programmi educativi e pedagogici, in collaborazione con altre istituzioni educative, in particolare le scuole. I programmi educativi nei musei contribuiscono in primo luogo a educare i vari pubblici sulle tematiche delle loro raccolte e sulla vita civica, oltre a contribuire ad aumentare la consapevolezza dell'importanza di preservare il patrimonio e promuovere la creatività».

Le tecnologie stanno modificando il rapporto fra gli utenti e l'ambiente di fruizione dei contenuti culturali nei musei, nelle biblioteche e nei luoghi dell'apprendimento. Gli ambienti vanno immaginati e trasformati considerando anche una loro estensione virtuale e permettendo anche una gamma di personalizzazione legata alla selezione dei contenuti. La partecipazione e la condivisione mediata anche dall'utente può creare nuovi contenuti aprendo a forme di apprendimento attivo e partecipato.

A queste Manovich aggiunge anche l'esperienza culturale di tipo interattivo, la possibilità di fruire delle esperienze e dei prodotti culturali da parte dei visitatori, la comunicazione testuale, vocale e/o visiva e la partecipazione ad una sorta di informazione che rigenera "ecologicamente" il sapere e la sua diffusione; distingue inoltre alcune specifiche azioni culturali che sono state prese come riferimento per il caso di Amatrice:

- creazione, condivisione di informazioni e accessibilità di artefatti digitali che rappresentano idee e valori estetici all'esperienza culturale di tipo interattivo;
- comunicazione testuale, vocale e/o visiva;
- partecipazione al processo di informazione ecologica online.

Il Museo di Amatrice, già Chiesa di Sant'Emidio, è stato raso al suolo dal terremoto del 2016. Intitolato all'illustre pittore, architetto rinascimentale Cola Filotesio dell'Amatrice, raccoglieva opere provenienti dal territorio amatriciano ma anche materiali sulla storia dell'edificio e sulla città

di Amatrice. Il progetto di ricerca prevede, in attesa della ricostruzione dell'edificio, di rappresentare e quindi restituire parte del patrimonio e della memoria perduti attraverso un sistema immersivo e interattivo finalizzato al coinvolgimento esperienziale e alla diffusione dei contenuti del Museo in modalità *visual storytelling* e di iconografia interattiva.

L'obiettivo è di creare consapevolezza e attenzione sulla causa della ricostruzione anche attivando una raccolta fondi dedicata. Si prevede l'installazione di uno spazio immersivo a 3 pareti interattive di 6 mq ciascuna con tecnologia e-REAL di Logosnet, secondo una strategia di comunicazione pubblica e partecipazione civica. Le interfacce utente, con modalità *touch*, ma eventualmente ampliabili con sistemi di *eye-tracking* e *gesture*, stimolano percezioni multisensoriali attraverso la simulazione di scenari partecipativi ispirati al territorio e alle collezioni del museo.

Le pareti interattive migliorano l'esperienza museale convenzionale rendendo accessibili capolavori d'arte in maniera accattivante ed interattiva, integrando la visualizzazione delle opere con le infografiche e permettendo di esplorare un microcosmo culturale con il tocco delle mani e la fusione di mondi reali e virtuali. Un ambiente in cui oggetti fisici e digitali coesistono e interagiscono in tempo reale. Le persone sono completamente immerse in uno scenario 3D in cui possono interagire con gesti naturali e sperimentare il mondo da diversi punti di vista allo stesso tempo. Gli oggetti digitali non possono sostituire i veri capolavori dell'arte, ma aggiungono valore consentendo alle persone di esplorare virtualmente i tesori conservati nel museo. Si prevede anche di creare delle copie tattili che possono divenire vere porte di accesso al patrimonio attraverso i contenuti ad esse collegabili.

I contenuti dinamici da esplorare in maniera immersiva sono sviluppati solitamente all'interno di un ambiente virtuale *Unity*, un motore grafico che consente visualizzazioni 2.5-3D fruibili senza occhiali o *device* indossabili. *C#*, in alternativa *Javascript* e *Python*, sono i linguaggi di programmazione utilizzati per lo sviluppo delle componenti degli scenari. *Maya* è il software utilizzato per la modellazione 3D degli oggetti da importare in ambiente *Unity*. Altri contenuti dinamici saranno sviluppati da volontari delle scuole locali e delle Università in una sorta di "cantiere aperto".

I contenuti multimediali, sviluppati sulle diverse piattaforme di realtà virtuale, possono poi essere eventualmente visualizzati con visori a realtà aumentata (*HoloLens* di Microsoft, *Moverio* di Epson) o altri *wearable augments* in relazione allo sviluppo di progetti di comunicazione pubblica e di formazione basati sulla simulazione immersiva in ambienti interattivi di *mixed reality*, con componenti di realtà aumentata e virtuale.

Un ulteriore obiettivo è lo sviluppo di una cabina interattiva mobile, destinata alla raccolta di testimonianze dirette da parte dei cittadini sul patrimonio di Amatrice, racconti di vita, ricordi della città, da georeferenziare. Si tratta di una *Biblioteca Vivente*, per rendere viva la storia orale e la partecipazione democratica. Nata in Danimarca negli anni Ottanta è un metodo per promuovere il dialogo attraverso la comprensione dei fenomeni sociali; è stata riconosciuta dal Consiglio d'Europa come buona prassi per il dialogo interculturale e come strumento di promozione dei diritti umani, come il diritto alla cultura e alla bellezza.

Piuttosto che la mera trasmissione della conoscenza, si realizza la costruzione della conoscenza attraverso un impegno personale e sociale diretto. L'arte della memoria è una pratica che, seguendo un preciso sistema di regole, è finalizzata alla conservazione e alla fruizione di informazioni a beneficio della civiltà e dei cittadini associando alla memoria una serie di "luoghi" e "immagini".

Una biblioteca vivente funziona come qualsiasi biblioteca: i libri sono persone in carne e ossa che scelgono il proprio racconto o ricordo basandosi su un aspetto della loro identità, del loro passato, del luogo in cui hanno vissuto. Non è più solo il museo che racconta se stesso ma le persone contribuiscono a raccontare il museo, riappropriandosi del loro patrimonio comune, della loro storia e anche degli oggetti che erano conservati nel Museo Filotesio.

All'interno della cabina, tra le funzionalità previste, vi è una lavagna elettronica interattiva denominata *e-Wall* (scrittura, disegno e pittura, manipolazione di immagini e oggetti virtuali, etc.) comprensiva di un sistema di *voice recognition* che consente comandi vocali per il funzionamento

del sistema e-REAL, ad esempio attraverso l'impiego di «formule» per far apparire oggetti digitali. La cabina permette anche la registrazione di contributi vocali, secondo una serie di argomenti, questioni e parole chiave divise in sezioni tematiche: territorio, storia, luoghi, tradizioni, persone.

Le iniziative per la ricostruzione del Museo Cola Filotesio saranno oggetto del *Watch Day* promosso dal *World Monument Fund* di New York che grazie all'*American Express*, ha incluso Amatrice ed il suo museo tra i 25 siti nominati in tutto il mondo all'interno del *Watch 2018* annunciando un finanziamento totale di 1 milione \$.

Il *World Monuments Fund* (WMF) è un'organizzazione non-profit privata fondata a New York nel 1965, nata per preservare in tutto il mondo manufatti architettonici storici e siti di rilevanza storico-culturale, attraverso il lavoro sul campo, la promozione, nonché fondi per la formazione di esperti locali. Il WMF ha rivolto la sua attenzione sul Museo Cola Filotesio non soltanto poiché rappresenta la ricchezza culturale di Amatrice, ma anche in relazione al legame storico ed identitario che la popolazione ha mantenuto, e mantiene, con la città ed il suo territorio. Il progetto di allestimento multimediale itinerante e diffuso in corso di progettazione e realizzazione servirà a raccogliere fondi per promuovere la ricostruzione del Museo Cola Filotesio, di cui è sopravvissuto il solo campanile anche se largamente compromesso.

Si tratta di sviluppare un modello di museo, *participatory museum*, -secondo Simon-, nel quale si attivino processi partecipativi che trasformano il museo in piattaforma socio-culturale in grado di mettere in connessione fra loro soggetti diversi. Il modello articola tre scenari di fruizione:

-il museo basato sulla personalizzazione del percorso, attraverso la sua ricostruzione virtuale;

-il museo *matrioska* basato sull'approfondimento multilivello dei contenuti in relazione ai gradi di approfondimento, attraverso le infografie e l'interattività;

-il museo ludico-esperienziale, che fa leva sulla dimensione performativa della visita in cui il fruitore è chiamato all'azione, a contribuire direttamente e non solo alla attività contemplativa.

Le tecnologie della conoscenza offrono pertanto molteplici opportunità e sfide agli operatori culturali e scientifici; la sfida del coinvolgimento e dell'esperienza non è solo tecnologica e di design ma è anche e forse soprattutto mentale, di immaginazione.

Referenze bibliografiche

Manovich L. (2002). *The Language of New Media*. Boston: Mit Press.

Pine II B. J., Gilmore J. H. (2011). *The Experience Economy*. Cambridge: Harvard Business School Press.

Simon N. (2010). *The participatory museum*. Santa Cruz: Museum 2.0.

Stiglitz J. E., Greenwald Bruce C. (2014). *Creating a Learning Society: A New Approach to Growth, Development, and Social Progress*. Columbia University Press.

UNESCO (2015). *Raccomandazione sulla protezione e promozione dei musei e delle collezioni, della loro diversità e del loro ruolo nella società*, Paris.