

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 Mincoelli
- 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 Mincoelli, 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 pittogrammatici**
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'Oso, Laura Succini
- 347 **Visualizzare l'attualità**
Costruire piattaforme per creare conoscenza e coscienza
Roberta Angari
- 355 **Dai quaderni alle mappe**
Azioni e rappresentazioni 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'espore
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 Ingresso, 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. Castro Pretorio; Progetto Katatexilux, 2019; percorso multimediale all'interno del Museo Nazionale Romano, Terme di Diocleziano di Roma. Courtesy Raffele Cariani - Progetto Katatexilux.

Narrativo digitale

Nuove frontiere dell'esporre

Serena Del Puglia | UNIPA

Nello scenario contemporaneo, la narrazione, quale fulcro dei processi progettuali legati alla tutela, conservazione, valorizzazione e fruizione dei beni culturali e delle opere, si lega ad un diffuso processo di normalizzazione dell'uso delle tecnologie digitali in molteplici aspetti che caratterizzano la comunicazione delle opere all'interno del museo e degli allestimenti. Le nuove tecnologie si inseriscono in tali processi, fornendo nuovi impulsi alle attività di comunicazione del museo, privilegiando una nuova forma di socialità interattiva e di centralità dell'utente, reso abile nella definizione e risignificazione dei contenuti trasmessi. Nuovi scenari di interazione rendono possibile: la rimodulazione dei percorsi di visita da parte dell'utente; la diretta e personale interrogazione e consultazione delle opere; la costruzione di una propria personale narrazione, resa estensibile dalla connessione con la rete digitale, e con le proprie conoscenze, in un sistema ipertestuale. Viene tracciata la fenomenologia di un ambito disciplinare molto specifico del design, che dà vita alla possibilità realizzativa di progetti fortemente coinvolgenti, con elevati livelli di creatività. La ricerca intende delineare le potenziali implicazioni dovute all'introduzione delle nuove tecnologie nelle strategie comunicative del museo, chiamato a rispondere a nuove sfide nella società della conoscenza, a ridefinire il proprio ruolo, a ripensare la propria missione.

Introduzione

"L'azione di mettere in scena, mettere in mostra è sempre riconducibile alla ricostruzione di un racconto [...]. Il progetto di exhibit design si viene a delineare come lo sviluppo di un processo o, meglio ancora, come una vera e propria regia. [...] L'obiettivo progettuale è sempre quello di calare il visitatore in uno scenario, paesaggio originale e memorabile, con il quale interagire e dialogare, non solo da spettatore, ma da attore partecipe e coinvolto dalle proprie decisioni di percorso e di azione" (Migliore, 2015).

L'accostamento dei termini allestimento, regia e spettacolo, contigui per gestualità e atteggiamenti comuni alle persone nello spazio, avvicina sempre più l'esperienza del visitatore del museo alla simulazione di un evento performativo, nel quale il visitatore è chiamato ad intervenire attivamente, ad essere protagonista e ad avere un ruolo determinante nell'esito finale dell'allestimento e nella costruzione di una personale narrazione.

Quando alla fine degli anni '40, Franco Albini, progetta, all'interno del più ampio allestimento di Palazzo Bianco a Genova (1949-1951), il dispositivo meccanico per esporre i frammenti del gruppo scultoreo Elevatio Animae di Margherita Brabante di Giovanni Pisano, egli, con forza straordinariamente anticipatrice, ci consegna un'opera particolarmente emblematica e significativa¹ che, rendendo indispensabile il gesto del visitatore come attivatore del progetto, restituisce un'immagine, molto efficace e ardita, di interazione tra fruitore, opera e ambiente.

L'apparato tecnologico progettato veicola ed evoca una narrazione più ampia, della quale l'oggetto esposto non è che un frammento.

- interazione museale
- strumenti digitali
- patrimonio culturale

1. Tanto che nella recente mostra *La Sindrome dell'influenza* (Triennale Design Museum 6, Triennale di Milano 2013) è al celebre meccanismo del piedistallo di Franco Albini che Marco Ferreri dedica il proprio allestimento, mettendo in scena un vero e proprio "allestimento nell'allestimento".

Nello scenario contemporaneo legato alla narrazione, all'interno dei processi progettuali legati alla tutela, conservazione, valorizzazione e fruizione dei beni culturali e delle opere, questa prassi di coinvolgimento partecipativo del fruitore, ormai consolidata, assume una configurazione sempre più complessa e si precisa in processi progettuali molto elaborati. La cultura multimediale contemporanea risulta essere particolarmente utile e adatta a realizzare ed innescare tali tipi di relazioni tra opera-fruitore-spazio della conoscenza. L'era informatico-digitale, infatti, mette a disposizione tutta una serie di dispositivi tecnologici avanzati che costituiscono la possibilità operativa e realizzativa di processi rinnovati di trasmissione comunicativa e fruitiva del bene (radicati nell'opera significativa dei grandi maestri) e del relativo contesto (storico, geografico, artistico), sviluppando anche alti livelli di creatività e innovazione. L'utilizzo di software avanzati, la ricostruzione virtuale di modelli 3D (navigabili in rete o visitabili in una "realtà-ologramma"), l'uso di strumenti proiettivi, videali e digitali applicati direttamente sul bene, l'introduzione di dispositivi indossabili e di interfacce informative - fisiche o virtuali - consentono la trasmissione del dato immateriale sotteso, in modalità sempre più interattive. Emotivamente sempre più coinvolgenti, gli elaborati multimediali promuovono un ruolo proattivo di utenti e fruitori chiamati a partecipare al fondamentale ruolo di generazione e di risignificazione dei contenuti. Il design, espletando la propria vocazione 'relazionale' operante in un caleidoscopico insieme di ambiti specializzati (light design, exhibit design, graphic design ...), è chiamato a svolgere un ruolo essenziale e significativo. In questo quadro complesso, alle 'tradizionali' categorie e competenze disciplinari e professionali, si accostano nuovi tipi di progettualità (si pensi alla correlazione con sistemi operativi, linguaggi di programmazione e architettura di sistema) e metodologie progettuali attraverso le quali è possibile delineare nuove professionalità e tracciare la fenomenologia di un ambito disciplinare in continuo sviluppo creativo e perfezionamento tecnico-scientifico, delineando un sistema multidisciplinare nel quale il design è chiamato ad intervenire con modalità progettuali originali. Le nuove tecnologie diventano best-practices utilizzate come mezzo per introdurre e coinvolgere il visitatore in uno "spazio conoscitivo ed emozionale aumentato" in cui la propria azione diviene elemento fondante. Nuovi scenari di interazione rendono possibile: la rimodulazione dei percorsi di visita da parte dell'utente; la diretta e personale interrogazione e consultazione delle opere; la costruzione di una propria personale narrazione, resa estensibile dalla connessione con la rete digitale, e con le proprie conoscenze, in un sistema ipertestuale. I dispositivi digitali accentuano la possibilità di presentare al visitatore molteplici approcci allo studio dell'opera "esposta". Il visitatore anche non particolarmente esperto nell'uso delle tecnologie, può infatti oggi approfondire la propria conoscenza sul bene, attenendosi ad una personale predilezione verso temi e aspetti specifici, relativamente a interessi personali, a specificità professionali, a preferenze generali, nell'ampia varietà di canali e strumenti sui quali poter veicolare i propri flussi conoscitivi.

Un caso studio: Progetto Katatexilux

Attraverso una serie di casi studio di progetti museali e allestimenti temporanei, desunti dallo scenario italiano del XXI secolo, la ricerca traccia la fenomenologia di un ambito disciplinare molto specifico del design, che ha nell'utilizzo dei nuovi strumenti digitali e nella

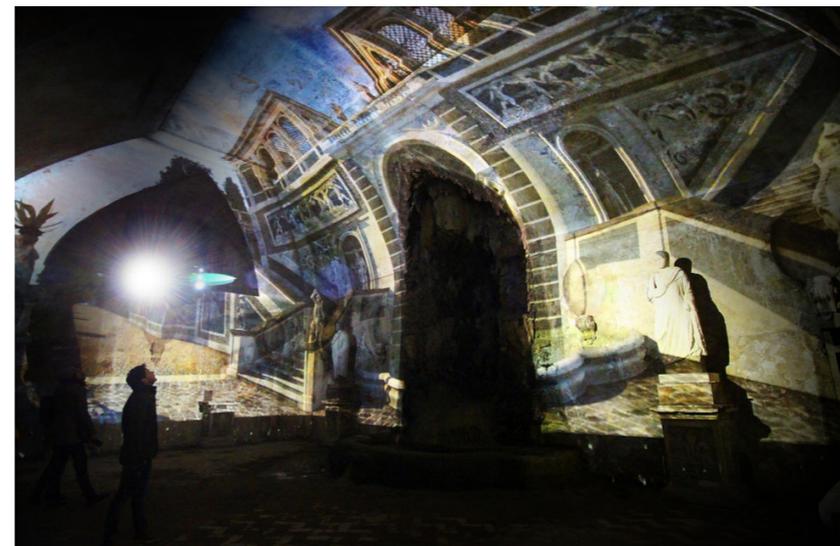


Fig. 2. Ninfeo della Piovra; Progetto Katatexilux; 2018; video mapping - Colle Palatino di Roma. Courtesy Raffele Cariani - Progetto Katatexilux.

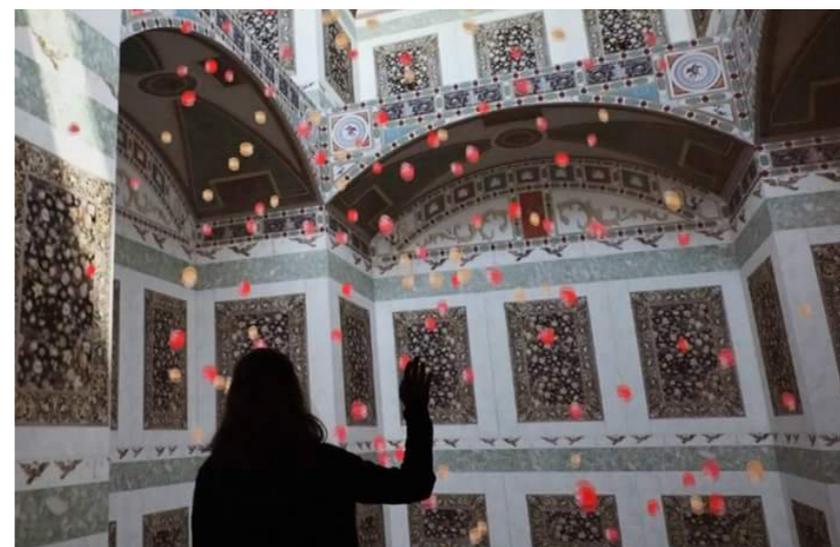


Fig. 3. L'ordine e la luce; Progetto Katatexilux; 2013; percorso interattivo all'interno di Palazzo Te a Mantova. Courtesy Raffele Cariani - Progetto Katatexilux.

multiforme rete interdisciplinare coinvolta, la possibilità realizzativa di progetti fortemente coinvolgenti e interattivi. Lo studio associato Progetto Katatexilux, per citare uno tra i casi studio più emblematici, concentra la propria ricerca nell'utilizzo di elaborazioni digitali e multimediali per la comunicazione dell'architettura antica, agendo sia in situ che all'interno di musei e di sedi di istituzioni culturali. Sottraendo i beni architettonici all'immagine fortemente compromessa e degradata che il tempo ci restituisce, le operazioni progettuali dello studio Katatexilux danno vita a opere molto diversificate, sebbene tutte pari modo coinvolgenti, che propongono la possibile e ipotetica ricostruzione della facies originaria dei beni (ricostruita su base scientifica), unitamente alla restituzione di emozioni, usi ed atmosfere relativi all'epoca di riferimento dei beni.

Alcuni progetti risultano essere particolarmente emblematici: nel Ninfeo della pioggia (Colle Palatino, Roma, 2018) la proiezione di elaborazioni grafiche digitali applicate direttamente sulle pareti interne dell'edificio, ripropone le forme e i colori dei Giardini voluti dalla famiglia Farnese a metà del Cinquecento, instaurando un dialogo tra l'interno architettonico e l'esterno naturalistico (Fig. 2), sullo sfondo di architetture suggestive. La ricostruzione digitale degli interni di cinque edifici significativi, quali il Tempio del Partenone, il Tempio di Apollo Epicuro a Bassae, il Tempio di Apollo Sosiano, la Domus Aurea e le Terme di Traiano, viene, invece, proiettata sulle pareti della grande sala di Palazzo Te a Mantova (2013) nell'allestimento della mostra L'ordine e la luce. Un viaggio virtuale nell'evoluzione degli spazi interni nella storia dell'architettura: dai greci al Rinascimento. In questo caso, al racconto dell'evoluzione architettonica dei sistemi costruttivi (da quello trilitico dell'età classica a quello a volte e muratura continua dell'architettura romana), in una sorta di ambientazione vivifica che immedesima il visitatore nelle atmosfere di vita del tempo, si associa la possibilità di simulare una passeggiata all'interno dei cinque edifici, tramite alcuni sensori di presenza, in grado di scansionare e intercettare i movimenti compiuti dai fruitori (kinect), per potersi muovere all'interno delle ricostruzioni virtuali (Fig. 3). In altri progetti, l'introduzione di dispositivi indossabili, visori 3D, oculus rift, (Figg. 1-4) introducono il visitatore entro ambienti immersivi a 360°. Una serie di interfacce progettate, tavoli interattivi, tablet, dispositivi touchscreen, promuovono la possibilità di costruire vari percorsi di approfondimento di conoscenza del bene (Fig. 5).

Nel caso dell'allestimento per la musealizzazione dello scavo archeologico di Santa Rosa e Autoparco a Roma (2011), per esempio, se da un canto le passerelle aeree installate permettono una godibilità visiva del sito dall'alto, dall'altro i tablet, distribuiti lungo il percorso, proponendo alcune ipotesi ricostruttive dei resti archeologici e di loro ambientazione in una possibile cornice urbana, forniscono la possibilità di "scendere" nel sito, passeggiando tra i reperti (Fig. 6). La documentazione di riferimento posta alla base della ricerca compiuta dai progettisti, spesso consultabile all'interno dei vari progetti, mette a disposizione la materia di base per una consapevole risignificazione dei contenuti da parte del fruitore più interessato e motivato.

Un "nuovo" concetto di museo

"Questi progetti funzionano e sono concepiti, per così dire, a lento rilascio, in quanto efficaci momenti attivatori per approfondimenti e ricerche personali successive, sia sul contenuto sia sul contenitore (inteso come macchina espositiva). In quest'ottica i luoghi di comunica-

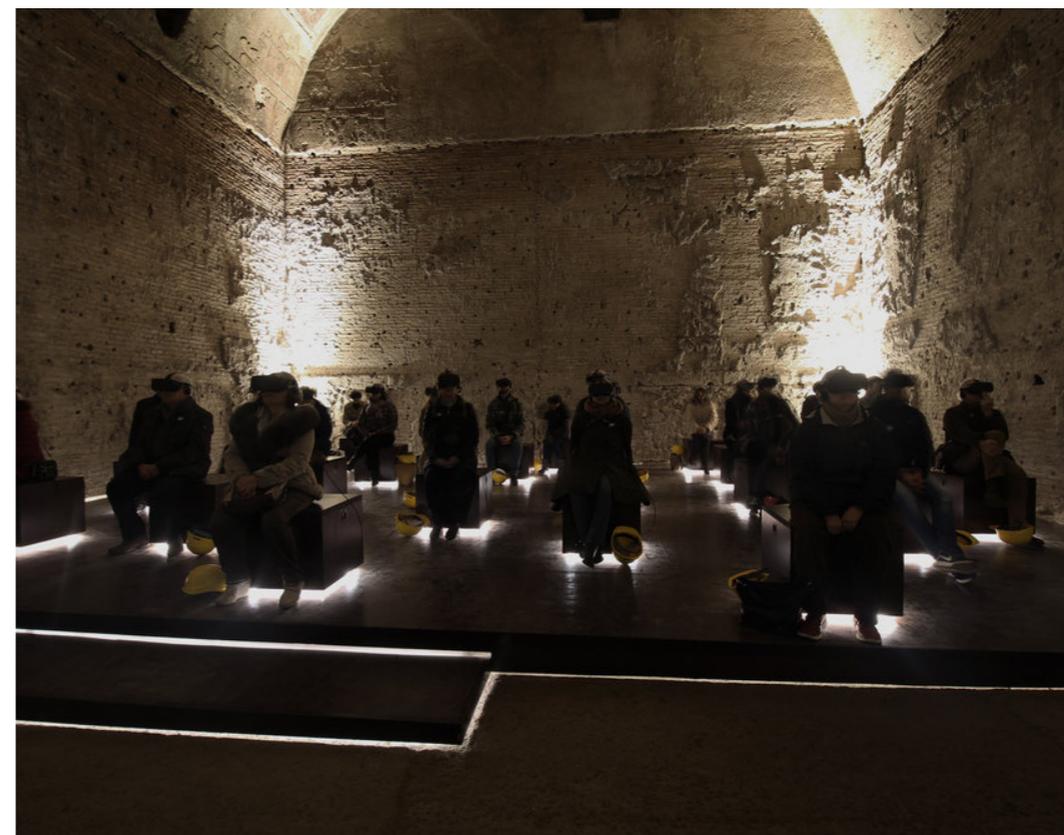


Fig. 4. Domus Aurea; Progetto Katatexilux; 2017; percorso multimediale. Courtesy Raffele Cariani - Progetto Katatexilux.



Fig. 5. Ebrei di Libia; Progetto Katatexilux; 2018; tavolo interattivo multimediale all'interno del Museo Ebraico di Roma. Courtesy Raffele Cariani - Progetto Katatexilux

zione culturale sono da concepire, quindi, come tappe generatrici di percorsi di approfondimento, punti di partenza o episodi intermedi di un processo più ampio di arricchimento del visitatore" (Migliore, 2015, p. 126). Si tratta di guardare alla costruzione di processi aperti, diretti a nuovi modi che descrivono "una nuova estetica dei comportamenti" (Migliore, 2015, p. 126). Indirizzato a pubblici diversi, il racconto in uno spazio, che non è dunque più solo fisico, dà vita a svariate possibilità e gradi di approfondimento, in cui la complessità del messaggio è intesa come ricchezza di contenuti che passa attraverso la definizione di nuove interfacce di interazione fisica col visitatore e attraverso le storie personali dei singoli visitatori. Si tratta di definire un museo concepito come un laboratorio, un organismo vitale² che sappia dialogare con le persone, che trovi nel confronto e nella partecipazione la corretta riuscita di processi e dispositivi progettuali, che proponga una 'visione' in continua evoluzione, senza però cedere a soluzioni di intrattenimento immediato.

Conclusioni

Lo scopo della ricerca non risiede soltanto nel descrivere e tracciare un'istantanea della pratica progettuale contemporanea di musei e istituzioni culturali, correlata all'utilizzo di strumenti e dispositivi digitali, unitamente a riflessioni di buone pratiche da parte di ricercatori, progettisti e realtà operative interdisciplinari. Essa intende indagare su come la narrazione possa essere impiegata nell'ambito della progettazione, permettendo di creare senso e nuovi significati. Il designer, grazie alla propria capacità di incidere e influire sulla costruzione di identità e conoscenza, può, muovendosi all'interno di tali processi, articolare, con consapevolezza ed efficacia, processi di grande complessità, in collaborazione con una maglia molto estesa di esperti di svariate discipline, che tengano conto di questa grande variazione nel ruolo affidato al fruitore.

Bibliografia

- Allen, J., Lupo, E. (2012). Representing museum technologies. Milano: Melabooks.
- Basso Peressut, L., Bosoni, G., Salvadeo, P. (2015). Mettere in scena mettere in mostra. Siracusa: LetteraVentidue.
- Borghini, S., Cariani, R. (2011). "La restituzione virtuale dell'architettura antica come strumento di ricerca e comunicazione dei beni culturali: ricerca estetica e gestione delle fonti / Virtual rebuilding of ancient architecture as a researching and communication tool for Cultural Heritage: aesthetic research and source management". In Disegnarecon. Tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale, pp. 71-79.
- Campetella, P. (2017). Verso una comunicazione integrata nei musei. Il ruolo degli strumenti digitali. Roma: Anicia.
- Cimoli, A.C. (2007). Musei effimeri. Allestimenti di mostre in Italia, 1949-1963. Milano: Il Saggiatore.
- Eco, U. (1962). Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee, Milano: Bompiani.
- Lugli, A. (2005). Arte e meraviglia. Scritti sparsi 1974-1995. Torino: Allemandi.
- Lupo, E. (2009). Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione. Milano: Franco Angeli.
- Mazzeo, A. (2006). Tecniche dei linguaggi della riscoperta: luce, informazione e conoscenza. Esplorazione di linguaggi trasferiti. Soveria Mannelli: Rubbettino.

² Lo esprime bene Adalgisa (2005), quando afferma che "per un organismo [il museo] che contiene il passato, ma si confronta continuamente col presente, [...] la più grossa contraddizione sia la pretesa di rimanere immobile" (Lugli, 2005, p. 50).

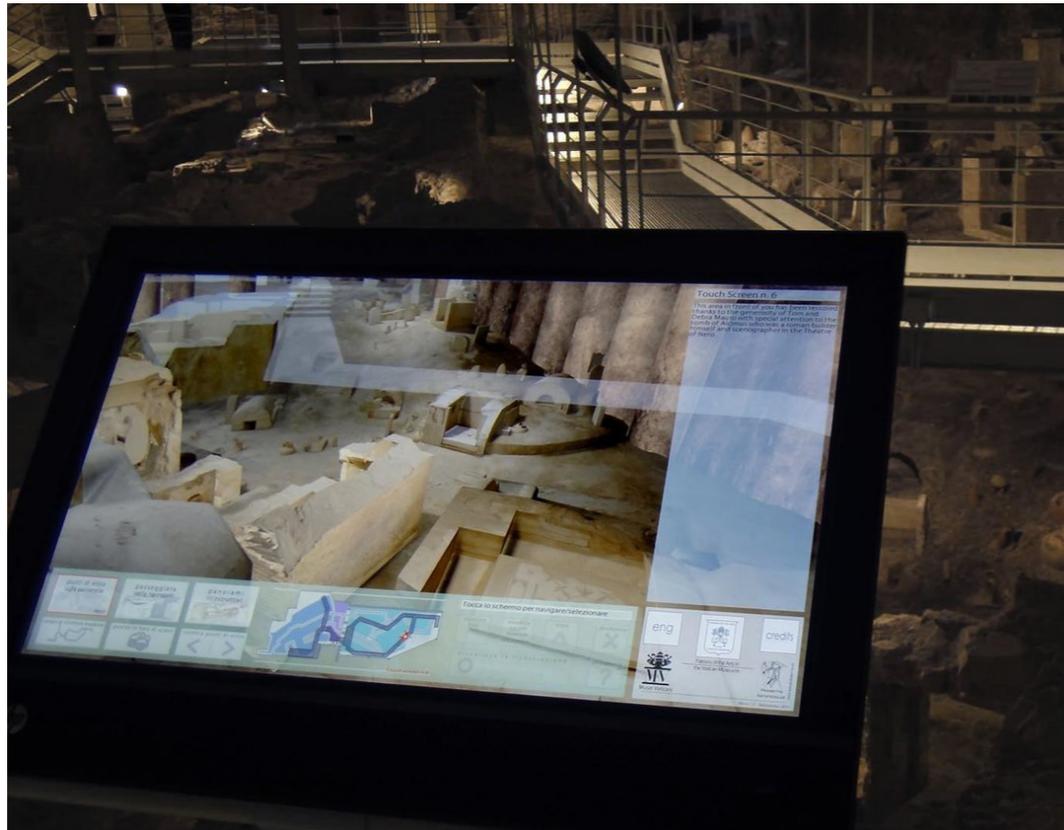


Fig. 6. Necropoli di Santa Rosa; Progetto Katatexilux; 2011; apparati interattivi e multimediali per la musealizzazione dello scavo archeologico di Santa Rosa e Autoparco, Roma. Courtesy Raffele Carlani - Progetto Katatexilux

- McLuhan, H. M. (1997). Gli strumenti del comunicare. Milano: Il Saggiatore.
- Migliore, I. (2015). Nuova estetica dei comportamenti. In Basso Peressut, L., Bosoni, G., Salvadeo, P. Mettere in scena mettere in mostra (p. 125). Siracusa: LetteraVentidue.
- Negroponte, N. (1995). Essere digitali. Milano: Sperling & Kupfer.
- Norman, D. A. (2000). Il computer invisibile. La tecnologia migliore è quella che non si vede. Milano: Apogeo.
- Studio Azzurro (2011). Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali. Milano: Silvana Editoriale.
- Trapani, V. (2016). Design e cultura. Riflessioni e connessioni per un nuovo paradigma culturale. Siracusa: LetteraVentidue.
- Venturi, R. (1996). Iconography and electronics upon a generic architecture. A view from the drafting room. Londra: MIT Press.