



bricks4city



# REPORT DEGLI INCONTRI DI RESTITUZIONE

## “RESTITUZIONE DEI RISULTATI IN META PROGETTI”

A conclusione delle attività del LIVELLO 3 in cui, grazie al coordinamento di Città Fertile, il team dei giovani under 30 e il team famiglie, sono state clusterizzate le idee e le proposte per il Museo Castromediano emerse nel corso dei Workshop, e in vista dell'evento di restituzione, si è passati alla fase di sviluppo di quattro progetti di sintesi.



# Progetto rosso 01: Museo Open Source

Si tratta di percorsi tematici per rendere l'esperienza del museo più integrata con la città, permettendo un ulteriore sviluppo delle relazioni con i luoghi, le associazioni e la comunità locale. Per rendere l'esperienza della visita del Museo il più interattiva e inclusiva possibile, si propone una sala interattiva, con riproduzioni 3D di diversi reperti del museo, che potranno così essere toccati con mano e accompagnati da audio-descrizioni, utile anche a persone ipovedenti o non udenti. Tramite un app i visitatori possono creare la propria esperienza e visitare il museo da casa, qualora impossibilitati a spostarsi in loco.

<p>titolo            Un museo in 5 dimensioni</p> <p>sottotitolo    MUSEO OPEN SOURCE</p>	<p>nome del gruppo e nomi dei partecipanti</p> <p>Luca, Raffaele, Rosanna</p>
<p><b>idea strategica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementare contenuti di story telling a più livelli (storia del territorio; Salento: ponte tra i mondi dall'antico al contemporaneo e luogo di contaminazione)</li> <li>- Didascalie e app implementate e con più linguaggi: oltre alle lingue straniere, strumenti per ipovedenti e strumenti per non udenti</li> <li>- Installazione e sviluppo di ulteriori supporti tecnologici: sala dedicata all'esperienza sensoriale (tatto)</li> <li>- Percorsi tematici e inclusivi con supporti tecnologici, anche legati al resto della città (sia luoghi che eventi)</li> <li>- Riproduzioni dei reperti in 3D per visite esperienziali - attenzione al senso del tatto, maggiore esperienzialità da parte dei visitatori di qualsiasi età</li> </ul> <p><b>azioni materiali</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorizzazione del patrimonio immateriale - Salento come luogo di contaminazione (margine culturale);</li> <li>- Azioni che possano stimolare la partecipazione e l'inclusione delle comunità locali e non - nuovi percorsi tematici e sensoriali</li> <li>- Rete con associazioni culturali e sociali per sviluppare i supporti tecnologici e non, per riprodurre i reperti in 3D, per sviluppare linguaggi differenti e assicurare maggiore trasversalità</li> <li>- Sviluppo di un'esperienza open source: creare il proprio percorso tramite app, anche visitando l'archivio digitalizzato (museo in cloud)</li> </ul>	
<p><b>progetto spaziale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apposita sala per esperienza sensoriale e reperti riprodotti digitalmente</li> <li>- Interventi diffusi in tutta la struttura per implementazione segnaletica e strumenti tecnologici</li> </ul> <p><b>elementi spaziali</b></p> <p><b>funzioni/servizi sul margine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Margine annullato dalla tecnologia (cloud come elemento culturale e aperto che abbatte il margine fisico) consentendo l'accesso al museo a molte più persone sia visitatori in presenza sia da remoto</li> <li>- Allargamento rete di contatti e relazioni del museo</li> </ul> <p><b>Su Minecraft:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) percorsi colorati che fanno il giro nel museo e collegano il museo con soggetti esterni</li> <li>2) costruzione di nuvole all'interno delle sale per dare l'idea del cloud</li> <li>3) sala per progetto sensoriale con qualche esempio</li> <li>4) totem all'ingresso per dare l'idea dell'utilizzo di linguaggi diversi (attenzione a NON farlo somigliare a un semplice Menhir)</li> <li>5) (da definire: cartelli?)</li> </ol>	
<p><b>attuatori</b></p> <p>Polo Biblio-Museale; B4C; Università (x ricerca)</p>	<p><b>partenariato</b></p> <p>Associazioni culturali e sociali che si occupano di inclusione nelle varie declinazioni Tecnici</p>
<p><b>tempi</b></p> <p>2022</p>	<p><b>costi</b></p> <p>Da definire</p>



## Progetto rosso 02: *Lecce per tutti*

L'idea alla base è di favorire l'incontro con il pubblico del museo e sviluppare nuove iniziative culturali attraverso l'allestimento di vari percorsi tematici, si vuole rendere lo spazio esterno del museo un luogo di incontro. Una proposta presentata è quella di allestire una mostra fotografica all'aperto con pannelli allestitivi mobili ed ecosostenibili.

titolo sottotitolo	<b>Lecce per tutti</b>	nome del gruppo e nomi dei partecipanti	pietro, ilaria, claudio, marianna
idea strategica	Realizzazione di strutture mobili volte alla creazione di attività comunicanti con la società, quali mostre e laboratori didattici che possano interagire con l'ambiente esterno. Queste strutture si definiscono mobili proprio per la loro possibilità di essere intercambiabili, idea volta anche ad incrementare le capacità logistiche, mantenendo tutti i vantaggi di una struttura fissa.		
azioni materiali azioni immateriali	<ul style="list-style-type: none"><li>- Individuare spazi del museo destinabili ad ospitare le strutture mobili.</li><li>- Rendere raggiungibile l'area dove sono presenti le installazioni mobili della copertura wi-fi del museo</li><li>- Presa contatti con artisti e docenti.</li><li>- Istituire call per i progetti tematici e per le mostre coinvolte</li><li>- Prendere accordi con il Comune e i commercianti della zona per istituire delle convenzioni tra le attività commerciali e il museo</li></ul>		
progetto spaziale	Strutture mobili: Costruzione di sedute di design riparate da pannelli solari con annessi supporti mobili (tavolini) che permettono attraverso prese elettriche di poter ricaricare i propri dispositivi. Creazione di pannelli mobili per affiggere foto. Creazione di un pannello interattivo, volto a dare informazioni di base del museo e sugli eventi in programma.		
elementi spaziali funzioni/servizi sul margine			
attuatori	Bricks4City e Museo Castromediano	partenariato	comune di lecce, università del salento, enti del terzo settore, scuole,
tempi	<b>6 mesi</b>	costi	Variabile e da definire,



## Progetto verde 01: *Giardino Aptico*

Si prevedono diversi giardini, sfruttando gli spazi già presenti (ossia il giardino interno, il giardino esterno, il tetto), senza snaturarsi, ma arricchendoli. I giardini sono divisi per sensi e avranno diverse funzioni, con percorsi sensoriali per la scoperta e la conoscenza di erbe del passato. Si propone anche una parete interattiva e multisensoriale, realizzata con la partecipazione di un laboratorio di autocostruzione.

<b>titolo</b> sottotitolo	<b>GIARDINO APTICO</b>	<b>nome del gruppo e nomi dei partecipanti</b> CHIARA, SILVIA		
<b>idea strategica</b> <b>Laboratorio di autocostruzione</b> -Avviamento di un laboratorio che coinvolga la comunità per realizzare elementi inerenti ai nuovi progetti distintivi per il museo	<b>Giardini dei sensi</b> -Giardino dell'olfatto e del gusto: percorsi sensoriali per scoprire le erbe aromatiche e fitoalimurgiche del passato con orti verticali autocostruiti da laboratori aperti con dialogo tramite vetrate alla parte del museo denominata "Paesaggi di Terra" -Giardino della vista e dell'udito: luogo dello stare per fruire nell'anfiteatro per concerti e materiali audio visivo -Giardino del tatto e sintesi dei sensi: installazione scultorea tattile e interattiva, spazio per performance	<b>Riorganizzazione giardino esterno</b> -Abbattimento muro di recinzione per rendere permeabile il margine -Posizionamento delle aree sosta (panchine) in base all'esposizione solare, impianto nuove specie arboree -Integrazione dell'esterno del museo con una segnaletica orizzontale interessante e non convenzionale in sinergia con il progetto di verde -Installazione di un'illuminazione che valorizzi l'architettura del museo -Eliminazione parcheggi	<b>Rooftop farming</b> -Impianto sul tetto del museo di serre realizzate tramite il laboratorio di autocostruzione per creare un orto sociale e un orto utilizzato per produrre le materie prime del punto ristoro del museo, impiegando tecniche colturali a basso impatto ambientale e più naturale possibile -Installazione di pannelli fotovoltaici sul tetto	<b>Perimetro 4 porte</b> -Adeguamento marciapiedi viali -Segnaletica Perimetro 4 porte, Convitto
<b>Azioni materiali</b> -Individuazione spazio per laboratorio e acquisizione materiali -Materiali per strutture giardino etnobotanico e specie vegetali -Panchine e impianto nuove specie vegetali all'esterno -Impianto illuminazione -Abbattimento muro di recinzione -Costruzione serre e bancali sul tetto -Pannelli fotovoltaici	<b>Azioni immateriali</b> -Adeguamento marciapiedi viali -Cartelli segnaletici Perimetro 4 porte	<b>Azioni immateriali</b> -Valorizzazione patrimonio immateriale (giardino etnobotanico) -Coinvolgimento cittadini e realtà locali come l'associazione A.DI.PA Puglia -Valorizzazione zona circostante al museo -Promulgazione di principi inerenti alla sostenibilità ambientale		
<b>progetto spaziale</b>	-Incremento della permeabilità dello spazio all'aperto sia interno, che esterno -Attenzione alla sfera sociale e spaziale in cui gravita il museo -Nuova funzione al tetto	<b>MINECRAFT:</b> <b>Giardino gusto olfatto(giardino interno)</b> Piante e orto verticale <b>Giardino tatto sintesi dei senti(giardino esterno)</b> Istallazione tattile parete abbattimento muro di cinta ed eliminazione parcheggi panchine ben posizionate segnaletica orizzontale e per le aiuole Illuminazione Nuove piante <b>Tetto</b> Orto, serre e pannelli fotovoltaici		
<b>elementi spaziali</b> <b>funzioni/servizi sul margine</b>	Giardino interno, giardino esterno, tetto, spazio per laboratorio  Funzioni sociali, d'intrattenimento, di avvicinamento a tematiche come l'ecologia e di divulgazioni dell'offerta culturale del museo e degli spazi interni del museo stesso (come il coworking )			
<b>attuatori</b> Bricks4City, Museo Castromediano , Comune di Lecce, cittadini e associazioni locali	<b>partneriato</b> Comune di Lecce, PoloBibliomuseale, Regione Puglia,Università del Salento, associazioni culturali come A.DI.P.A. Puglia			
<b>tempi</b> 2022/23	<b>costi</b> Da definire			





## Progetto verde 02:

### *Un muro, una cerniera – Un muro che unisce*

Si è cercato di rendere il muro più aperto, attraverso dei pannelli di vetro, creando una parete di filtro. I gabbionti delle guardanie, strutture già esistenti, sono resi interattivi e utilizzati come interfaccia con la città.

Una sezione del muro è assegnata agli artisti che possono realizzare graffiti rappresentanti la città di Lecce e visibili all'esterno della struttura museale.

titolo	Un Muro, una Cerniera	nome del gruppo e nomi dei partecipanti	
sottotitolo	Un muro che unisce	Michele Pirro Leo, Rebecca Mini,	
idea strategica	Accoglienza diffusa nelle aree contermini al museo e connesse ad altri elementi attrattori presenti nel quartiere (stazione e centro storico). Spazio esterno espositivo diffuso, partecipato ed inclusivo, vitale, creativo. Abbattere idealmente il muro che isola il museo dalla città		
azioni materiali			
azioni immateriali	_ Installazione di pannelli interattivi in alcuni punti del muro. _ Installazione di altalene nel muro (nei pressi del bar) _ Trasformazione delle guardanie in punti a servizio per i cittadini e per i visitatori _ Dedicare alcuni parti del muro alla street art (all'esterno con tema museo, all'interno con tema città) _ Creare delle connessioni grafiche (street art) nella città: nei pressi del convitto palmieri, nel sottopasso della stazione) _ Istituire le call per i graffiti _ <del>Attenzione al marciapiede: deve essere fruibile e non sconnesso. (è possibile allargarlo in alcuni punti?)</del>		
progetto spaziale	_ Individuare punti per installazione sedute (anche incastonate nel muro stesso)		
elementi spaziali	_ ricostruzione dei gabbionti delle guardanie		
funzioni/servizi sul margine	_ Sedute nel muro _ Trovare un linguaggio per distinguere pannelli interattivi da graffiti _ Installazione altalene		
GABBIOTTI DELLE GUARDANIE INTERATTIVE. IL MUSEO è FUORI DAL MUSEO E HA UN INTERFACCIA CON LA CITTÀ MURO IN VETRO INTERATTIVO?			
attuatori	Bricks4City, Museo Castromediano, Comune di Lecce	partenariato	comune di lecce, università del salento, enti del terzo settore, scuole, associazioni culturali
tempi	1 o 2 anni	costi	Variabili e da definire

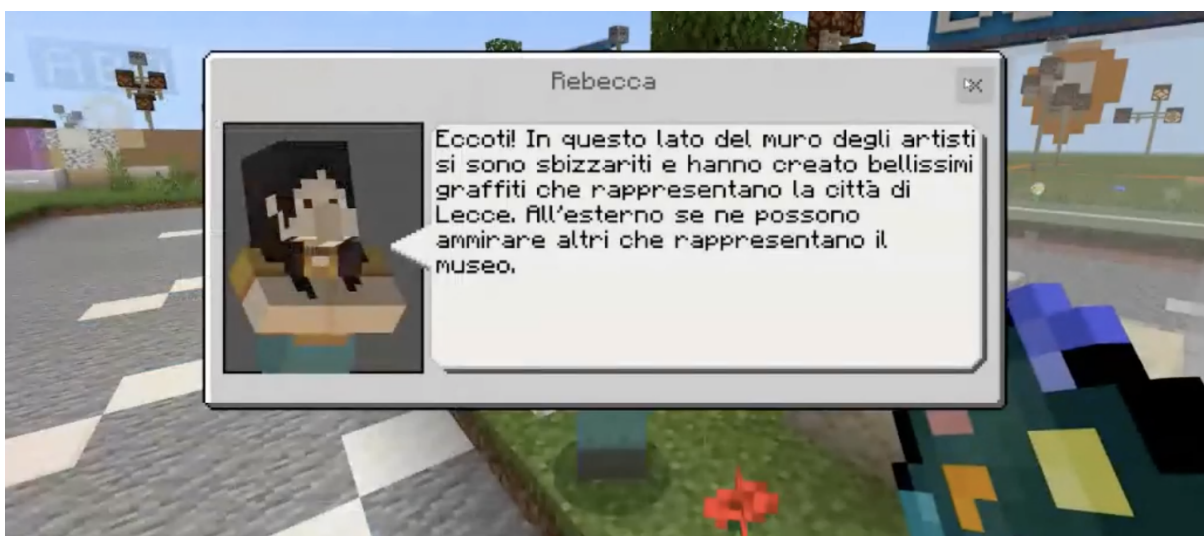


bricks4city



Nella stesura dei progetti è stato chiesto ai partecipanti di individuare l'idea strategica, specificando le azioni materiali e le azioni immateriali; il progetto spaziale, ossia come il progetto impatterebbe nello spazio, sia con elementi spaziali sia con funzioni o servizi; gli attuatori; i partner; i tempi e i costi.

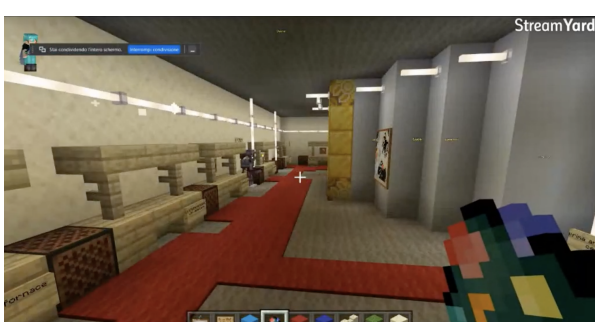
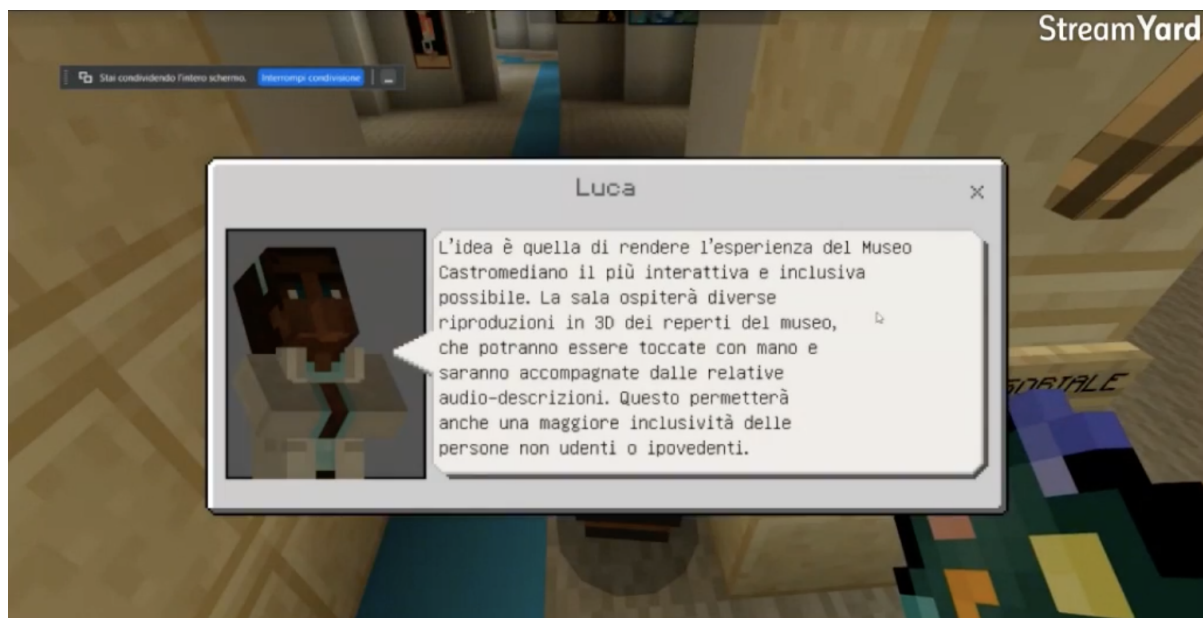
I progetti così definiti hanno costituito la base per la **visualizzazione** su Minecraft: per ogni progetto sono stati pensati e sviluppati, nel corso degli incontri svolti su piattaforma Discord, appositi spazi ed elementi nel modellino del Museo Castromediano su Minecraft.





bricks4city

## Progetto rosso – Visualizzazione in Minecraft



Strisce colorate all'interno del museo ad evocare percorsi tematici specifici, per rendere l'esperienza del museo più inclusiva ed integrata con il resto della città anche attraverso nuove relazioni e collaborazioni con associazioni, luoghi e comunità.

Sala sensoriale con riproduzioni in 3D di alcuni oggetti della collezione e con strumenti per coinvolgere persone ipovedenti.

Sul tetto cloud a richiamare connessione con la città, digitalizzazione e creazione di esperienze personalizzate.