

CONTAMIN_AZIONI ERRANTI SAN MARINO DESIGN WORKSHOP

12-17 SETTEMBRE 2022



Workshop 03

**Connecting communities:
Design per la valorizzazione
del patrimonio culturale**

**Corsi di laurea in Design dell'Università
degli studi della Repubblica di San Marino**

- ① ↪
**Contaminazioni – erranti - uni.rsm.design
Workshop 3 - connecting communities:
design per la valorizzazione del patrimonio
culturale**
- ② ↪
Il contesto: la repubblica di san marino
- ③ ↪
Destinatari e obiettivi
- ④ ↪
Articolazione del workshop
- ⑤ ↪
Risultati
- ⑥ ↪
Riflessioni conclusive
- ⑦ ↪
Schede progetto
- ⑧ ↪
Credits



I Corsi di laurea in Design dell'Università degli studi della Repubblica di San Marino organizzano annualmente i San Marino Design Workshop, aperti a studenti e, a partire dall'edizione corrente, professionisti del settore e studenti di Università italiane. Quest'anno, i workshop dell'edizione di settembre sono stati organizzati nel contesto della ricerca "**Stretch the edge. A community design approach for regenerating small fortified towns**", progetto internazionale che ha come obiettivo lo studio delle peculiarità delle piccole città fortificate e l'analisi di come il design può agire da attivatore e da strumento di valorizzazione di questi peculiari luoghi.

In tale contesto sono stati proposti tre Workshop tangenti alla ricerca:

WS 01: Videoserigrafie Dell'abitare.
Laboratorio Nomade Dei Paesaggi Affettivi

WS 02: Self-As-Other-Trainings

WS 03: Connecting Communities: Design per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale

WORKSHOP 3 - CONNECTING COMMUNITIES: DESIGN PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

Il Workshop 03 ha quale principale finalità il far emergere le possibilità e potenzialità dell'applicazione delle pratiche di co-design nella creazione di progetti di valorizzazione del patrimonio culturale di una determinata comunità di riferimento.

ABSTRACT

Vivere un luogo significa percepire ogni giorno aspetti che concorrono a formare la persona contestualmente all'ambito in cui essa vive. Solo attraverso gli occhi dei cittadini, sarà quindi possibile comprendere e far emergere le specificità culturali di un territorio e proporre nuove idee e progetti. A partire da attività di co-design, organizzate con la comunità locale, il workshop intende ragionare sulla valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale della città di San Marino per proporre progetti innovativi in grado di rigenerare il centro storico. Il design diventa così attivatore di processi inclusivi per la partecipazione dei cittadini e strumento di indagine e ricerca, portatore di conoscenze e di forme di apprendimento privilegiando ambiti quali il co-design, l'interaction design, l'exhibit design e il game design.

La Repubblica di San Marino è un microstato montuoso extraeuropeo all'interno del territorio italiano nella zona centro-settentrionale del Paese. Una delle Repubbliche più antiche al mondo, si distribuisce su circa 60 km² suddivisi in 9 amministrazioni territoriali detti Castelli. L'omonima capitale, inserita nel castello di Città, sorge sul culmine del monte Titano ed è conosciuta per il suo centro storico in stile medievale circondato da mura e viuzze acciottolate. Sui tre picchi del monte sorgono le tre torri, fortezze risalenti all'XI secolo sebbene restaurate nel corso dei secoli.

Nel 2008 il centro storico di San Marino e il Monte Titano sono stati inseriti nella lista dei siti patrimonio dell'UNESCO per la specifica natura di luogo che ha idealizzato il proprio patrimonio immateriale attraverso un processo globale di ri-medievalizzazione.

Difatti, si legge nella dichiarazione UNESCO: "San Marino è una delle più antiche repubbliche del mondo e l'unica città-Stato che sussiste, rappresentando una tappa importante dello sviluppo dei modelli democratici in Europa e in tutto il mondo. Le espressioni tangibili della continuità della sua lunga esistenza in quanto capitale della repubblica, il suo contesto geopolitico inalterato e le sue funzioni giuridiche e istituzionali si ritrovano nella sua posizione strategica in cima al Monte Titano, il suo modello urbano storico, i suoi spazi urbani e i suoi numerosi monumenti pubblici. San Marino ha uno statuto emblematico ampiamente riconosciuto in quanto simbolo della città-Stato libera, illustrato nel dibattito politico, la letteratura e le arti nel corso dei secoli. Le mura difensive e il centro storico hanno subito modifiche nel tempo, comportando un intensivo restauro e una ricostruzione tra la fine del XIX secolo e i primi decenni del XX secolo – processo che

può essere considerato come parte integrante della storia del bene e che riflette gli approcci in mutamento della conservazione e della valorizzazione del patrimonio nel tempo.”



DESTINATARI

Interni: studenti dell'Università di design (triennale e magistrale), cittadini di San Marino, gruppo di ricerca.

Esterni: professionisti e studenti di altri Atenei.

OBIETTIVI FORMATIVI



Conoscenza di teorie, metodologie e pratiche per la progettazione di processi e di strumenti di co-design.



Formazione di base sulle definizioni di patrimonio culturale materiale e immateriale.



Capacità progettuali per la valorizzazione del patrimonio culturale.



Capacità di team-working con profili professionali dalle differenti caratteristiche.

OBIETTIVI DI RICERCA



Raccogliere dati e informazioni relativi alla percezione del patrimonio culturale di San Marino da parte della cittadinanza.



Attivare e consultare la comunità di riferimento di uno specifico territorio su tematiche di conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale.



Elaborare ipotesi progettuali volte alla valorizzazione del patrimonio culturale del Centro Storico di San Marino.

4

Articolazione del workshop

ARTICOLAZIONE

Il workshop svolto tra il 12 e il 17 settembre 2022 si è articolato in due sezioni distinte e interconnesse tra loro e inframezzate da un incontro di co-design con i cittadini di San Marino.

PRIMA PARTE | 12-14 SETTEMBRE 2022



Progettazione degli strumenti di co-design: gruppi di lavoro progettano tools di co-progettazione

Incontro di co-design con i cittadini: utilizzo dei tools di co-progettazione nell'incontro di co-design con i cittadini della repubblica di San Marino. Gli incontri si sono articolati in due fasi:

- **FASE 1** Approfondire il percepito del patrimonio culturale materiale e immateriale di San Marino
- **FASE 2** Raccogliere idee per la valorizzazione del patrimonio

SECONDA PARTE | 15 - 17 SETTEMBRE 2022



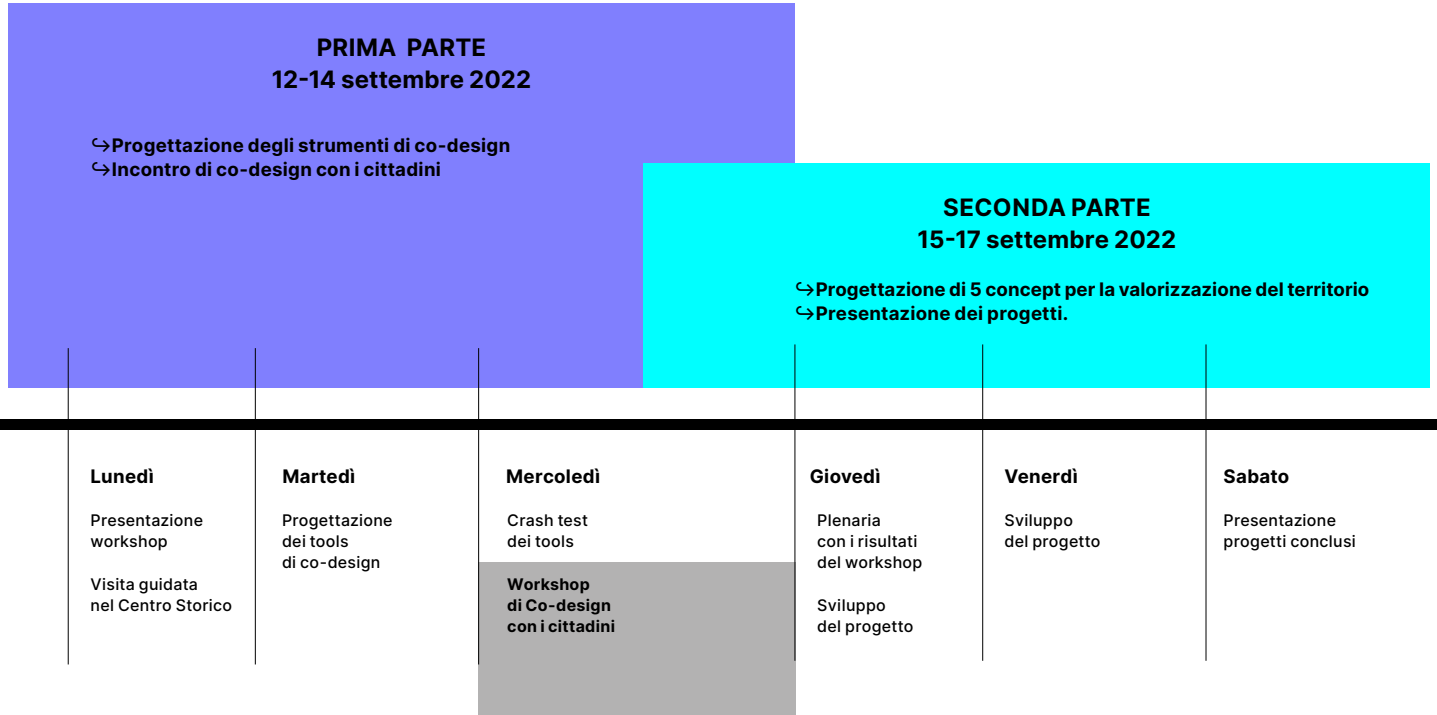
Progettazione di 5 concept per la valorizzazione del territorio sulla base dei dati raccolti.

Presentazione dei progetti.

FASE 1	Approfondire il percepito del patrimonio culturale materiale e immateriale di San Marino
Setting	In gruppo, utilizzo di tavoli e sedie, partecipanti seduti disposti a cerchio
Sessioni	10
Durata	30/40' per ogni sessione
Ruoli	Partecipanti, facilitatori interni, facilitatori esterni, verbalizzatori
Modalità di svolgimento	Utilizzo dei tools progettati dalle squadre
Obiettivo	Mappare la percezione dei partecipanti riguardo ad un determinato patrimonio culturale materiale e immateriale della Repubblica e raccogliere dati per la realizzazione del progetto di valorizzazione che progettato durante la seconda parte dell'iniziativa.

FASE 2	Raccogliere idee per la valorizzazione del patrimonio
Setting	Utilizzo di tavoli e sedie, partecipanti seduti disposti a cerchio
Sessioni	5
Durata	25/35' per ogni sessione
Ruoli	Partecipanti, facilitatori interni, facilitatori esterni, verbalizzatori
Modalità di svolgimento	Brainstorming libero
Obiettivo	Raccogliere le idee dei cittadini per la valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale che saranno poi utilizzate per la realizzazione

TIMELINE



PRIMA PARTE | 12 - 14 SETTEMBRE 2022 PROGETTAZIONE DEGLI STRUMENTI DI CO-DESIGN

L'obiettivo della prima parte del workshop "Connecting communities" è stato quello di ideare e realizzare tools di co-progettazione da sottoporre ai cittadini invitati all'incontro di co-design tenutosi mercoledì 14 settembre 2022. Mappe, cards, giochi o grafici-progettati dagli studenti sia per quanto concerne la loro componente visiva sia nei contenuti-sono stati strumenti utili a rendere partecipi i cittadini, facilitare gli incontri e raccogliere dati.

Nella prima giornata gli studenti hanno seguito tre momenti di formazione: una lezione su concetti di conservazione e valorizzazione del patrimonio patrimonio culturale materiale e immateriale e sulla sua valorizzazione, una lezione sulle pratiche di co-design e una visita guidata nel Centro Storico di San Marino. Successivamente sono stati creati 5 gruppi di lavoro tramite una suddivisione eterogenea in termini di anni formativi, competenze e affiliazione. Ai gruppi è stato chiesto inoltre di scegliere se lavorare sul patrimonio materiale o su quello immateriale per poi, successivamente, concentrarsi su una tematica specifica.

SQUADRA N°1 - I FANTASTICI 4 (CREDITI)

Tipo di patrimonio	Materiale
Membri	Samuele Bedetti, Romina Bovo, Emanuele Francolini, Lorenza Muscato
Tema di lavoro:	Aree verdi e punti panoramici
Esito progettuale	SIGHT MARINO - App e comunicazione integrata all'ambiente circostante sullo skyline paesaggistico circostante San Marino

SQUADRA N°2 - I BURDÈLI

Tipo di patrimonio	Immateriale
Membri	Casadei Menghi Alice, Giacomelli Francesco, Malagoli Mirko, Ortalli Greta, Strefi Keidis
Tema di lavoro:	Enogastronomia tipica
Esito progettuale	SQUADRARE IL CERCHIO: storia di un incontro - Allestimento e comunicazione volto a valorizzare la storia e la tradizione del prodotto tipico "Torta di San Marino"

SQUADRA N°3 - I BALESTRIERI

Tipo di patrimonio	Immateriale
Membri	Giovanni Gilioli, Alberto Grossi, Andrea Malossi, Rebecca Manenti, Alessia Nicolini
Tema di lavoro:	Storie e leggende del territorio di San Marino
Esito progettuale	TI RACCONTO SAN MARINO - App e podcast con strumento interattivo di condivisione delle storie e delle leggende di San Marino

SQUADRA N°4 - W.I.T.C.H.

Tipo di patrimonio	Materiale
Membri	Luca Andreini, Simone Benesso, Alex Giuliano, Andrea Gatti, Flora Liberati
Tema di lavoro:	La Rifabbrica novecentesca del Centro Storico
Esito progettuale	ECO antico rinnovato - App per un percorso interattivo incentrato sulle fortificazioni del Centro Storico di San Marino con meccaniche di gioco

SQUADRA N°5 - I TURBOCOLOR

Tipo di patrimonio	Materiale
Membri	Arianna Perugini, Arianna Tamburini, Luca Uccelli, Alessia Curini, Mattia Coku
Tema di lavoro:	Valorizzazione del patrimonio materiale
Esito progettuale	(RI)SCOPRI LA PINACOTECA - Progetto di identità per la Pinacoteca San Francesco di San Marino

In base al tema specifico di indagine i gruppi hanno definito gli obiettivi degli incontri di co-design e i relativi strumenti di co-progettazione, testati nella mattinata di mercoledì dedicata al crash-test.

Il vero è proprio incontro di co-design con i cittadini di San Marino è stato suddiviso in due fasi. Nella prima fase ogni gruppo ha raccolto di informazioni riguardanti il tema scelto. Durante la seconda parte sono state raccolte idee progettuali per la valorizzazione del patrimonio culturale di San Marino.

SECONDA PARTE | 15-17 SETTEMBRE 2022 SVILUPPO DI PROGETTI PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

La seconda parte del workshop, che si è concentrata nelle giornate di giovedì 15 e venerdì 16 settembre 2022, è stata dedicata all'elaborazione di 5 concept di progetto per la valorizzazione del patrimonio culturale. Questi progetti sono stati sviluppati partendo dai dati, dal materiale e dalle idee raccolte durante l'incontro di co-design con i cittadini. I lavori dei gruppi sono stati poi esposti durante la giornata di chiusura dei Workshop "Contaminazioni" dell'Università di design di San Marino, sabato 17 settembre.

ARTICOLAZIONE INCONTRO DI CO-DESIGN CON I CITTADINI - 14 SETTEMBRE 2022

L'incontro di co-design si è svolto in una mezza giornata di lavoro che ha visto la partecipazione diretta dei cittadini invitati a lavorare, tramite l'utilizzo dei tools, sulle tematiche individuate da ogni squadra. L'incontro di co-design è stato propedeutico allo sviluppo, da parte dei gruppi, di progetti di valorizzazione del patrimonio culturale del centro storico di San Marino che potessero integrare idee, aspettative e necessità della cittadinanza.

In questa fase gli studenti stessi hanno assunto di ruoli e funzioni tipiche di un evento partecipativo:

Facilitatore: Figura che opera, all'interno del gruppo, un lavoro di mediazione. Ad esempio: spiega come utilizzare i tools, modera il dibattito, "scioglie i nodi" con un atteggiamento propositivo e collaborativo;

Partecipante: Figura che affianca i cittadini nelle varie attività partecipando attivamente assieme a loro;

Verbalizzante: Figura che annota ciò che emerge dalle attività di co-progettazione.

CO-DESIGN TOOLS

Nella parte iniziale, volta alla progettazione di processi di co-design, sono stati sviluppati **11 tools**, tra questi spiccano quelli che utilizzano meccaniche di gioco/approccio di gamification (4 tools), quelli che utilizzano carte e mappe geografiche (3 tools), e quelli basati su linee del tempo e piani cartesiani (2 tools).

Tali strumenti sono utilizzati con **29 cittadini sammarinesi**, frequentatori o residenti nel Centro Storico, che in autonomia hanno risposto ad una call pubblica per partecipare all'incontro.

Attraverso **15 sessioni di co-design**, di **1140 minuti** complessivi, condotte dai partecipanti del Workshop, sono state raccolte circa **117 storie** legate al territorio e alla cultura sammarinese e sono stati individuati **44 patrimoni materiali e immateriali** da valorizzare e far emergere in una corretta fruizione culturale.

Gli elementi e i fattori emersi sono stati impiegati come base del successivo sviluppo di progetti di valorizzazione su bisogni reali della comunità di riferimento, che vive e arricchisce continuamente di contenuti un territorio, creando così uno storytelling aderente ad un contesto reale e che possa non solo essere uno strumento di crescita economica ma, soprattutto, sociale e individuale.

Gli esiti progettuali, che hanno fatto emergere interessanti tematiche, sono stati eterogenei, e suggeriscono diversi possibili output da poter impiegare nella valorizzazione del territorio: **2 progetti di app-itinerario interattive**, **1 progetto di rebranding**, **1 progetto di Exhibit e Packaging** e **1 progetto di wayfinding**.

Dal workshop di co-design è emerso, in particolare, l'interesse verso la valorizzazione dei patrimoni immateriali della Comunità sammarinese. Nel contesto giuridico conservativo, infatti, non esiste tutt'oggi una norma che definisce i caratteri, e quindi le modalità conservative e di valorizzazione, di questo tipo di patrimonio. La modalità di co-progettazione con la comunità, inoltre, trova nel contesto del patrimonio immateriale un privilegiato campo di applicazione sia per la natura stessa del bene culturale, profondamente legato all'identità delle persone e dell'ambiente che vivono, sia per l'engagement emotivo che questo tipo di patrimonio suscita nei partecipanti dell'attività. È possibile quindi sostenere che tale lavoro di attivazione è da considerare un tentativo strutturato di raccolta sistematica di elementi immateriali del patrimonio culturale sammarinese.

Il riscontro di tale iniziativa è stato positivo su differenti livelli:

I partecipanti ai workshop hanno compreso in maniera tangibile quanto progetti destinati ad una comunità di riferimento saranno sempre più aderenti ai bisogni ed esigenze della stessa se interrogata adeguatamente.

I cittadini coinvolti hanno ritenuto, in maniera informale, l'iniziativa innovativa e necessaria per ri-attivare una partecipazione della cittadinanza propositiva e proattiva. L'applicazione del design in questo ambito permette di creare momenti di condivisione e raccolta dati in maniera interattiva e immediata e propositiva.

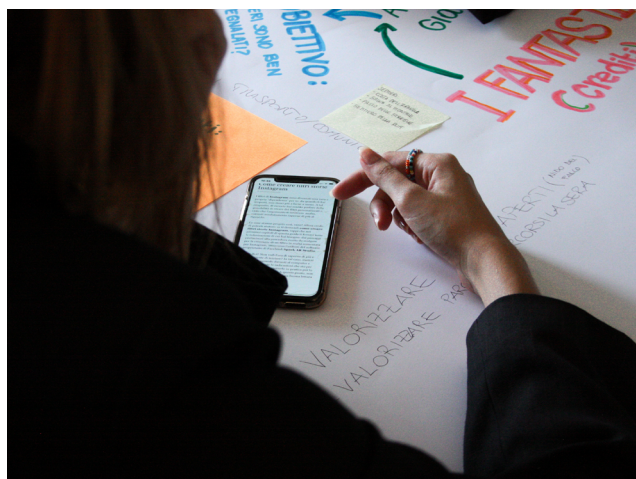
Team: I Fantastici (4 Crediti)

Componenti: Samuele Bedetti, Romina Bovo, Emanuele Francolini, Lorenza Muscato

Tipologia di Patrimonio culturale: Materiale

Tema: Valorizzazioni delle aree verdi, i sentieri e i punti panoramici

Cittadini partecipanti	Francesco Morganti, Pierluigi Renzi, Dolores Benedettini, Simona Capicchioni, Valeria Stacchini, Marcella Michelotti, Andrew Dylan, Gasperini Matteo Maresi, Meris Monti, Lara Caldarelli
co-design tools	Gioco da tavolo
Sessioni	240 minuti totali.
Durata	30/40' per ogni sessione
Obiettivo	Raccogliere il percepito dei cittadini riguardo alle zone verdi e ai punti panoramici di San Marino
FASE 1	Lo strumento di co-design realizzato è composto dal tabellone di un gioco formato da due percorsi: uno esterno e uno interno. L'obiettivo è quello di terminare i due percorsi in minor tempo possibile. Attraverso questo gioco i cittadini hanno potuto evidenziare una serie di problematiche relative ai sentieri (la manutenzione e scarsa illuminazione); alle zone verdi (assenza di piante autoctone e pulizia); e ai punti panoramici (segnaletica inadeguata, poco attrezzati)
FASE 2	Il braistorming dedicato alla raccolta di idee di valorizzazione del patrimonio da parte dei cittadini ha evidenziato la necessità di: <ul style="list-style-type: none"> - Creare zone verdi con giochi per bambini; - Migliorare la manutenzione dei sentieri - Sviluppare una segnaletica adeguata per il centro città meno legata agli esercizi commerciali.





2
Co-design tools

12
Partecipanti

240
Minuti

6
Squadre

2
Squadre vincitrici

7
Criticità emerse

● SENTIERI

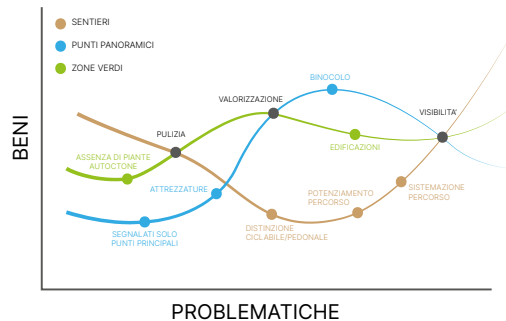
- _Non è ben definita la difficoltà del percorso
- _Distinguere il passaggio pedonale da quello in bici
- _Alcune parti manutenzione 0.
- _Potenziare il percorsi
- _Sentiero tra le due torri ripulire il percorso
- _Cedro naturalistico per riconoscere la flora

● PUNTI PANORAMICI

- _Segnali d'essueti poco visibili ci sono delle mancanze
- _Punti panoramici più belli concerti all'alba sul mare
- _Non sono ben attrezzati
- _Si riconoscono molto bene
- _Panorama patrimonio culturale di san marino
- _Segnaletica dei punti principali

● ZONE VERDI

- _ Non sono ben identificate
- _ Non ci sono privati se non quelli recintati
- _A livello botanico piante relitte della preistoria
- _Giglio del Titano
- _Nelle zone accessibili non ce una vasta varietà di piante
- _Non ce stato un pensiero nel piantare varie piante nei parchi
- _150 anni fa non cerano piante una volta erano più curati
- _Trasformazione in ristoranti



PROGETTO:

SIGHT-MARINO

Il progetto si basa sulla valorizzazione dei punti panoramici, tramite la creazione di una nuova tipologia di wayfinding per il centro storico di San Marino. Il wayfinding è un sistema informativo che guida le persone attraverso un ambiente fisico, migliorando la comprensione ed l'esperienza dello spazio. La segnaletica è disposta nelle vie del centro storico ed indica i punti panoramici più apprezzabili della città. I pannelli saranno inoltre accompagnati da installazioni interattive che caratterizzano ogni punto di interesse. Tramite un QR code è infatti possibile accedere, attraverso il proprio smartphone, ad un filtro interattivo che permette di visualizzare il panorama circostante e di individuare informazioni e curiosità della zona, come ad esempio altitudine dei monti limitrofi, distanza dal punto in cui si sta sostando, curiosità o leggende popolari.



banner



2. mappatura vettoriale



QR code e app

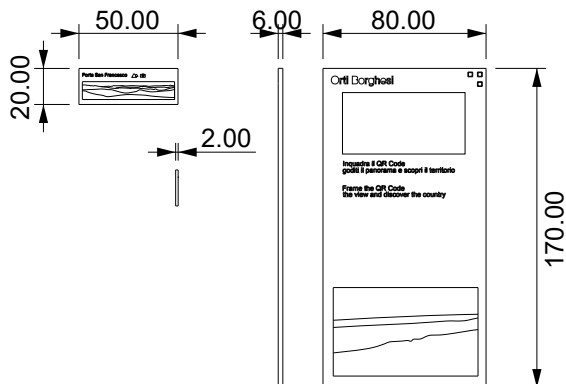
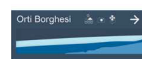


3. realizzazione della grafica



banner

segnaletica



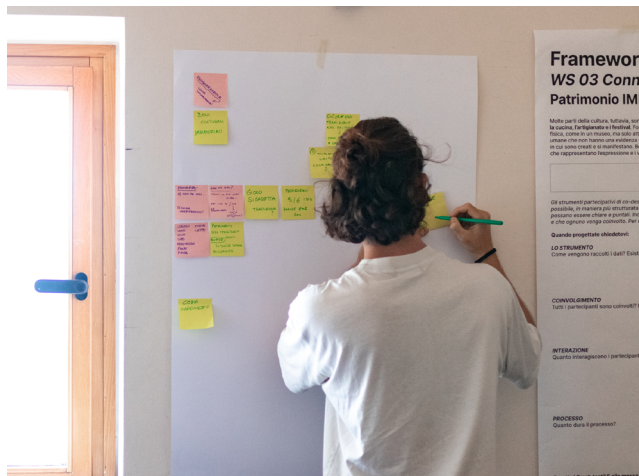
Team: I Burdèli

Componenti: Casadei Menghi Alice, Giacomelli Francesco, Malagoli Mirko, Ortalli Greta

Tipologia di Patrimonio culturale: Immateriale

Tema: Tradizione e cultura enogastronomica sammarinese

Cittadini partecipanti	Cervellini Stefano, Rossi Laura, Stacchini Marta, Testaj Vito, Malpeli Claudia, Pasolini Michela, Cesetti Giuseppe, Rossini Lazzaro
co-design tools	Una tovaglietta da osteria e una board di gioco per restituire gli output
Sessioni	180 minuti totali
Durata	30/40' per ogni sessione
Obiettivo	Raccogliere e sistematizzare la tradizione e la cultura enogastronomica sammarinese.
FASE 1	I cittadini sono stati invitati a scrivere su una tovaglietta –sulla quale è stato rappresentato un piatto vuoto– i cibi e i vini tipici della tradizione, andando a comporre un intero menù. I risultati sono stati scritti su post-it e attaccati sulla board di gioco, da un lato sono stati raccolti i piatti tipici della Repubblica, dall'altro quelli con influenze romagnole e marchigiane. Infine, i piatti identificati come Sammarinesi sono stati commentati e discussi insieme ai partecipanti.
FASE 2	La seconda fase si è svolta tramite una discussione che ha coinvolto i partecipanti e ha dato modo a questi di raccontare aneddoti e fatti storici legati ai piatti identificati nella FASE1





8
Partecipanti

Due strumenti sono stati realizzati per coinvolgere i cittadini nel processo di co-design: una tovaglietta da osteria e una board di gioco per restituire gli output.

2
Co-design tools

I cittadini sono stati invitati a scrivere sulla tovaglietta i cibi e i vini tipici della tradizione, andando quasi a comporre un menù. I risultati sono stati scritti su post-it e attaccati sulla board: da un lato i piatti tipicamente della Repubblica, dall'altro quelli con influenze romagnole e marchigiane.

180
Minuti



8
Storie raccolte

La "Torta tre monti" nasce con accoglienza degli ebrei a San Marino, il bis nonno di Pino ha importato il waferone. Nella gioielleria del paese c'erano lastroni di ghisa dove cuocevano il wafer.

12
Menù realizzati

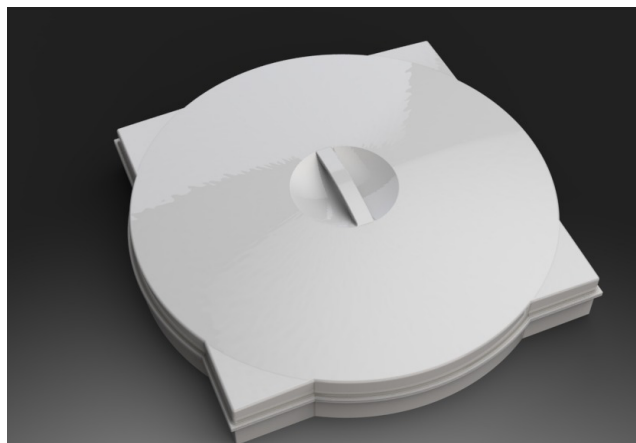
1
Prodotto tipico



PROGETTO:

SQUADRARE IL CERCHIO: STORIA DI UN INCONTRO

Dall'incontro con i cittadini è emerso che il piatto in cui i Sammarinesi si identificano maggiormente è la Torta Tre Monti, che ha una storia sconosciuta ai più, ma che simboleggia il principio di accoglienza tipicamente Sammarinese. Questa è nata infatti durante la Seconda Guerra Mondiale dall'incontro fra un Sammarinese e un ebreo in fuga dal nazismo, che ha trovato rifugio nella Repubblica, anch'essa guidata da un governo fascista, ma dedita prima di tutto all'ospitalità. Il progetto ha dunque lo scopo di valorizzare la storia di questo incontro, della nascita del simbolo gastronomico di San Marino e, più in generale, della città come "suolo ospite", attraverso uno stand espositivo, collocabile in differenti contesti sia museale che commerciale, al cui interno viene collocato un vassoio di design in ceramica pensato come oggetto simbolo della cultura della città Stato. Inoltre, sui pannelli, foto e testi spiegano la storia della Torta Tre Monti e, in generale, approfondiscono il tema dell'ospitalità a San Marino.



7

Schede
di progetto

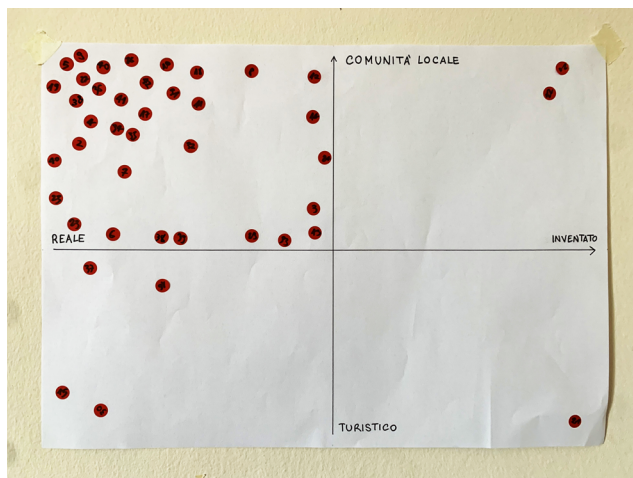
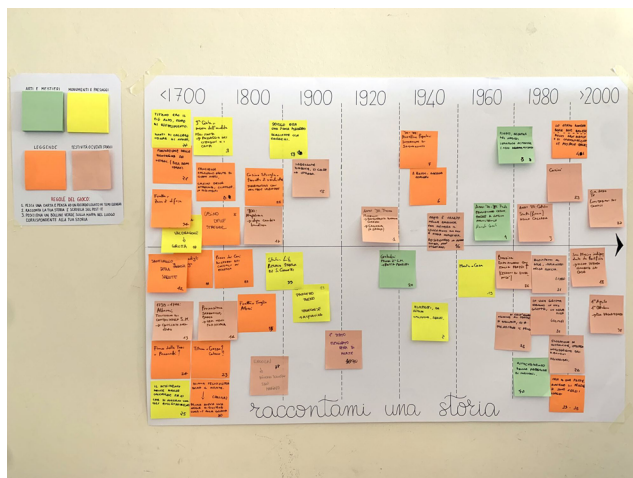
Team: I Balestrieri

Componenti: Giovanni Gilioli, Alberto Grossi, Andrea Malossi, Rebecca Manenti, Alessia Nicoli

Tipologia di Patrimonio culturale: Immateriale

Tema: Storie e le leggende di San Marino

Cittadini partecipanti	Daniela Amici, Sara Rossini, Micol Rossini, Enrico Biordi, Augusta Taddei, Claudia Malpeli, Michela Pasolini, Giuseppe Cesetti, Lazzaro Rossini, Gino Zani
co-design tools	cards, linea del tempo su cui collocare dei post-it con le storie; una mappa per geolocalizzare i racconti; un piano cartesiano utile a catalogare i dati emersi.
Sessioni	240 minuti totali
Durata	30/40' per ogni sessione
Obiettivo	Raccogliere e sistematizzare storie e leggende raccontate dai cittadini
FASE 1	La prima parte del processo si è svolta tramite un lavoro creativo e di memoria dove i cittadini, co-adiuvati da cards specifiche rappresentanti immagini storiche, parole chiave e domande, sono stati chiamati a raccontare testimonianze e racconti. Ogni storia veniva trascritta su post-it colorati divisi per categorie –arti e mestieri, festività ed eventi storici, leggende, paesaggi e monumenti–. In questa fase i facilitatori numeravano le storie e con l'aiuto del gruppo le posizionavano sulla linea del tempo. Una volta completato il momento di raccolta, il gruppo di cittadini, con l'aiuto dei facilitatori, ha collocato geograficamente i racconti che sono stati poi catalogati poi su un grafico cartesiano.
FASE 2	La seconda fase si è svolta tramite una fase di brainstorming che ha fatto emergere cosa, secondo i cittadini, fosse necessario valorizzare per promuovere l'identità sammarinese tramite strumenti comunicativi sonori o visivi.





10
Partecipanti

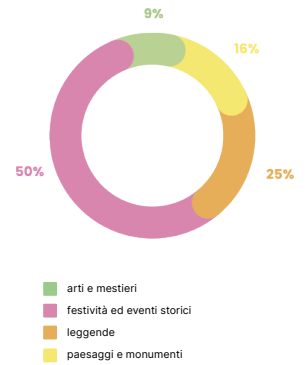
3
Co-design tools

240
Minuti

43
Storie raccolte

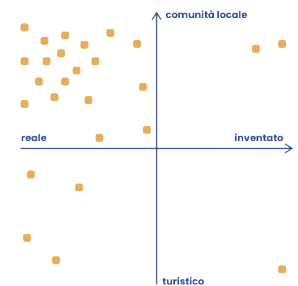
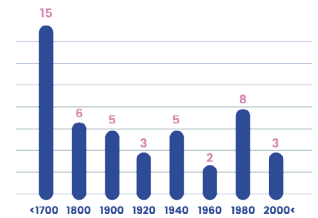
11
Luoghi raccolti

6
Secoli analizzati



Nel diagramma a torta sono presentati i risultati delle quantità di storie in base alle categorie.

In questo modo si può notare quali racconti sono più significativi per la città di San Marino.

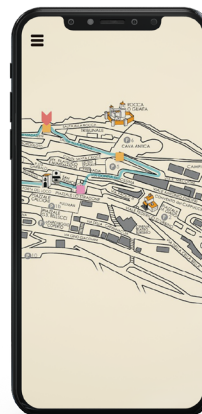
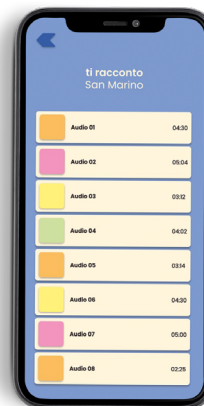
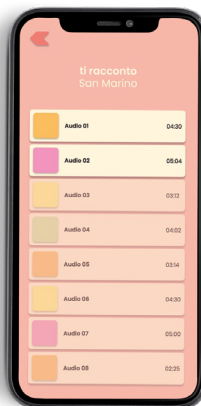


PROGETTO:

TI RACCONTO SAN MARINO

Partendo dalle storie più rappresentative raccolte durante gli incontri di co-design con i cittadini è stato immaginato un itinerario sonoro attraverso il quale è possibile attraversare i luoghi più suggestivi della repubblica e ascoltare i racconti ad essi collegati.

Il progetto consiste in un servizio, fruibile principalmente tramite app, che accompagna sammarinesi, e non, in un percorso visivo e sonoro. L'app consente di identificarsi in due tipologie di partecipanti, il giocatore, che si muove nel centro storico seguendo delle tappe, e l'ascoltatore, che usufruisce del servizio in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo.



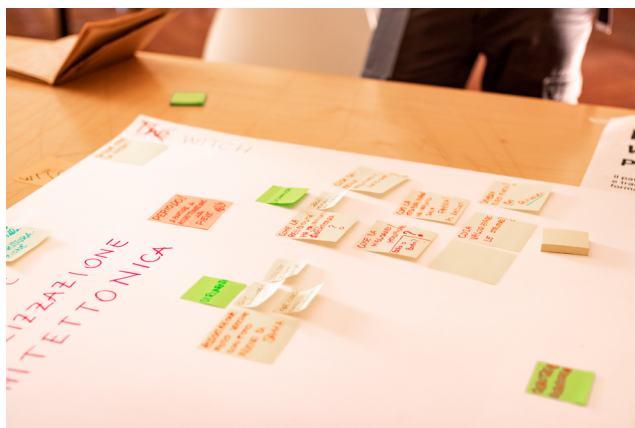
7

Schede
di progetto

Team: W.i.t.c.h

Componenti: Luca Andreini, Simone Benesso, Alex Giuliano, Andrea Gatti, Flora Liberati**Tipologia di Patrimonio culturale:** Materiale**Tema:** Medievalizzazione di San Marino/ La Rifabbrica novecentesca del Centro Storico

Cittadini partecipanti	Gino Zani, Vito Testaj, Micol Rossini, Daniela Amici, Enrico Biordi, Sara Rossini, Stefano Cervellini, Laura Rossi, Marta Stacchini
co-design tools	Memory game rivisitato e mappa
Sessioni	240 minuti
Durata	30/40' per ogni sessione
Obiettivo	Raccogliere dati e interessi della cittadinanza riguardo al processo di medievalizzazione del Centro Storico di San Marino
FASE 1	La prima fase ha consistito nell'utilizzo del memory come gioco di associazioni di immagini per scoprire il processo di medievalizzazione, introducendo l'argomento ai cittadini e capendo quale è il loro percepito a riguardo. Le immagini da associare non sono uguali ma rappresentano due momenti storici diversi dello stesso edificio. In una seconda fase i cittadini hanno disposto le carte dei luoghi su una mappa muta di San Marino, così da ottenere un dato di facile lettura visiva. L'attività finale è stata una discussione più articolata scaturita dalla lettura dalla mappa modificata sui luoghi che meglio rappresentano il processo di medievalizzazione.
FASE 2	A fronte delle informazioni raccolte nella prima fase, si sono svolti due brevi brainstorming su come poter valorizzare i processi di mantenimento delle Mura e della Porta della Costa dell'Arnella: ogni partecipante ha proposto e argomentato sia elementi peculiari di questi due siti, sia modalità che ne permettano la fruizione.



PROGETTO:

ECO ANTICO RINNOVATO

La soluzione di valorizzazione progettata è una applicazione per mobile che guida l'utente in una visita di San Marino seguendo le sue mura, scoprendone i tre gironi presenti nella Città e altri luoghi caratteristici rappresentativi dell'identità sammarinese che rientrano nel piano regolatore di medievalizzazione.

L'applicazione mostra una mappa della Città di San Marino divisa nelle tre zone delimitate dai tre gironi di mura, con evidenziati 10 luoghi di interesse. L'obiettivo del visitatore è quello di completare ogni zona visitando tutti i rispettivi punti esplicativi. Grazie alla localizzazione GPS l'utente può orientarsi e raggiungere i punti segnati, in prossimità di essi arriverà una notifica per scoprire la particolarità architettonica e di medievalizzazione attraverso un'immagine dello stesso luogo prima dell'intervento. Ogni spiegazione propone di scattare una foto dell'edificio per poter fare un confronto col presente.

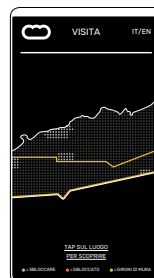
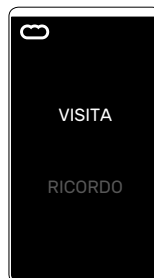
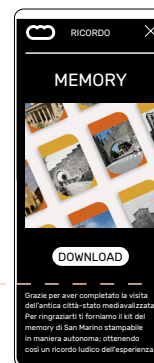
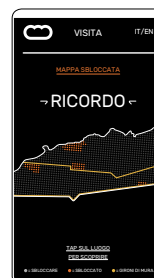
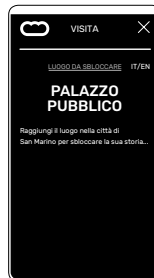
Sbloccate tutte le aree, l'utente può decidere di farsi mandare via mail il file per stampare un memory in cui le coppie sono composte dall'immagine del passato e quella scattata durante la visita.



● = LUOGO DA SBLOCCARE

● = LUOGO SBLOCCATO

● = GIRONI DI MURA



Team: Turbocolor

Componenti: Arianna Perugini, Arianna Tamburini,
Luca Uccelli, Alessia Curini, Mattia Coku

Tipologia di Patrimonio culturale: Materiale

Tema: Valorizzazione del patrimonio materiale
del Centro Storico di San Marino

Cittadini partecipanti	Denis Guerra, Lara C. Caldarelli, Dolores Benedettini, Marcella Michelotti, Simona Capicchioni.
co-design tools	Mappa e bollini colorati
Sessioni	240 minuti totali.
Durata	30/40' per ogni sessione
Obiettivo	Mappare il percepito dei partecipanti relativo alla valorizzazione di una serie di siti collocati nel Centro Storico di San Marino
FASE 1	Attraverso il processo di coinvolgimento e partendo dalle singole opinioni, i gruppi hanno esplorato in modo dinamico tutte le criticità riguardanti la valorizzazione del patrimonio sammarinese. Attraverso il confronto si è giunti a selezionare dagli iniziali dieci luoghi, due in particolare, la Galleria di Arte Moderna e Contemporanea e la Pinacoteca con la Chiesa di San Francesco.
FASE 2	Nella seconda fase della consultazione, i focus group sono stati guidati nell'evidenziare opportunità da cogliere sul territorio dando corpo a idee per azioni e progettualità orientate alla valorizzazione dei due siti culturali selezionati, contribuendo alla pari e con grande entusiasmo al processo. Successivamente, il team di lavoro ha poi visitato e osservato da vicino i siti emersi durante i focus group, aprendo il processo anche agli operatori di settore attivi in questi luoghi, al fine di selezionare un singolo sito su cui poter focalizzare l'attenzione, ovvero la Pinacoteca di San Francesco.





10
Partecipanti

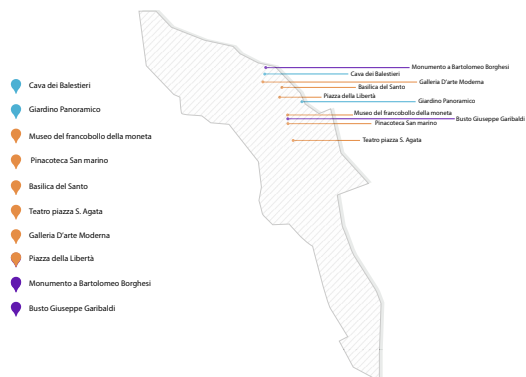
2
Co-design tools

240
Minuti

40
Storie raccolte

10
Siti da valorizzare

1
Obiettivo



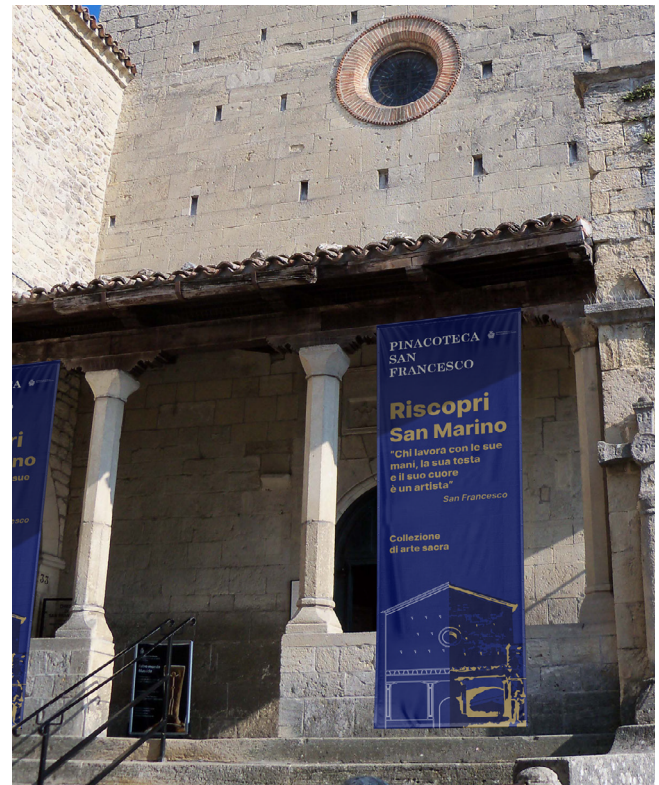
PROGETTO:

(RI)SCOPRIRE LA PINACOTECA

Il progetto consiste in un rebranding della Pinacoteca San Francesco di San Marino. Mira a far riscoprire ai cittadini e ai turisti la bellezza di questo bene culturale, non sempre valorizzato adeguatamente.

A causa della mancanza di guide interne ed esterne, e soprattutto di opuscoli e poster pubblicitari che incoraggino il pubblico a visitare questo luogo, nascosto tra le vie del Centro Storico, il progetto intende promuovere questo sito, invitando visitatori e locali, a entrare ed esplorare la Chiesa, la Pinacoteca annessa, e la collezione delle opere al loro interno, accompagnati da informazioni e curiosità.

Il progetto finale è composto da uno stendardo che mira a pubblicizzare questo sito; un opuscolo informativo, utilizzabile come guida all'interno del museo stesso e dei gadget brandizzati, acquistabili presso l'ingresso.





PARTECIPANTI AL WORKSHOP

Samuele Bedetti, Romina Bovo, Emanuele Francolini, Lorenza Muscato Luca Andreini, Simone Benesso, Alex Giuliano, Andrea Gatti, Flora Liberati, Arianna Perugini, Arianna Tamburini, Luca Uccelli, Alessia Curini, Mattia Coku, Casadei Menghi Alice, Giacomelli Francesco, Malagoli Mirko, Ortalli Greta, Giovanni Gilioli, Alberto Grossi, Andrea Malossi, Rebecca Manenti, Alessia Nicoli

CITTADINI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO DI CO-DESIGN

Francesco Morganti, Pierluigi Renzi, Dolores Benedettini, Simona Capicchioni, Valeria Stacchini, Marcella Michelotti, Andrew Dylan Gasperini, Matteo Maresi, Meris Monti, Lara Caldarelli, Gino Zani, Vito Testaj, Micol Rossini, Daniela Amici, Enrico Biordi, Sara Rossini, Stefano Cervellini, Laura Rossi, Marta Stacchini, Valeria Stacchini, Denis Guerra, Lara C. Caldarelli, Simona Capicchioni, Rossi Laura, Malpeli Claudia, Pasolini Michela, Cesetti Giuseppe, Rossini Lazzaro, Augusta Taddei

RESPONSABILI DI PROGETTO

Docenti:

SILVIA GASPAROTTO, Phd
silvia.gasparotto@unirmsm.sm

Designer, ricercatrice e vice direttrice del Corso di laurea Magistrale in Interaction & Experience Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, si occupa di Design per la valorizzazione del Cultural Heritage e di Interaction design. Approcci metodologici da sempre utilizzati nelle sue attività di ricerca e progettazione sono il design partecipativo, il co-design e il design thinking.

MARGO LENGUA

margo.lengua@unirmsm.sm

PhD student in Architettura e Culture del Progetto all'Università di Bologna, si occupa della realizzazione di progetti culturali partecipativi e dello sviluppo di progetti digitali per la valorizzazione del patrimonio culturale. Le sue tematiche di ricerca vertono nel campo del design applicato alla valorizzazione dei beni culturali tramite l'utilizzo di tecnologie digitali e metodologie partecipative.

ANNA GUERRA

anna.guerra@unirmsm.sm

Professionista di progettazione per il patrimonio culturale e ideatrice di vari progetti di valorizzazione del territorio e del paesaggio attraverso modalità partecipative e interattive. Lavora con vari soggetti della provincia di Rimini come esperto locale e cultural project manager. È co-fondatrice del progetto di gamification per il territorio MALAFELTRO.

Tutor:

MICHELA MANENTI

michela.manenti98@gmail.com

Laureata in design presso l'università di San Marino, si sta specializzando in grafica editoriale presso l'ISIA di Urbino. Si occupa di design editoriale e progetti culturali che valorizzano il patrimonio sociale e culturale nella zona di Rimini e dintorni.



