

# mUNISS, valorizzare le collezioni del sapere

Progetto per una *hub* museale,  
tra locale e globale, fisico e virtuale

**Nicolò Ceccarelli** [ceccarelli@uniss.it](mailto:ceccarelli@uniss.it)

**Alfredo Calosci** [alfredoc@negot.net](mailto:alfredoc@negot.net)

**Marco Sironi** [marcosironi@elitradesign.it](mailto:marcosironi@elitradesign.it)

Università di Sassari, Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica

Un patrimonio museale per molti aspetti poco convenzionale e una sfida di comunicazione identitaria sono alla base del progetto di un sistema integrato multimediale per il mUNISS, Museo Scientifico dell'Università di Sassari. Il progetto, a cura dell'unità di ricerca "animazione design" del Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica della Scuola di progettazione di Alghero, nasce a ponte tra la valorizzazione di un insieme di raccolte di interesse storico prevalentemente locale e l'idea di una loro fruizione allargata. Nel quadro di un racconto scientifico a carattere divulgativo, e sottolineando il valore storico e identitario delle collezioni mUNISS, il progetto si propone di unire rigore alla trasmissione del fascino dell'esplorazione e della scoperta, nel contesto del panorama contemporaneo caratterizzato dalla crescente accessibilità e condivisione delle informazioni.

*Design di identità, Design espositivo, Design dell'interazione, Design dell'esperienza*

An unconventional series of collections and a challenge in communicating identity constitute the design core of an integrated multimedia system for mUNISS, the Scientific Museum of the University of Sassari. The project, developed by the "animatedesign" research unit of the Department of Architecture, Design and Planning of Alghero's Design School, is aimed at the valorization of a series of local collections making them appealing to a larger audience. Within the context of today's increasing access to information, the project seeks to promote scientific dissemination combining rigor with the fascination for exploration and discovery, by highlighting the historical meaning and the identity of the mUNISS museum collections through a narrative approach.

*Corporate design, Exhibit design, Interaction design, Experience design*

N. Ceccarelli Orcid id 0000-0002-3262-3419

A. Calosci Orcid id 0000-0001-8018-699X

M. Sironi Orcid id 0000-0002-3774-1596

ISSN 2531-9477 [online], ISBN 978-88-940517-5-9 [print]

### **Premessa. Una istituzione antica**

Alla base di questa iniziativa c'è la storia di un'antica Università. Fondato nel 1562 dagli Spagnoli come Collegio Gesuitico, nel corso dei secoli l'Ateneo di Sassari si è dotato di apparati didattici e di strumentazioni sperimentali, ha ricevuto donazioni, acquisito fondi, volumi, collezioni (Mattone, 2010), configurando nel tempo un patrimonio che oggi si presenta in forma di un vasto e articolato museo diffuso, con un catalogo di oltre 150 mila reperti, distribuiti in otto collezioni.

Alla fine degli anni Novanta del secolo scorso si sviluppa l'idea di riordinare questo insieme in una collezione museale vera e propria. Più di recente, si avanza la volontà di valorizzare questo patrimonio verso l'esterno, rendendolo attrattivo per un pubblico sempre più abituato a nuove modalità di accesso alla conoscenza.

Nel giugno 2016, il primo nucleo del mUNISS viene aperto al pubblico come *hub* introduttivo al patrimonio scientifico-storico dell'Ateneo. Su questa traccia, in stretta collaborazione con la direzione del Museo (e grazie in parte a un finanziamento MIUR sulla legge per la divulgazione della cultura scientifica), l'unità di ricerca "AnimazioneDesign" del Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica della Scuola di progettazione di Alghero ha elaborato un sistema prototipale di contenuti informativi che mira a inserire lo *hub* in un circuito allargato di orientamento scolastico, formazione permanente e offerta culturale in campo scientifico [fig. 01]. Il progetto è stato realizzato a cura di Nicolò Ceccarelli, Alfredo Calosci e Marco Sironi (laboratorio AnimazioneDesign), con il supporto Stefania Bagella (mUNISS) [1].

### **Il museo scientifico nel nuovo intorno digitale**

L'intervento di valorizzazione del mUNISS si inserisce nella più generale riflessione sul significato dell'esperienza museale ed espositiva nell'era delle reti – un tema con cui il laboratorio di ricerca si è in questi anni confrontato sviluppando diverse esperienze e progetti. La crescita dell'accessibilità alle informazioni che, alle soglie del nuovo Millennio, segna una nuova fase evolutiva della società dell'informazione, ha posto le istituzioni delegate alla diffusione culturale – musei, biblioteche, università, archivi – di fronte alla necessità di ripensare il proprio ruolo, riprogettando i modi con cui avevano sin lì assolto a una parte importante delle loro funzioni. Per i musei ciò ha significato attivare strategie il cui respiro, confrontandosi con l'emergente *intorno digitale*, andasse ben oltre i confini fisici dei propri spazi espositivi. Le istituzioni più attente sono state pronte a rendersi conto che questo nuovo modo di mettere in rete la co-



Approfondimenti sui libri della collezione storica. Il codice VQR rimanda alla scheda video sull'*Anatomia del Gray*

noscenza non solo poteva essere un'occasione per continuare a svolgere i propri compiti, ma apriva un orizzonte di opportunità per raggiungere pubblici nuovi e ampliati. Il progetto per il mUNISS si impernia sull'esplorazione delle modalità con cui una istituzione museale può oggi confrontarsi con il campo allargato delle possibilità di accesso e fruizione dei contenuti informativi (Ceccarelli, 2016). Tre sono i principali obiettivi del progetto. In primo luogo si trattava di potenziare, favorendolo e aggiornandolo, il ruolo del Museo come centro di divulgazione scientifico-culturale per una comunità locale composta di studenti e docenti appartenenti a vari ordini d'istruzione, ma anche di studiosi indipendenti e cittadini curiosi. In secondo luogo, occorreva mettere a frutto le acquisizioni delle pratiche di produzione e condivisione della conoscenza proprie della società digitale, attraverso lo sviluppo di contributi che, ben oltre i confini fisici dello spazio espositivo, si aprissero a una comunità estesa di potenziali fruitori su scala virtualmente globale. Infine, in modo collaterale, il progetto forniva l'occasione di verificare la tenuta di alcune scelte fatte con l'intervento di riprogettazione strategica dell'identità dell'Ateneo sassarese, sviluppato nel corso del 2014.

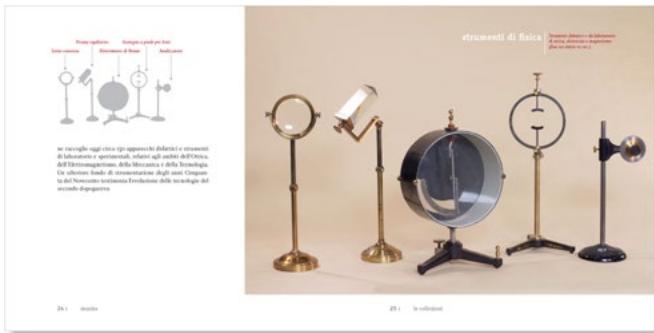
### Un progetto integrato

In linea con una serie di esperienze progettuali che ci hanno impegnati negli ultimi anni, il progetto per mUNISS è sembrato un'ottima opportunità di sperimentazione e verifica del contributo positivo che il design della comunicazione può apportare alla divulgazione scientifica. Ciò, in particolare, quando questo sviluppi modalità capaci di mettere in dialogo l'esperienza della visita *in loco* – e dell'osservazione diretta dei materiali che fisicamente costituiscono le collezioni museali – con le possibilità

offerte dallo spazio digitale, che non solo consentono la fruizione a distanza ma aprono, a prescindere dal luogo proprio dell'espore, una fruizione più ricca, che approfondisce e ri-colloca i reperti, aprendoli a nuove possibilità interpretative.

Sul piano progettuale, tenendo ferma l'intenzione di costruire un dialogo tra due ambiti o "spazi" di progetto apparentemente opposti – quello fisico e quello virtuale, quello locale e quello globale – il lavoro ha individuato alcune direzioni di sviluppo semplici e chiare.

Al cuore del progetto vi è la costruzione di un *kernel* informativo, realizzato in forma prototipale, immaginato come ausilio e potenziamento della visita in presenza alle collezioni. Questo si configura come una libreria di brevi contenuti audiovisivi e comprende un pacchetto di prodotti modulari che, nel percorso espositivo, affiancano gli artefatti in mostra offrendosi come elementi integrativi dell'itinerario di conoscenza proposto. Lo stesso insieme di contenuti anima, per altro verso, la piattaforma web del Museo, configurandone una costola virtuale in rete. Pensato come un primo presidio a partire dal quale sviluppare una *digital library* che possa estendersi



02



02

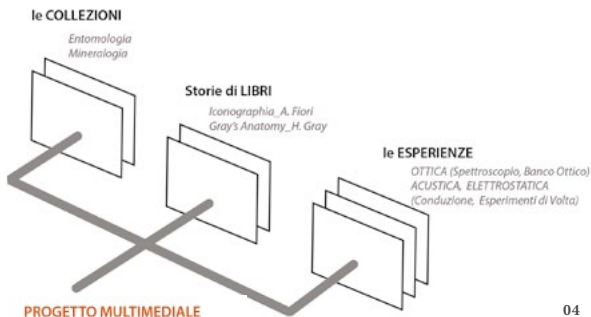
Schema generale del progetto realizzato a supporto dell'esposizione



03

a documentare in modo sistematico i giacimenti del Museo, questo “secondo allestimento” si pone l’obiettivo di cogliere le possibilità di fruizione introdotte dalla più attuale evoluzione delle tecniche e dei linguaggi multimediali interattivi, offrendosi come un’anteprima/alternativa alla visita. Nel complesso, il risultato è il prototipo di un sistema aperto, che raccoglie e rende disponibile un ampio insieme di contenuti informativi. Un sistema che accompagna il progetto espositivo, animandone allo stesso tempo l’allestimento on-line [fig. 02]. Pur non essendo stata coinvolta nelle fasi iniziali del progetto di allestimento, l’unità di ricerca Animazione Design ne ha seguito diversi aspetti. Sulla base del progetto di identità dell’Ateneo, elaborato due anni fa, ci siamo occupati della realizzazione grafica delle superfici informative del Museo. Un ulteriore più significativo passaggio ha poi riguardato la progettazione e messa in pagina del catalogo del Museo, e la cura delle relative campagne fotografica e di ricerca iconografica [fig. 03]. In una fase successiva l’intervento progettuale ha riguardato lo sviluppo dell’articolato progetto multimediale, concepito per moduli, e della struttura on-line che ne fa da cornice. L’aspetto di maggior rilievo del progetto, a prescindere dell’efficacia degli specifici artefatti, va ricercato nella sua impostazione strategica, ovvero nel sistema che il progetto configura e nelle modalità d’uso e fruizione che consente di attivare nel rapporto con gli utenti: siano essi studenti dei licei locali in visita al Museo, o allievi di una qualunque scuola italiana che si trovino a consultare tramite il sito, per una ricerca di argomento scientifico, uno dei moduli informativi realizzati – magari incrociandone il contenuto con altro materiale reperito su internet [fig. 04]. Lo schema di articolazione dei contenuti che abbiamo adottato per il progetto può essere utilmente riferito al modello descritto da Henry Jenkins come “narrazione transmediale” (Jenkins, 2013). L’analisi di Jenkins, centrata sui modelli narrativi contemporanei della cultura digitale,

03  
 Pagine dal catalogo del Museo, sullo schema del progetto di immagine coordinata UNISS



04

sottolinea il superamento di una comunicazione univoca attraverso i canali tradizionali, evidenziando l'attuale tendenza ad articolare l'informazione in raggruppamenti di sottosistemi distribuiti, collegati tra loro. Secondo questa impostazione, ciò che una volta avrebbe preso una forma – o una narrazione, per dirla con Jenkins – unitaria, tende oggi a essere riorganizzato come costellazione esplosa di nodi informativi, più o meno modulari. Realizzati su formati e media differenti, e pensati per convivere – ed evidentemente stabilire forti interazioni – su canali di comunicazione diversi (Calosci, Ceccarelli, 2013) questi consentono di organizzare narrazioni più ricche e articolate. Per la sua capacità di trarre il massimo beneficio dalle pratiche di aggregazione e condivisione caratteristiche delle comunità *social*, questo approccio alla comunicazione è da anni un ineludibile punto di riferimento per le strategie d'uso dei nuovi media quali il *guerrilla* e il *viral marketing*. L'adesione a questo nuovo modo di comunicare implica evidentemente un ripensamento strutturale, producendo tra i suoi effetti più immediati la sostituzione, o quantomeno l'affiancamento, delle narrazioni basate su soluzioni unitarie e univoche, caratteristiche del sistema pre-digitale dei media, con architetture informative in cui modalità tradizionali e innovative collaborano sinergicamente. Una direzione decisamente interessante per affrontare il tema della diffusione della cultura scientifica, e per il design espositivo che, in modo più o meno cosciente, si è sempre dovuto confrontare con la contaminazione dei linguaggi, orchestrando gli aspetti spaziali ed esperienziali con quelli legati alla narrazione e alla messa in scena.

04  
Struttura del progetto multimediale. I moduli informativi audiovisivi, articolati in tre sottocategorie di prodotti

### Tagli narrativi

Nel corso della sua lunga storia, all'Ateneo sassarese non sono mancati né bravi ricercatori né personalità di rilievo. Esso rimane tuttavia un centro universitario di provincia, di media grandezza, non del tutto attrezzato per confrontarsi con realtà più ampie, aggiornate e compe-

titive. Dovendone raccontare le collezioni e le storie, si è valutato che la loro importanza non fosse tanto da ricercare nelle eccellenze, che ovviamente – come per molte altre università minori italiane – esistono, quanto in altri aspetti. Come il fatto che l'Ateneo rappresenta un perfetto esempio della capillare struttura connettiva dell'istruzione superiore nel nostro paese. Come lo stretto rapporto che lo lega al proprio territorio. O ancora, il ruolo che vi esercita attraverso le sue diversificate funzioni – di riferimento culturale, di trasferimento tecnologico, di attore economico, oltre ovviamente che formative. Nella narrazione che si andava costruendo è parso più interessante far perno soprattutto su questi aspetti. Senza escludere riferimenti a singoli artefatti – o al lavoro scientifico di alcuni ricercatori fuori dall'ordinario – si è stabilito di rimarcare principalmente il ruolo che l'Università svolge sul territorio attraverso centri di studio, conservazione, divulgazione della cultura scientifica: luoghi vivi come biblioteche, laboratori, archivi, animati dalla presenza di ricercatori, studenti, personale universitario [fig. 05]. Nei limiti delle risorse su cui il progetto poteva fare conto e sulla base degli obiettivi di progetto e dell'indirizzo delineato, l'intervento si è sviluppato secondo due direttrici. La prima riguarda la costruzione di una cornice di riferimento on-line tramite cui configurare un sistema modulare, aperto ed estensibile.

La seconda è la realizzazione di un pacchetto di moduli informativi multimediali coi quali animare, seppur in maniera prototipale e iniziale, il nostro sistema. A questo scopo, individuato un campione significativo di esempi tra i molti temi abbracciati dal Museo, abbiamo sviluppato tre categorie distinte di prodotti audiovisivi. Le "Introduzioni alle collezioni", pensate per offrire una

05



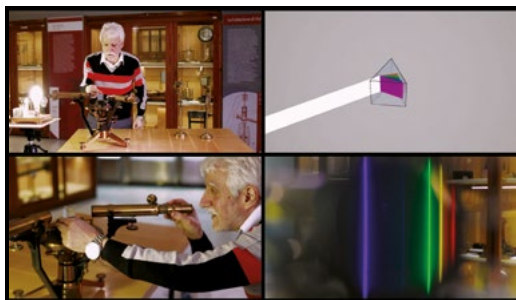
05  
Seduta di  
riprese delle  
"Esperienze"  
di Fisica



veloce panoramica sulle diverse sezioni del Museo, ne presentano alcuni aspetti chiave, quali l'origine e la storia, e ne anticipano qualche campione particolarmente rappresentativo [fig. 06].

Le "Esperienze", brevi testi documentari che riproducono le condizioni sperimentali di laboratorio in campo scientifico, sono pensate per valorizzare il giacimento storico di strumenti didattici di Fisica, presentando con approccio tematico il funzionamento di alcuni pezzi della collezione. Parte delle dimostrazioni filmate sono integrate da approfondimenti realizzati in CGI, in linea con la tradizione del documentario industriale (Hedieger, Vonderau, 2009), con l'intento di rendere comprensibili esperimenti non visibili a occhio nudo o comunque non immediatamente percepibili [fig. 07]. Il terzo blocco, la serie delle "Storie di libri", nasce durante la ricerca iconografica legata al progetto, sfogliando i volumi della Biblioteca Storica UNISS. Oltre a sottolineare il ruolo fondamentale del libro come veicolo di diffusione del sapere, sono pensate per rendere omaggio a opere che si segnalano per un'elevata qualità iconografica [fig. 08]. I prototipi audiovisivi realizzati per questo progetto, pubblicati su YouTube e disponibili nella sezione "Risorse" della piattaforma web del Museo, costituiscono il nucleo iniziale di una possibile e più articolata libreria di contenuti. Realizzati sulla base di un progetto editoriale condiviso, i nove film hanno una forma controllata, un taglio asciutto, orientato a indentificarli come prodotti costruiti su una base scientificamente rigorosa. Di forma snella e durata breve (in media 5 minuti) sono pensati per essere fruibili agevolmente e ampiamente condivisibili tramite dispositivi portatili e social network. Ogni prodotto è costruito attorno alla figura di un *host*, che





Le "Esperienze" di Ottica. Lo spettroscopio di Bunsen, simulazione virtuale della diffrazione della luce

"Storie di libri": presentazione dell'edizione del 1872 dell'Anatomia del Gray. La nostra animazione sottolinea la qualità iconografica del volume

combina la funzione di presentatore e di narratore. Anzi, ché servirsi di speaker professionisti è stato coinvolto nel progetto il personale dell'Ateneo: tecnici di laboratorio, giovani ricercatori, qualche docente. Anche se probabilmente meno spigliati o fotogenici, questi "testimoni" esperti nel loro campo di studio offrono una rappresentazione scientificamente corretta, restituendo allo stesso tempo, con la loro stessa presenza nei luoghi dove quotidianamente operano, uno spaccato di alcuni aspetti della vita e della ricerca universitaria inedito al grande pubblico.

#### L'articolazione su web

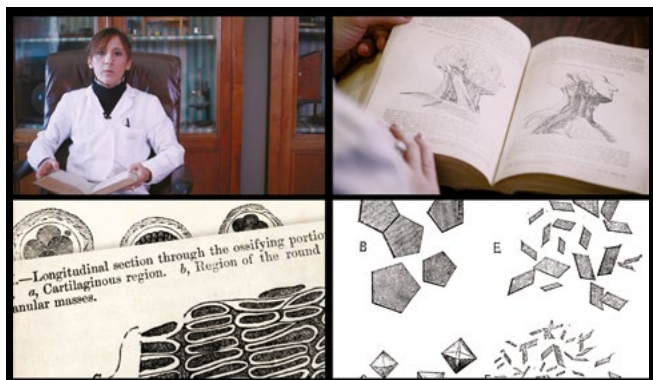
Nella forma di contenitore di informazioni on-line abbastanza convenzionale, il progetto web si mette in evidenza per due aspetti: l'articolata libreria di integrazioni multimediali – di cui già abbiamo detto – che lo popola di contenuti, e la *timeline* interattiva che è un utile espediente narrativo, particolarmente adatto a fornire supporto introduttivo in un contesto espositivo. Nonostante l'intrinseca linearità cronologica, la sua natura di oggetto sinottico rende la *timeline* un oggetto informativo flessibile, multi-livello, facilmente integrabile. È un efficace espediente per organizzare in un unico sistema coerente componenti informative diverse e modulari: titoli e parole chiave, schede testuali, immagini e didascalie, reperti storici, reperti iconografici – e proprio per queste ragioni è molto utilizzata nell'exhibit design a carattere scientifico (Lorenz et al., 2007). La *timeline* interattiva sviluppata per il mUNISS è uno degli elementi più rappresentativi dell'impostazione dell'intero progetto – elemento da subito sviluppato per accogliere i visitatori del Museo, e poi reintrodotta in una specifica sezione del sito. L'applicazione "Storia interattiva", cui è dedicata un'apposita sezione della piattaforma web del Museo, presenta lungo la linea del tempo una serie di avvenimenti, ordinati in cinque macro-categorie (storia universale, delle scoperte scientifiche, della Sardegna, dell'Universi-

tà di Sassari e dei personaggi illustri dell'Ateneo). Tale strumento consente ai fruitori – virtuali, o in visita allo spazio espositivo – di mettere in relazione l'evoluzione della ricerca all'Università di Sassari con le principali scoperte scientifiche e vicende storiche degli ultimi cinquecento anni.

I contenuti della *timeline*, sin qui sviluppati in maniera prototipale, sono aperti ad ampliamenti, integrazioni, approfondimenti da sviluppare anche con l'apporto e il suggerimento dell'utenza [fig. 09].

All'interno del progetto per il mUNISS, la storia interattiva ha un ruolo chiave di raccordo. Si tratta di una soluzione che, proponendosi come raffinato filtro concettuale per arricchire la visita con percorsi interpretativi e narrativi personalizzati, va ben oltre il gadget tecnologico. Uno strumento che consente di rendere intellegibile l'esistenza di reti di relazioni che collegano le robuste radici locali di un'antica istituzione con la dimensione globale della contemporaneità, e che si pone in linea con esempi internazionali di strutture e percorsi di approfondimento che attraversano problematicamente una collezione museale – di cui programmi in rete come *learn and teach* dell'American Museum of Natural History di New York sono ottime esemplificazioni. Altro motivo di pregio di questa componente del progetto è la sua realizzazione in un ambiente di *open software*, nato in modo collaborativo al Knight Lab della Northwestern University dell'Illinois per esplorare nuove modalità di comunicazione interattiva in appoggio del giornalismo *on-line*. È proprio il clima della cultura *open* – descritto tra gli altri da Richard Stallman, uno dei principali sostenitori di questo movimento (Parrella, 2003) – che, promuovendo il circolo virtuoso della condivisione delle risorse, ha in questi anni stimolato così significativamente l'evoluzione della cultura digitale.

08



## Conclusioni

L'aspetto forse più significativo del progetto narrativo è l'esplorazione di un modello di comunicazione capace a un tempo, di potenziare l'esperienza della visita al Museo e di arricchire i modi della fruizione, sia sul posto sia a distanza, sfruttando le possibilità offerte dalle nuove modalità di condivisione della conoscenza in rete. Ciò in linea con alcuni recenti indirizzi (Manzini, 2015) che vedono, nell'incontro tra l'attuale contesto tecnologico e le nuove forme di sensibilità culturale che esso suscita, la possibilità di allargare a nuovi soggetti – che nel nostro caso abbracciano un'ampia casistica di attori: dai ricercatori e dal personale universitario, agli insegnanti di istituti superiori che possono utilizzare parte dei moduli didattici in classe, ai tanti utenti che già hanno suggerito nuove voci per arricchire la timeline – la partecipazione a iniziative di divulgazione e valorizzazione del patrimonio culturale ispirate al modello 2.0 di produzione e condivisione dei saperi.

In questa prospettiva il design esercita sempre più marcatamente un ruolo strategico: non si occupa esclusivamente (ancorché con un elevato grado di competenza) dei problemi legati ai supporti e alle forme della comunicazione, ma accoglie nella sua sfera d'intervento le pratiche di creazione e messa a frutto delle condizioni che consentono lo svolgimento di determinati processi. Nel caso specifico, ciò ha concorso al raggiungimento di obiettivi diversi. Contribuire a creare una forte identi-

09



09

La *timeline* interattiva del sito web mUNISS

tà per il nuovo soggetto mUNISS; stimolare un coinvolgimento allargato della comunità scientifica che afferisce all'Università, conferendo a un'iniziativa di carattere prevalentemente locale – la fondazione del Museo – una dimensione ampliata, che la colloca a pieno titolo nel contesto globale della rete, sullo stesso piano di altre analoghe iniziative di produzione, disseminazione e condivisione della conoscenza secondo modelli evoluti. Infine, rendere possibile un dialogo e un'integrazione tra la fruizione “diretta” degli artefatti che fanno parte delle raccolte del museo – e sono quindi visibili *in loco* – e quella mediata dalle modalità emergenti, offerte dalla rete, di accedere al sapere e produrre conoscenza.

#### NOTE

[1] Hanno collaborato al progetto: Sabrina Melis, Antonio Serra, Francesco Moreal, Massimiliano Pinna, Emanuel Serra; Rossella Colombi ha prestato una preziosa assistenza editoriale; Marco Testoni ha scritto e realizzato la musica.

#### REFERENCES

Parella Bernardo, Associazione Software Libero (a cura di), *Richard Stallman, Software libero, pensiero libero: saggi scelti di Richard Stallman*, Viterbo, Stampa Alternativa, **2003**, pp.192.

Lorenc Jan, Skolnick Lee, Craig Berger, *What is exhibition design?*, London, Rotovision, **2007**, pp. 255.

Hedieger Vinzenz, Vonderau Patrick (a cura di), *Films That Work. Industrial Films and the Productivity of the Media*, Amsterdam, Amsterdam University Press, **2009**, pp. 496.

Mattone Antonello, *Storia dell'Università di Sassari*, vol. I, Nuoro, Ilisso Edizioni, **2010**, pp. 388.

Calosci Alfredo, Ceccarelli Nicolò, “Network accessible. Exploring the language of animation as a way to support distributed web based informative packages”, pp. 470-475, in Ortega Felix, Cardenosa Laura (a cura di), *Las Medias Enterprises y las Industrias Culturales* (III Congreso internacional Comunicacion 3.0, Salamanca, Spain 10-11 ottobre, 2012), Congreso internacional Comunicacion 3.0 Conference proceedings, Salamanca **2013**, pp. 503.

Jenkins Henry, Ford Sam, Green Joshua, *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Net-worked Culture*, New York-London, New York University Press, **2013**, pp. 352.

Manzini Ezio, *Design. When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, Cambridge, The MIT Press, **2015**, pp. 256.

Ceccarelli Nicolò, “Appunti per un percorso di valorizzazione”, pp. 9-11, in Bagella Stefania, Ceccarelli Nicolò, Mattone Antonello, *mUNISS: Museo Scientifico dell'Università di Sassari*, Sassari, EDES, **2016**, pp. 111.

L'American Museum of Natural History (New York) dispone di una serie articolata di risorse on-line di supporto alla visita: <http://www.amnh.org/learn-teach/> [9 dicembre 2016]