

Quaderni Dipignano

Atti del convegno

Transmedialità e Patrimoni culturali

Dipignano, Palazzo Albi Marini

23 luglio 2026



Palazzo Albi Marini e l'Ex Convento dei Cappuccini di Dipignano.

Editore	Edizioni Cluster Minit
Promosso da	Destinazione Jassa; Desme Digital; INRETE Cooperativa Sociale; Università della Calabria
Sostenitori del progetto B@bel	Fondazione CON IL SUD; Centro per il libro e la lettura
Patrocinio	Comune di Dipignano
Piattaforma editoriale	Transmedia Library
Luogo e data	Dipignano (CS), 23 luglio 2026

Editoriale. La giornata di studio *Transmedialità e Patrimoni culturali*, tenutasi il 23 luglio 2026 a Palazzo Albi Marini, ha riunito studiosi, rappresentanti di fondazioni, operatori di musei d'impresa, bibliotecari e progettisti di reti museali attorno a una domanda: se e come il linguaggio della transmedialità possa diventare una grammatica operativa per la valorizzazione del patrimonio culturale. Le risposte raccolte in questa prima giornata sono raccontate, articolo per articolo, nelle pagine che seguono.

IL titolo di questo primo numero dei *Quaderni Dipignano* — che ospita gli atti del convegno — è una scelta programmatica: la collana nasce per documentare il lavoro che si svolge attorno a Palazzo Albi Marini, all'Ex Convento dei Cappuccini, al Museo del Rame e, più in generale, al micro-distretto di Destinazione Jassa. Luogo di transmedialità esso stesso, Dipignano si offre come osservatorio delle trasformazioni in atto.

I contributi della sessione mattutina (§1–§13) sono seguiti dalle esperienze della sessione pomeridiana (§14), che presentano casi eterogenei accomunati dall'adozione del sistema *Phygital*. Tre fili attraversano il fascicolo: il passaggio “dalla domanda di cultura alla titolarità cognitiva”; il Phygital come infrastruttura di sostenibilità per i piccoli musei; e la biblioteca come spazio transmediale.

La piattaforma editoriale è **Transmedia Library**: i contributi sono accessibili come schede digitali collegate fra loro, e ogni riferimento in questo fascicolo rinvia alla scheda del singolo contributo mediante il rispettivo titolo e autore.

L'incontro, promosso da Destinazione Jassa, Desme Digital, INRETE Cooperativa Sociale e Università della Calabria, è stato aperto dai saluti del sindaco di Dipignano **Eugenio Gallo**. Il progetto **B@bel** — parte integrante della giornata — è sostenuto dalla **Fondazione CON IL SUD** e dal **Centro per il libro e la lettura**.

Luglio 2026

Indice

Indice

1	Borghi intelligenti e Destinazione Jassa	4
2	Reti e sviluppo dei territori	5
3	Dalla domanda di cultura alla titolarità cognitiva	6
4	Patrimonio culturale e attività della Fondazione TICHE	6
5	Progetto GNAM: Living Lab e musei diffusi	7
6	La piattaforma Transmedia Library	8
7	Sud Heritage: esperienze fisiche e digitali nei musei d'impresa	10
8	Il Museo Nazionale del Bergamotto: forza trainante del turismo di nicchia reggino	10
9	Dal progetto STORMED alla Rete Integrata dei Musei	11
10	Il New Made in Italy Manifesto: ricerca, design e logica aggregativa	12
11	Progettare l'interazione con le tecnologie nelle esperienze di fruizione del patrimonio culturale	13
12	Lo scaffale narrativo e transmediale	14
13	B@bel: la biblioteca del futuro tra gaming, gamification e competenze transmediali	15
14	Esperienze di valorizzazione del patrimonio culturale	16
	Programma della giornata	19
	Indice degli autori	19
	Nota per la citazione	20
	Piattaforma editoriale	20

1 Borghi intelligenti e Destinazione Jassa

Carlo Misasi
Destinazione Jassa

Abstract. Il contributo introduce il progetto Destinazione Jassa come prototipo del modello Borghi Intelligenti: un'architettura territoriale in cui patrimonio materiale, patrimonio immateriale e Intelligenza Artificiale Generativa convergono in un laboratorio di innovazione per la fruizione culturale. L'analisi si concentra sul caso pilota del Museo del Rame di Dipignano, con il progetto Jassa AI, e propone una riflessione sulla scalabilità del modello in altri borghi delle aree interne calabresi.

Parole chiave. Borghi Intelligenti; Destinazione Jassa; Jassa AI; phygital; patrimonio immateriale; aree interne; Intelligenza Artificiale Generativa; contrasto allo spopolamento.



Figura 1. Il micro-distretto di Destinazione Jassa nella Valle del Savuto (CS).

Il concetto di **Borghi Intelligenti** nasce dall'integrazione di tecnologie digitali e approcci fisici per la valorizzazione del patrimonio culturale. Non si tratta semplicemente di digitalizzare le collezioni: si tratta di ripensare la relazione tra museo e territorio, tra visitatore e comunità, tra memoria e futuro. Il progetto Destinazione Jassa — primo micro-distretto turistico collinare italiano, situato alle porte di Cosenza nella Valle del Savuto — rappresenta un caso di studio emblematico di questo approccio.

Il micro-distretto connette sette borghi storici: **Malito, Belsito, San Stefano di Rogliano, Mangone, Paterno Calabro, Dipignano e Donnici**. L'obiettivo è promuovere un modello di sviluppo turistico sostenibile che offra ai visitatori l'esperienza autentica di antichi siti, sentieri storici, riti e tradizioni religiose ancora vivi nella comunità.

Il Museo del Rame come hub digitale: il progetto Jassa AI

La Fondazione Museo del Rame — con sede a Dipignano — ha lanciato il progetto **Jassa AI** in partnership con Destinazione Jassa, con l'obiettivo di trasformare il patrimonio culturale delle aree interne calabresi in un laboratorio di innovazione digitale. L'iniziativa rientra nel più ampio quadro “Borghi Intelligenti e Scuole del Futuro”, focalizzato sull'Intelligenza Artificiale Generativa applicata al patrimonio culturale.

Il museo evolve da “nicchia isolata a hub di promozione territoriale” grazie a percorsi **phygital** che integrano la visita fisica con un’infrastruttura web. L’ecosistema locale si estende oltre le mura del museo, abbracciando ristorazione ed eccellenze gastronomiche, itinerari storici, percorsi mare/montagna, agriturismo e ospitalità digitale.

Memoria storica e co-progettazione della fruizione

L’obiettivo è duplice: preservare la memoria storica e co-progettare la fruizione culturale del futuro. Il processo si articola in tre fasi: la geolocalizzazione degli oggetti donati nei luoghi d’origine, l’anagrafica digitale degli oggetti e dei beni librari, e le voci della comunità — racconti vivi e interattivi per tramandare la memoria.

Il territorio incluso nel progetto comprende luoghi come le Grotte di Chiauco, il sito de La Madonna del Latte, il Mulino di Paterno e il Mulino Gennarino, legati alle tradizioni artigianali della lavorazione del rame e alla memoria del comparto idraulico dell’area.

Sostenibilità economica e contrasto allo spopolamento

Il modello prevede diverse fonti di ricavo: workshop a pagamento su storytelling e raccolta di memoria orale; turismo esperienziale con tour guidati nei luoghi della mappatura; contenuti premium con mappa base gratuita e paywall per podcast e documentari; abbonamenti SaaS/Patreon per la community; partnership con operatori locali. La visione mira a unire innovazione tecnologica AI e radici storiche per arginare lo spopolamento dei borghi, creando occupazione e attirando risorse. Dipignano funge da fase pilota per la validazione del software e del modello operativo, con l’intenzione di scalabilità estendendo il modello agli altri musei e nodi della rete.

Riferimenti

- Misasi C., *Museo del Rame hub digitale*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_212_1786616279_0.pdf
- *Destinazione Jassa* (sito del progetto). URL: <https://destinazionejassa.it/>

2 Reti e sviluppo dei territori

Antonella Vitiello
Mita Academy

Abstract. *L’analisi esplora il ruolo delle reti — istituzionali, formative, imprenditoriali — come infrastruttura immateriale per lo sviluppo dei territori. Il caso dell’ITS MITA Academy e del progetto “ITS MITA Virtual Tour: oltre la distanza, dentro l’esperienza” viene usato per illustrare come una rete formativa possa diventare piattaforma di sperimentazione transmediale, grazie alla collaborazione tra enti di formazione, università e imprese.*

Parole chiave. *Reti territoriali; ITS MITA Academy; PNRR-MITA; ecosistema figital; digital twin; Miter; orientamento.*

L’intervento si colloca nella riflessione sulle reti come forma istituzionale necessaria per lo sviluppo dei territori, con particolare attenzione alle reti formative che connettono istituti tecnici superiori, università e imprese.

L’esempio concreto presentato è il progetto **ITS MITA Virtual Tour** — “Oltre la distanza, dentro l’esperienza”, nato dalla collaborazione tra quattro enti: ITS MITA Academy, l’Università della Calabria (laboratorio LMSV), l’Università degli Studi di Firenze e l’azienda ReLab, nell’ambito di un dottorato PNRR-MITA. Il progetto risponde a una domanda di ricerca precisa: come trasformare la curiosità di un potenziale studente in una scelta consapevole? La risposta è un ecosistema **“figital”** — fisico e digitale insieme — per l’orientamento scolastico.

Architettura del sistema figital

Il sistema si articola in tre componenti integrate:

- un **digital twin a 360 gradi** delle sedi;
- un **agente conversazionale con avatar 3D** (chiamato **Miter**) che guida gli utenti nell’esplorazione;
- un’**interfaccia operativa scalabile** per il monitoraggio produttivo in tempo reale.

Il progetto è strutturato attorno a **sette principi progettuali**: aggiornamento, ubiquità, gamification, esplorazione, immersività, preformazione, interazione. La mappatura interattiva copre circa **95 macchinari** lungo le filiere produttive. Il modello è pensato per essere applicabile a qualsiasi contesto che richieda documentazione interattiva di ambienti e processi produttivi, e si presenta come un'infrastruttura transmediale del territorio: produce contemporaneamente competenze, narrazioni e legami.

Riferimenti

- De Francesca F., Giliberti L., *ITS MITA Virtual Tour: oltre la distanza, dentro l'esperienza*, Edizioni Cluster Minit, 7 settembre 2026 (Quaderno 5 – Giornata Nazionale del Made in Italy 2026, 5_12.pdf). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_293_1787389317_0.pdf

3 Dalla domanda di cultura alla titolarità cognitiva

Carminé Marinucci
DiCultHer

Abstract. *Il saggio propone un cambio di paradigma: dalla “domanda di cultura” — che descrive l’utente come consumatore di un’offerta — alla “titolarità cognitiva” — che riconosce alle comunità il diritto di essere co-autrici delle narrazioni che le riguardano. Il contributo è presentato come portavoce del network DiCultHer (Digital Cultural Heritage).*

Parole chiave. *Domanda di cultura; titolarità cognitiva; DiCultHer; partecipazione culturale; beni comuni; reti museali.*

Per decenni la politica culturale italiana ha ragionato in termini di **domanda**: “come intercettare nuovi pubblici? come avvicinare i giovani al museo? come aumentare le visite?”. La categoria è mutuata dal marketing e descrive i cittadini come consumatori di un’offerta culturale confezionata altrove — da istituzioni, da esperti, da autorità pubbliche.

La **titolarità cognitiva** è un cambio di passo: le comunità non sono più soltanto *destinatari* di un servizio, ma *titolari* di processi cognitivi che le riguardano. Conoscere, raccontare, interpretare, trasmettere sono azioni che spettano a chi vive quotidianamente un patrimonio — non a chi lo gestisce da lontano.

DiCultHer — *Digital Cultural Heritage* — è il network di cui Marinucci è portavoce nel convegno. L’orizzonte del network è la costruzione di un patto condiviso tra istituzioni, comunità scientifiche, imprese e cittadini, attorno a domande quali: *chi possiede i dati? chi li legge? chi decide cosa è rilevante?*

Il passaggio alla titolarità cognitiva ha conseguenze operative dirette sulle reti museali: i musei non possono più limitarsi a esporre — devono **mettere in relazione**; le comunità locali devono diventare **co-produttrici** dei percorsi espositivi; le tecnologie digitali diventano **infrastrutture di partecipazione** prima ancora che strumenti di comunicazione. In questo quadro, i progetti presentati nel resto del convegno non sono solo soluzioni tecniche, ma atti politici: restituiscono ai territori la parola sulla propria memoria.

Nota. Il catalogo Transmedia Library documenta DiCultHer solo attraverso il programma del convegno (relazione scheduled alle ore 11:00). Anno di fondazione e missione esatta dell’organizzazione non sono attualmente indicizzati.

4 Patrimonio culturale e attività della Fondazione TICHE

Annalisa Mombelli
Fondazione TICHE

Abstract. *La Fondazione TICHE (Technological Innovation in Cultural HERitage) coordina il Cluster Tecnologico Nazionale nel settore delle tecnologie per il patrimonio culturale. Il contributo ne*

illustra la struttura a rete, le cinque traiettorie tecnologiche e due progetti pilota — Furiose Interazioni e Stanze dell'Ariosto — che dimostrano come tecnologie NFC, tavoli multitouch, realtà virtuale e avatar emotivamente reattivi possano rendere accessibile e coinvolgente il patrimonio anche per un pubblico di bambini in età scolare.

Parole chiave. *TICHE; Cluster Tecnologico Nazionale; Furiose Interazioni; Stanze dell'Ariosto; EMPATHI; Orlando Furioso; avatar emotivamente reattivi.*

La Fondazione TICHE è l'organismo di coordinamento e gestione del Cluster Tecnologico Nazionale nel settore delle Tecnologie per il Patrimonio Culturale. I partecipanti — università, enti pubblici di ricerca, fondazioni, consorzi e imprese — rappresentano le principali strutture impegnate nella ricerca scientifica nazionale di base e applicata nel campo dei beni culturali. L'obiettivo principale è avviare e realizzare un sistema di innovazione territoriale di valenza nazionale, mediante la connessione in rete, l'integrazione interregionale e il governo delle competenze e delle risorse delle strutture pubbliche e private.

Le traiettorie tecnologiche di TICHE si articolano in cinque aree: **Conoscenza, User experience, Diagnostica, Conservazione, Monitoraggio** ambientale e strutturale.

Furiose Interazioni: l'Orlando Furioso reso phygital

Furiose Interazioni è un dimostratore tecnologico co-finanziato da Fondazione TICHE che propone un percorso interattivo nell'universo fantastico dell'*Orlando Furioso* di Ludovico Ariosto, unendo letteratura rinascimentale e soluzioni digitali innovative. Il percorso si articola in quattro stazioni tecnologiche:

- **L'audaci imprese:** smart objects dotati di tecnologia NFC per dare vita ad animazioni 3D e 2D; i modelli 3D con tag NFC vengono manipolati su una piattaforma di lettura che attiva un'animazione 3D (un oggetto) o 2D (due oggetti).
- **Il Libro degli Incantesimi:** tavolo interattivo multitouch con videocamera per il riconoscimento facciale e un algoritmo che riposiziona il volto dell'utente sui modelli 3D dei personaggi.
- **Il Viaggio sulla Luna:** per gli utenti sopra i 13 anni un'esperienza immersiva con visore VR; per i più giovani, un'installazione a forma di carrozza con due schermi in sincronia.
- **L'Arioscopo:** riconoscimento vocale di parole chiave come "Amore", "Fortuna" e "Futuro"; il sistema recupera dal database una porzione di testo del *Furioso* e riproduce un messaggio vocale con cui Ariosto "predice" le sorti dell'utente.

Le Stanze dell'Ariosto sono state inaugurate l'8 settembre 2023; Furiose Interazioni ha aperto al pubblico il 24 settembre 2023. Nei primi due mesi sono state rilevate 1.890 presenze, con picchi di 325 il giorno dell'inaugurazione.

Stanze dell'Ariosto e progetto EMPATHI

Il progetto **Stanze dell'Ariosto** rende accessibili gli spazi privati e problematici del Palazzo del Maurizio (Reggio Emilia) attraverso la realtà virtuale, affiancati da un videowall che funge da archivio multimediale per l'accesso interattivo a contenuti storico-artistici. **EMPATHI** è il progetto europeo R&D collegato: un avatar 3D emotivamente reattivo modellato su Ludovico Ariosto guida i visitatori adattandosi dinamicamente alle emozioni del pubblico. I test — condotti con 12 persone di età 5–60 anni — hanno confrontato narrazione audio tradizionale e avatar reattivo, mostrando la validità della narrazione adattiva.

Riferimenti

- Mombelli A., *TICHE – Il Cluster Tecnologico Nazionale per il Patrimonio Culturale*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_216_1786617147_0.pdf

5 Progetto GNAM: Living Lab e musei diffusi

Patrizia Marti
Università di Siena (Santa Chiara Lab)

Abstract. *Il Santa Chiara Lab dell'Università di Siena è un Living Lab certificato nella rete europea ENoLL, che opera come facilitatore di relazioni tra il mondo accademico e quello delle imprese se-*

condo il modello della quintupla elica (università, impresa, pubblica amministrazione, società civile, ambiente). Il contributo presenta il progetto GNAM — “I musei di impresa come hub di trasformazione dei sistemi alimentari” — che vede come siti pilota in Calabria il GIAS Experience Museum e il Museo Carta di Soveria Mannelli.

Parole chiave. *Living Lab; ENoLL; Santa Chiara Lab; quintupla elica; GNAM; musei d’impresa; sistemi alimentari; stampa 3D alimentare; open innovation.*

Il Santa Chiara Lab è un polo di eccellenza per l’innovazione interdisciplinare, fondato nel 2016 e situato nel cuore del centro storico di Siena, con una superficie di 3.000 metri quadrati. Il centro è un Living Lab certificato nella rete europea ENoLL (European Network of Living Labs), che gli consente di operare come facilitatore di relazioni tra il mondo accademico e quello delle imprese. Il modello di riferimento evolve dalla quadrupla alla **quintupla elica**, che integra come quinto attore l’ambiente stesso nei processi di co-creazione e innovazione sostenibile.

Kitchen Lab e progetti agro-alimentari

Il **Kitchen Lab** è il cuore pulsante delle attività agro-alimentari: una cucina-laboratorio che integra tecnologie innovative quali scansione 3D, stampa 3D alimentare, produzione di stampi con macchine a controllo numerico e modellazione 2D/3D. Tra i progetti più innovativi: la pasta stampata in 3D arricchita con sottoprodotti alimentari (Pastificio Astorino / Università di Siena), i cioccolatini “dati edibili” che rendono tangibili informazioni ambientali, e lo studio del tempeh di ceci e fagioli neri come proteina vegetale sostenibile.

Il progetto GNAM

Il progetto **GNAM** — “**I musei di impresa come hub di trasformazione dei sistemi alimentari**” è una delle iniziative più rilevanti del centro. **Siti pilota in Calabria:** GIAS Experience Museum e Museo Carta di Soveria Mannelli. L’approccio metodologico si basa sullo sviluppo di metodologie di co-design per l’educazione ad un’alimentazione sana, con analisi sensoriale preliminare, trasformazione delle materie prime e rivisitazione di ingredienti e tecniche di cottura. Il modello a rete coinvolge scuole, università, aziende dell’agrifood, ristoranti, policy maker e associazioni, con attività di co-creazione che includono la rivisitazione di ricette plant-based.

La piattaforma WOW

WOW (Wine, Olive oil and Wheat) è un’infrastruttura di disseminazione che rende visibili i risultati della ricerca attraverso percorsi accessibili, fungendo da luogo di connessione tra bisogni del mercato e competenze scientifiche. Lo spazio espositivo — ospitato in un palazzo storico nel centro di Siena — ha una duplice funzione: promuovere la consapevolezza sulle sfide dei sistemi alimentari contemporanei e rendere la ricerca scientifica accessibile a un pubblico non specializzato. La Fondazione Siena Food Lab ETS — creata dalla Fondazione Monte dei Paschi di Siena e dal Santa Chiara Lab — si occupa specificamente di innovazione, trasferimento tecnologico e formazione nel settore agro-alimentare.

Riferimenti

- Marti P., *Santa Chiara Lab 2026*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_221_1786618554_0.pdf
- *Gias Experience* (museo d’impresa). URL: <https://gias-srl.com/gias-experience/>

6 La piattaforma Transmedia Library

Ettore Perri

CTIO e Co-Founder, Desme Digital

Abstract. *L’articolo presenta la Transmedia Library, una piattaforma digitale che indicizza e connette elementi multimediali eterogenei — libri, film, registrazioni audio, risorse web — rendendoli ricercabili attraverso un assistente conversazionale basato sull’Intelligenza Artificiale. L’architettura si fonda su Retrieval-Augmented Generation (RAG) con policy di grounding rigoroso: ogni risposta cita inline le fonti esatte, verificabili con un click. L’articolo descrive lo schema documentale a due livelli, la pipeline di retrieval ibrida e il motore di scoperta delle relazioni inter-elemento.*

Parole chiave. *Transmedia Library; RAG; ChromaDB; sentence-transformer; Reciprocal Rank Fusion; RAKE; grounding rigoroso; motore di relazioni; chiosco TOTEM.*

La Transmedia Library è costruita su un'applicazione **Flask** supportata da un database relazionale e da un **vector store ChromaDB** con istanza cloud. Il vector store utilizza la distanza coseno con indicizzazione HNSW, mentre gli embedding testuali sono prodotti da un modello **sentence-transformer**. L'architettura segue il pattern retrieval-augmented generation (RAG), combinando recupero denso e modello generativo. Tutta l'inferenza AI è delegata a un provider LLM esterno tramite l'SDK Anthropic.

Schema documentale a due livelli

Una decisione architetturale fondamentale è l'indicizzazione dei documenti a due granularità distinte. I **documenti di sintesi** (`doc_type='summary'`) sono generati tramite LLM e contengono il riassunto condensato di ogni risorsa (fino a 4.000 caratteri); servono per la ricerca di similarità tra elementi. I **documenti chunk** (`doc_type='chunk'`) sono il testo estratto suddiviso in finestre sovrapposte di 1.500 caratteri con overlap di 150 caratteri; servono per il retrieval del contesto della chat, preservando il dettaglio letterale. La separazione evita un problema noto: i documenti lunghi contengono molti argomenti, quindi i loro embedding sono rumorosi.

Pipeline di retrieval ibrida

Quando un utente invia una query, il sistema recupera fino a 30 chunk tramite una pipeline ibrida che combina ricerca vettoriale densa e ricerca esatta per keyword, fuse tramite **Reciprocal Rank Fusion (RRF)**. Le keyword sono estratte dalla query tramite RAKE (Rapid Automatic Keyword Extraction) con pesatura gaussiana per prossimità: un chunk che contiene tutte le keyword della query è un segnale più forte se tali keyword appaiono vicine nel testo. La formula applicata è

$$\text{proximity factor} = \exp\left(-\frac{(\text{gap}_{\text{chunk}} - \text{gap}_{\text{query}})^2}{2\sigma^2}\right)$$

con $\sigma = 20$ caratteri. Dopo la fusione, l'output finale è assemblato con un meccanismo di **slot reservation**: fino a metà degli slot di output sono riservati per chunk che corrispondono alle keyword.

Motore di scoperta delle relazioni

Il motore affronta una domanda distinta dal retrieval: date due risorse simili nel catalogo, qual è la natura della loro relazione? Il motore implementa una pipeline a quattro stadi: similarità (RRF a due passaggi, coverage boost, citation boost, aggregazione MAX), acquisizione del vocabolario (etichette precedentemente usate dai curatori umani), generazione etichette (un LLM assegna etichette concise e simmetriche a coppie ad alta similarità) e conferma (le etichette sono persistenti con stato di conferma).

Un vincolo cruciale è la **simmetria**: se “A è X di B” è vero, allora “B è X di A” deve essere anch'esso vero. Formulazioni direzionali come “ispirato a” o “adattamento di” sono esplicitamente proibite; alternative simmetriche come “stessa epoca” o “influenza reciproca” sono preferite.

Policy di strict grounding e casi studio

Il prompt di sistema impone grounding stretto: il modello è proibito dall'usare conoscenza da training data; ogni dichiarazione fattuale deve avere una citazione inline; il fallback è il riconoscimento che l'informazione richiesta non è contenuta nelle fonti fornite.

Il **chiosco TOTEM** porta la piattaforma direttamente nei musei e nelle biblioteche con quattro modalità di avvio: “Lasciati ispirare”, “Scopri dove si trova”, “Hai una domanda? Chiedilo a Dedi”, “Naviga la collezione”. Casi d'uso già operativi: Biblioteca Trame di Lamezia Terme, Casa della Cultura di Lamezia Terme, reti di musei d'impresa.

Riferimenti

- Perri E., *La piattaforma Transmedia Library*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_220_1786617883_0.pdf
- Perri E., *Transmedia Library: a Strictly-Grounded RAG Approach for Knowledge Relation Discovery and Querying*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (paper). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_218_1786617496_0.pdf

7 Sud Heritage: esperienze fisiche e digitali nei musei d'impresa

Emilio Leo
Lanificio Leo

Abstract. *Il Lanificio Leo di Soveria Mannelli (CZ) è una delle realtà tessili più antiche d'Italia, oggi impegnata in un processo di trasformazione che intreccia heritage manifatturiero e sperimentazione digitale. Il contributo presenta il progetto Sud Heritage — di cui il documentario Un Antico Futuro costituisce la testimonianza — come caso di studio di un'azienda che ha fatto della memoria industriale il proprio vantaggio competitivo.*

Parole chiave. *Lanificio Leo; Sud Heritage; Un Antico Futuro; heritage manifatturiero; tour VR; plaid; cotone biologico; slow fashion.*

Il Lanificio Leo è un'azienda tessile calabrese situata a Soveria Mannelli, in provincia di Cosenza, che propone una collezione di plaid e accessori per la casa all'insegna della **slow fashion**, combinando artigianalità locale e sperimentazione contemporanea. L'azienda offre diverse linee di prodotti: plaid, scarpe e poncho, oltre a progetti di co-branding.

Le collezioni

Tra le collezioni più significative:

- **Sky, Cloud, Umbrella:** plaid realizzata utilizzando SPADE-COCO, un modello di Machine Learning in grado di sintetizzare immagini foto-realistiche da un layout di segmentazione semantica di input.
- **Figure Concrete:** collezione nata dall'osservazione del paesaggio calabrese, dove la progettista rintraccia figure architettoniche di riferimento nelle opere incomplete del territorio.
- **Flying Objects:** progetto sulla reversibilità grafica dei tessuti, sviluppato con Hansel Grotesque Studio.
- **Edizione limitata con Alessandro Roma:** un plaid/arazzo in edizione limitata di 20 pezzi numerati, frutto della collaborazione tra la poetica dell'artista Alessandro Roma e la visione di Federica Zama.
- **Dusk:** due plaid in cotone biologico che incorniciano un attimo di tempo.

Una collezione rappresenta un'interpretazione delle visioni di Huxley indotte dalla mescalina, partendo dalla percezione di forme colorate, mobili e geometricamente vive per arrivare a forme complesse e movimentate.

Un Antico Futuro

Il documentario **Un Antico Futuro** racconta la storia del Lanificio Leo, una delle realtà tessili più antiche e prestigiose d'Italia. L'opera esplora come questa azienda familiare, tramandata di generazione in generazione, stia affrontando le sfide del presente mantenendo vive le tradizioni artigianali che l'hanno resa celebre. Attraverso le voci degli operatori e le immagini degli antichi telai, emerge un dialogo tra heritage e innovazione.

Il tour a 360°

È disponibile un'esperienza immersiva in realtà virtuale che permette di visitare virtualmente il Lanificio Leo. Il tour a 360 gradi consente di esplorare gli spazi dell'azienda tessile, osservando da vicino macchinari, processi produttivi e ambienti di lavoro. L'attenzione alla sostenibilità — cotone biologico, lana merinos extrafine, pezzi numerati — unisce design e poesia visiva.

Riferimenti

- Leo E., *Un Antico Futuro – Lanificio Leo*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_211_1786616126_0.pdf
- *Lanificio Leo* (sito istituzionale). URL: <https://www.lanificioleo.it/>

8 Il Museo Nazionale del Bergamotto: forza trainante del turismo di nicchia reggino

Vittorio Caminiti

Abstract. Il contributo presenta il Museo Nazionale del Bergamotto — con sede a Reggio Calabria e operante insieme al Polo Regionale del Bergamotto — come caso esemplare di trasformazione di una nicchia produttiva in leva di attrazione culturale, turistica ed economica. L'analisi documenta le iniziative internazionali (mostra di Girona, progetto *Moda & Cibo* durante la *Versace Week*) e le attività della Scuola Sensoriale, mostrando come l'identità materiale di un prodotto — il bergamotto, definito “oro verde” calabrese — possa tradursi in racconto culturale, in formazione e in internazionalizzazione del territorio.

Parole chiave. Bergamotto; Museo Nazionale del Bergamotto; Reggio Calabria; oro verde; Polo Regionale; Girona; Versace Week; *Moda & Cibo*; Scuola Sensoriale.

Il **Museo Nazionale del Bergamotto** celebra il prezioso agrume di Reggio Calabria — un frutto che “ha conquistato il mondo” — come simbolo di identità territoriale, tradizione artigianale e innovazione culturale. Il Museo opera insieme al **Polo Regionale del Bergamotto**, che funge da centro coordinatore per le attività museali e promozionali legate all'agrume.

La Scuola Sensoriale

Il Museo propone laboratori esperienziali dedicati all'essenza del bergamotto, coinvolgendo maestri profumieri, “nasi” esperti, chef e food bloggers. Queste attività costituiscono una vera e propria **Scuola sensoriale** che unisce natura, arte e memoria olfattivo-gustativa, con corsi regolari all'interno della struttura museale. Il bergamotto è descritto come “oro verde” calabrese per il suo valore economico, culturale e identitario, e abbraccia ambiti che spaziano dall'artigianato alla profumeria, dalla gastronomia alla cultura, affermandosi come ambasciatore di eccellenza reggina nel mondo.

La mostra di Girona: primo “Museo degli Agrumi d'Italia”

Grazie a una sinergia internazionale con la Diputació de Girona, il bergamotto di Reggio Calabria ha trovato spazio nel Centro Culturale Les Bernardes di Girona-Salt, tra affreschi medicei e profumi d'agrumi. È la prima volta che l'“oro verde” calabrese è stato raccontato attraverso la storia, l'arte, la botanica e le emozioni, segnando — secondo Vittorio Caminiti — “la nascita del primo Museo degli Agrumi d'Italia”. Tra le immagini storiche del Museo di Reggio, le nature morte del Settecento e le riscoperte botaniche dell'esperto Paolo Galeotti, è nato un ponte culturale tra il Sud Italia e la Spagna.

Versace Week e il progetto “Moda & Cibo”

In occasione della **Versace Week**, il Polo del Bergamotto ha lanciato il progetto “**Moda & Cibo**”, realizzato con chef calabresi, studenti degli istituti alberghieri e il maestro orafo Gerardo Sacco. L'evento, sostenuto dall'Associazione Professionale Cuochi Italiani, ha unito territorio, artigianato e alta cucina: sfilate ispirate agli agrumi, showcooking, artigianato creativo e percorsi del gusto hanno celebrato il bergamotto come simbolo vivo del Mediterraneo.

Dichiarazione. Secondo Vittorio Caminiti, la mostra a Girona rappresenta “un'opportunità unica per far conoscere in Europa il valore culturale, nutrizionale e simbolico di un frutto che il mondo ci invidia”.

Riferimenti

- *Museo Nazionale del Bergamotto* (sito istituzionale e tour virtuale). URL: <https://www.museobergamotto.it/>

9 Dal progetto STORMED alla Rete Integrata dei Musei

Pietro Pantano
Università della Calabria

Abstract. Il saggio ricostruisce il percorso che, dal progetto *STORMED* (“Tessendo il passato, gustando il futuro: Storie dal cuore del Mediterraneo”), ha portato alla costruzione di una *Rete Integrata dei Musei calabresi*. Vengono analizzate le tecnologie impiegate (*IA Generativa, tecnologie Avatar, tour virtuali, sistema phygital*), la cornice teorica ispirata a Geoffrey West, César Hidalgo e Albert-László Barabási, e il modello di sostenibilità economica basato su biglietti, shopping center e fruizione online.

Parole chiave. STORMED; Rete Integrata dei Musei; AvatArt; IA Generativa; Service Design; West; Hidalgo; Barabási; phygital; sostenibilità economica.

Il progetto **StorMed** “Tessendo il passato, gustando il futuro: Storie dal cuore del Mediterraneo” ha coinvolto inizialmente quattro musei d’impresa calabresi: GIAS, Torre Camigliati, Rubbettino – Museo Carta, Amarelli. A questi si sono aggiunti successivamente anche Lanificio Leo e Villa Rendano. Il progetto era guidato dall’Università della Calabria, con la partecipazione della start-up NonSiButtaViaNiente.

L’obiettivo era rivoluzionare l’esperienza dei visitatori nei musei d’impresa di queste realtà storiche calabresi, integrando con successo tecniche di Storytelling Aziendale, IA Generativa, tecnologia Avatar e proposte di Service Design, per trasformare queste esposizioni aziendali in centri culturali dinamici e coinvolgenti.

Tecnologie impiegate

Le tecnologie al centro del progetto includono: l’Intelligenza Artificiale Generativa, che interviene a vari livelli restituendo i contenuti secondo i desiderata degli utenti; le tecnologie avatar per la creazione di guide virtuali; i tour virtuali per la visita a distanza; il sistema phygital che coniuga la visita reale con strumenti virtuali avanzati. La piattaforma digitale supera le barriere fisiche e presenta l’insieme dei musei come un unico contesto dislocato su più luoghi e multipolare.

Cornice teorica: reti, complessità, leggi di scala

La metodologia si basa sulle teorie di tre studiosi fondamentali: **Geoffrey West**, che ha studiato come le città, le aziende e gli organismi viventi seguano leggi matematiche universali di scala con rendimenti crescenti e crescita esponenziale; **César Hidalgo**, il cui *Atlas of Economic Complexity* dimostra che la ricchezza dei paesi dipende dalla complessità del loro sistema produttivo e dalla conoscenza distribuita nelle reti di competenze collettive; **Albert-László Barabási**, che analizza il successo come fenomeno di rete e percezione collettiva. Il filo comune tra questi tre autori risiede nella centralità delle reti, nella ricerca di leggi universali matematiche nei fenomeni sociali, nell’importanza della complessità come motore di crescita e nel ruolo della collettività nella generazione del valore.

Modello di sostenibilità

Quasi nessun museo raggiunge la sostenibilità economica autonomamente; il deficit strutturale viene colmato in genere dall’amministrazione pubblica o dalle fondazioni bancarie. Le principali fonti di finanziamento sono il biglietto di ingresso, lo shopping center e i servizi, e la fruizione online con relativo pagamento di un biglietto. La rete dei musei incrementa i ricavi attraverso l’aumento dei visitatori, la promozione unitaria del sistema e l’effetto hub dei musei più centrali e visitati. L’evoluzione del progetto ha portato allo sviluppo di contenuti transmediali e all’iniziativa **AvatArt**.

Riferimenti

- Pantano P., *Dal Progetto Stormed alla Rete Integrata dei Musei*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_214_1786616882_0.pdf
- *Progetto Stormed* (sito del progetto). URL: <https://stormed.unical.it/>

10 Il New Made in Italy Manifesto: ricerca, design e logica aggregativa

Alberto Bassi

Università IUAV di Venezia — Commissione Comunicazione del Cluster Tecnologico Nazionale Made in Italy

Abstract. Il contributo presenta il volume *Si tratta di una logica aggregativa trasversale e integrale di Alberto Bassi* (Università IUAV di Venezia, membro della Commissione Comunicazione del Cluster), che raccoglie gli atti delle giornate nazionali sul *Made in Italy* organizzate dal Cluster — con sessioni a Cà Tron (Venezia) e a Firenze — e discute il *New Made in Italy Manifesto del 2025* e i suoi tredici *statements* fondativi per il sistema imprenditoriale nazionale, alla luce della crisi strutturale della globalizzazione e della necessità di una *sostenibilità integrale*.

Parole chiave. Cluster Made in Italy; New Made in Italy Manifesto; 13 statements; logica aggregativa; sostenibilità integrale; design inclusivo; tavoli tematici; ITS.

Il volume raccoglie gli atti delle giornate dedicate al Made in Italy organizzate dal Cluster Nazionale, con sessioni che si sono tenute a **Cà Tron**, presso l'Università IUAV di Venezia, e a **Firenze** in collaborazione con ITS-Mita e l'Università di Firenze. Le giornate hanno riunito università, istituti tecnici superiori e istituzioni per riflettere sul modello italiano alla luce delle crisi contemporanee.

Il New Made in Italy Manifesto (2025)

Nel 2025 il Cluster ha elaborato il *New Made in Italy Manifesto*, composto da **tredici statements fondativi** per il sistema imprenditoriale nazionale, che possono assumere forza cruciale anche in relazione all'accelerarsi drammatico di una crisi mondiale, strutturale e permanente, di natura economico-finanziaria, socio-culturale e militare.

Il volume analizza criticamente il modello di globalizzazione degli ultimi decenni, che ha fortemente indebolito il sistema delle imprese del Made in Italy in termini di identità del driver fondamentale del prodotto-servizio come esito di ricerca, innovazione e offerta, piuttosto che unicamente di risposta alla domanda. Il modello ha sofferto per la forzatura dimensionale e competitiva scarsamente compatibile con la composizione maggioritaria di imprese medio-piccole, e per la riduzione univoca e impropria del design alla sola identificazione con il "lusso".

La sfida contemporanea

La nuova sfida per il Made in Italy si confronta con i temi della contemporaneità: dalla **sostenibilità integrale e integrata** — comprese le questioni energetiche — al **design inclusivo e for all**, alla risposta ai nuovi sistemi di valori, comportamenti, stili di vita e di conseguenza anche mercati, da tempo ormai non più solo di massa ma di nicchia.

Il Cluster si colloca come attore fondamentale per la capacità di analisi delle condizioni della contemporaneità, per le possibilità di networking e gli strumenti di intervento, nella logica di elaborazione di una **visione-intuizione-azione** di natura sistemica e strutturale, di medio e lungo periodo. Si tratta di una logica **aggregativa trasversale e integrale**, che muove dalle situazioni locali al livello nazionale.

I Tavoli Tematici e l'integrazione con la formazione

L'azione del Cluster ha condotto ad attività di condivisione, come quelle sviluppate dai **Tavoli Tematici** sui temi della Sostenibilità — coordinati da Lucia Pietroni — e ad altre di networking legate all'**integrazione conoscitiva dei livelli di formazione tecnica** con il coinvolgimento degli ITS, a fianco della formazione universitaria e di alta formazione. Il Cluster intende svolgere un ruolo operativo unico e identitario, sorretto dalla ricerca teorica, storico-critica, sperimentale e progettuale della componente universitaria, e al contempo fondarla e sorreggerla da una avanzata riflessione strategica e anticipatrice.

Riferimenti

- Bassi A., *Si tratta di una logica aggregativa trasversale e integrale*, Edizioni Cluster Minit, 7 settembre 2026 (Quaderno 5 – Giornata Nazionale del Made in Italy 2026, 5_1.pdf). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_282_1787291962_0.pdf

11 Progettare l'interazione con le tecnologie nelle esperienze di fruizione del patrimonio culturale

Roberta Presta
Università Suor Orsola Benincasa

Abstract. *Il volume esplora le metodologie e gli approcci per progettare esperienze interattive che arricchiscono la fruizione del patrimonio culturale attraverso le tecnologie digitali. Il contributo affronta i temi dell'usabilità delle applicazioni museali, del coinvolgimento emotivo dei visitatori e del ruolo dell'interazione uomo-macchina nella valorizzazione di beni culturali, proponendo casi studio e riflessioni teoriche.*

Parole chiave. *Interazione uomo-macchina; usabilità museale; coinvolgimento emotivo; tecnologie per i beni culturali; user experience.*

L'**HCI** (Human-Computer Interaction) applicata ai beni culturali è una disciplina di confine che riprende gli strumenti dell'ingegneria del software, del design dell'interazione e della psicologia cognitiva per costruire esperienze di visita che siano al tempo stesso tecnologicamente avanzate e culturalmente rispettose.

L'**usabilità** — definita come il grado in cui un sistema può essere utilizzato da utenti specifici per raggiungere obiettivi specifici con efficacia, efficienza e soddisfazione — è il primo vincolo progettuale. Nei musei, l'usabilità si intreccia con l'**accessibilità**: il sistema deve essere utilizzabile da pubblici molto diversi per età, competenze digitali, abilità fisiche.

Il **coinvolgimento emotivo** è la variabile che distingue un'applicazione museale “funzionante” da un'esperienza “memorabile”. Le tecnologie — dalla realtà virtuale agli avatar emotivamente reattivi (cfr. EMPATHI, articolo di Mombelli) — sono efficaci non perché impressionano, ma perché permettono al visitatore di **attivare** le proprie risorse cognitive e affettive.

Un principio guida che attraversa tutto il volume è che **la tecnologia non sostituisce l'autenticità dell'incontro con l'opera**. La mediazione tecnologica ha senso solo se *amplifica* l'esperienza, non se la sostituisce.

Riferimenti

- Presta R., *Progettare l'interazione con le tecnologie nelle esperienze di fruizione del patrimonio culturale*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_210_1786615861_0.pdf

12 Lo scaffale narrativo e transmediale

Sara Dinotola e Roberto Testa
Università degli Studi di Torino

Abstract. *Il volume esplora le nuove frontiere della narrazione contemporanea, analizzando come le storie si sviluppino e si espandano attraverso molteplici piattaforme mediali, dal cinema ai videogiochi, dai social media ai fumetti. Il saggio propone il concetto di scaffale narrativo e transmediale come nuova interfaccia per le biblioteche, in cui i libri diventano nodi di un racconto transmediale navigabile.*

Parole chiave. *Transmedialità; scaffale narrativo; narrazione contemporanea; biblioteca; interfaccia; cinema; videogiochi; social media; fumetti.*

Fino a pochi decenni fa, una storia era un racconto lineare, contenuto in un singolo medium: il libro, il film, il fumetto. Oggi le storie sono **transmediali**: un universo narrativo può estendersi dal romanzo alla serie TV, dal videogioco al podcast, dal profilo social alla mostra museale. Il fruitore non è più un lettore — è un **abitante** di un mondo narrativo.

Questo cambio di paradigma ridefinisce il rapporto tra autore, medium e fruitore. L'autore non “scrive” più una storia: “costruisce un mondo”. Il medium non è più un canale, ma un ecosistema. Il fruitore non consuma, ma esplora.

Lo scaffale narrativo

Lo **scaffale narrativo** è una metafora — e un prototipo — per ripensare la biblioteca del XXI secolo. Tradizionalmente, una biblioteca organizza i libri per autore, per genere, per materia: lo scaffale è una tassonomia. Lo scaffale narrativo, invece, organizza i libri (e i film, e le registrazioni, e i siti web) per **connessioni narrative**: un libro diventa un nodo di un racconto più ampio, raggiungibile da percorsi diversi.

In uno scaffale narrativo, uno stesso libro può essere raggiunto attraverso percorsi diversi: dalla sezione del suo autore; dalla sezione della sua area culturale; dalla sezione del tema che affronta; dalla sezione delle relazioni che lo legano ad altri item del catalogo (ad esempio “stessa epoca”, “influenza reciproca”). Lo scaffale narrativo è quindi una **mappa navigabile di mondi**.

La biblioteca come interfaccia

Se lo scaffale è una mappa, la biblioteca diventa una **interfaccia** — un luogo dove il visitatore non “prende in prestito” un libro, ma “entra in un mondo”. Questa trasformazione è al centro del progetto B@bel (articolo di Scaramuzzino) e del sistema Phygital (articolo sulla sessione pomeridiana).

Il volume analizza casi di studio emblematici — dal cinema ai videogiochi, dai social media ai fumetti — per mostrare come le storie circolino e si trasformino nell’era digitale. L’obiettivo è duplice: offrire una **mappa critica** della transmedialità contemporanea e fornire **strumenti operativi** — tag, metadati, link ipermediali, catalogazione relazionale — per implementare scaffali narrativi nelle biblioteche reali.

Riferimenti

- Dinotola S., Testa R., *Lo scaffale narrativo e transmediale*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_219_1786617792_0.pdf

13 B@bel: la biblioteca del futuro tra gaming, gamification e competenze transmediali

Antonio Scaramuzzino
INRETE Cooperativa Sociale

Abstract. *Il progetto B@bel — parte dell’azione “Le biblioteche di Babele”, sostenuta dalla Fondazione CON IL SUD e dal Centro per il libro e la lettura — immagina la biblioteca del futuro come spazio transmediale creativo e partecipativo. Il contributo ne illustra obiettivi, metodologia, strumenti digitali e laboratori, mostrando come gaming, gamification e competenze transmediali possano trasformare la biblioteca in un hub di innovazione culturale.*

Parole chiave. *B@bel; biblioteche transmediali; gamification; gaming; competenze transmediali; laboratori creativi; INRETE; Fondazione CON IL SUD; Centro per il libro e la lettura.*

Il progetto B@bel nasce dalla constatazione che le biblioteche italiane, pur costituendo un patrimonio diffuso straordinario, sono spesso percepite come “luoghi della pagina scritta” — spazi della lettura silenziosa, della consultazione individuale, dell’ordine tassonomico. La sfida è ribaltare questa percezione, facendo della biblioteca un **spazio creativo e collaborativo** dove le competenze transmediali diventano strumento per una nuova narrazione culturale.

Obiettivi e metodologia

Gli obiettivi del progetto sono molteplici: sviluppare competenze transmediali negli istituti bibliotecari attraverso programmi formativi per bibliotecari e operatori culturali; includere contenuti diversificati nei programmi formativi per riflettere la varietà delle comunità servite; organizzare laboratori creativi con studenti e giovani, mirati a sviluppare competenze critiche e incentivare la creatività; incoraggiare la produzione e condivisione di contenuti transmediali da parte degli utenti.

La metodologia si articola in tre fasi: l’identificazione di nuclei e filoni tematici che aiutano ad attrarre lettori con interessi vari; la collaborazione con docenti, formatori e librai; la realizzazione di laboratori tematici per la creatività, strutturati in quattro incontri di 1,5–2 ore ciascuno.

I quattro laboratori

- **Cos’è una biblioteca transmediale?** Definizione e differenze tra archivio, biblioteca digitale e transmedialità, con mappatura collettiva di un contenuto culturale su più media.
- **Raccontare con i media: Digital storytelling.** Storytelling interattivo, multicanale e partecipativo, analizzando formati come reel, podcast, video e graphic novel digitali.
- **Organizzare contenuti e metadati.** Come classificare libri, podcast, film in ottica transmediale: tag, metadati, link ipermediali, catalogazione relazionale.
- **Pubblicare e condividere.** Strutturazione di una biblioteca online navigabile e interattiva.

Piattaforma digitale

La piattaforma si basa su un archivio enciclopedico visivo che utilizza una mappa concettuale per la navigazione interattiva. Gli strumenti di scoperta permettono di suggerire nuovi contenuti agli utenti attraverso una funzione “Se ti piace questo, potresti amare anche...”. La piattaforma prevede il

coinvolgimento attivo degli utenti e delle istituzioni, che possono aggiungere percorsi e connessioni personalizzate.

Riferimenti

- Scaramuzzino A., *Biblioteche Transmediali – Arci Servizio Civile*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). Documento: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_222_1786618775_0.pptx

14 Esperienze di valorizzazione del patrimonio culturale

Sessione pomeridiana

Coordina Pietro Pantano (Università della Calabria)

Abstract. La sessione pomeridiana è dedicata alla presentazione del sistema *Phygital* e a una pluralità di testimonianze eterogenee di esperienze di valorizzazione del patrimonio culturale: *Gias Experience*, *SharingPA*, *NextGenGuides*, *Musei Diffusi di Ricadi*, *Musei Arbëreshë*, *Museo Gerardo Sacco*, *Assidema*, *Museo Civico di Drapia* e *Fondazione Museo del Rame e degli Antichi Mestieri*. I contributi dimostrano come il sistema *Phygital* si adatti a contesti molto diversi — dal tessile all'alimentare, dall'oreficeria all'archeologia, dalla biblioteca pubblica al museo etnoantropologico.

Parole chiave. *Phygital*; tavola rotonda; *Gias Experience*; *SharingPA*; *NextGenGuides*; *Musei Diffusi di Ricadi*; *Musei Arbëreshë*; *Museo Gerardo Sacco*; *Assidema*; *Museo Civico di Drapia*; *Fondazione Museo del Rame*.

Il sistema **Phygital** è il modello che integra la visita fisica con strumenti virtuali avanzati (tour a 360°, biblioteca transmediale, chioschi TOTEM nei musei). Il sistema è già operativo e adattabile ai bisogni concreti di istituzioni culturali diverse: è già funzionante in biblioteche, case della cultura e musei d'impresa, offrendo strumenti per la catalogazione e consultazione della conoscenza che attraversano i media in modo fluido.

Le testimonianze della sessione

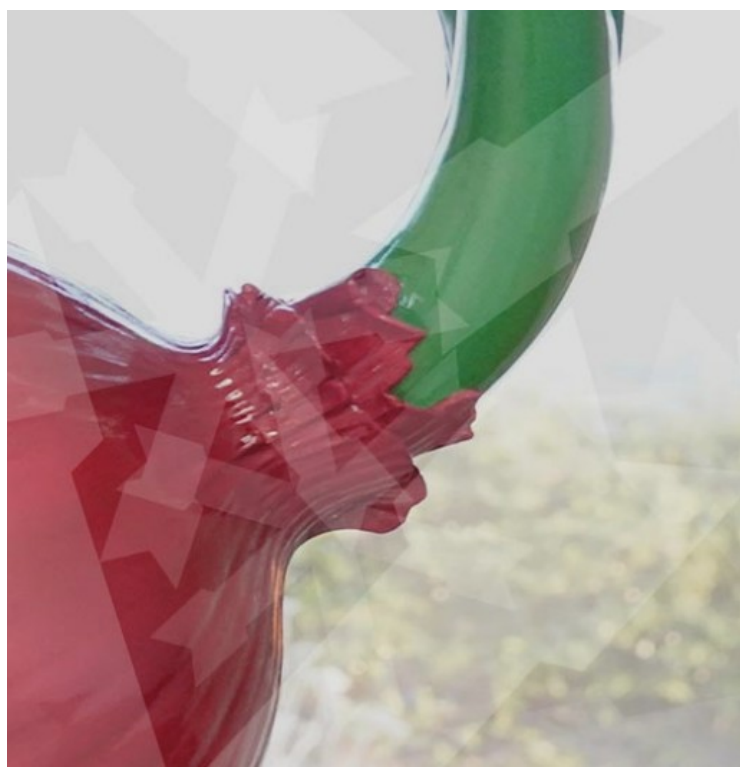


Figura 2. *Gias Experience*: il museo d'impresa della famiglia Tenuta a Mongrassano Stazione (CS).

Gias Experience (Christian Fadda). Il Gias Experience di Mongrassano Stazione (CS) è un museo d'impresa che racconta gli oltre cinquant'anni di storia imprenditoriale della famiglia Tenuta. Il percorso espositivo — articolato in cinque sale tematiche — utilizza un linguaggio innovativo basato sul connubio tra oggetti storici e tecnologie digitali, con postazioni touch, videoproiezioni, esposizioni tradizionali, sala convegni, laboratori e spazi per degustazioni e showcooking. Tra le esperienze più significative: la tecnica di surgelazione del pomodoro brevettata nel 1974 (Sala 2), il tavolo touch con giochi sul tema del raccolto (Sala 3), e la Sala 5 dedicata ad attività didattiche e conferenze.

SharingPA (Pierfrancesco Celani, Unical). Il progetto **SharingPA** — finanziato dal Programma Regionale Calabria 2021–2027 — è una piattaforma digitale di economia circolare per la condivisione di beni inutilizzati della pubblica amministrazione italiana. Il partenariato — guidato dall'azienda NSBVN con l'Università della Calabria, la società Poliedro e il Polo Cassiodoro — mira a trasformare arredi, attrezzature e dispositivi abbandonati nei magazzini pubblici in risorse disponibili per scuole, università e uffici comunali. Il sistema si avvale di algoritmi di intelligenza artificiale per ottimizzare l'incontro tra domanda e offerta.

NextGenGuides (Pierpaolo Sestito, Unical). Canale multimediale specializzato nella produzione di guide e tutorial sulle tecnologie emergenti, le piattaforme digitali e i media di intrattenimento — classificato come “Presentazione LMSV” (materiale didattico-multimediale per l'orientamento e la formazione contemporanea).

Musei Diffusi di Ricadi (Vincenzo Calzona). Sistema museale distribuito sul territorio vibonese, con poli espositivi tematici dedicati alla storia, alle tradizioni e all'ambiente. Il modello diffuso supera la logica del singolo edificio e organizza l'offerta culturale come una **rete di luoghi**, ciascuno con una propria identità ma collegato agli altri da percorsi narrativi comuni.

Musei Arbëreshë (Francesca Librandi, Unical). Patrimonio della comunità italo-albanese, presente in Calabria con centri storici come Lungro, Civita, Vaccarizzo Albanese e altri della Media Valle del Crati. L'elemento transmediale — la lingua, i canti, i riti — rende questi musei casi esemplari di **patrimonio immateriale** che solo un sistema digitale può documentare e trasmettere.

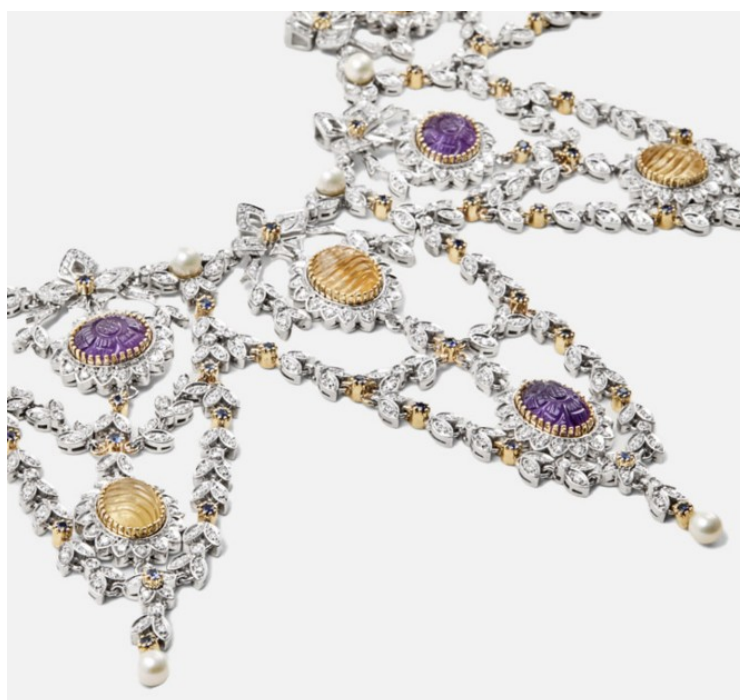


Figura 3. Museo Gerardo Sacco: la tradizione orofa calabrese.

Museo Gerardo Sacco (Viviana Sacco). Il Museo Gerardo Sacco documenta la tradizione orofa calabrese — una delle eccellenze assolute del Made in Italy — attraverso una collezione che spazia dalla tradizione classica alla sperimentazione contemporanea (cfr. il progetto “Jewell from Chaos” sulla stampa 3D di gioielli da attrattori caotici).

Assidema (Claudio Dell’Accio). L’Associazione Italiana per la Documentazione, lo Studio e la Tutela dei Documenti e degli Archivi storici pubblici e privati è attiva nella promozione digitale e nella valorizzazione del patrimonio documentale italiano.

Museo Civico di Drapia (Emilio Minasi). Polo espositivo del territorio vibonese dedicato alla memoria storica e antropologica della comunità locale, con un approccio phygital alla narrazione del patrimonio.

Fondazione Museo del Rame e degli Antichi Mestieri (Guglielmo Guzzo). La Fondazione — con sede a Dipignano — è il polo propulsore del progetto **Jassa AI**, già analizzato nell’articolo di Misasi (§1). La sua partecipazione alla sessione pomeridiana chiude idealmente il cerchio con l’apertura della sessione mattutina.

Confronto con i partner e chiusura

Il confronto si è allargato ai partner di progetto, con una discussione aperta su governance, sostenibilità economica e replicabilità dei modelli. La giornata si è chiusa alle 17:30 — con una coda di networking che si è protratta fino alle 18:30 previste dal programma.

Riferimenti

- *Gias Experience* (museo d’impresa). URL: <https://gias-srl.com/gias-experience/>
- Celani P., *SharingPA*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). Documento: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_215_1786616978_0.pptx
- Sestito P., *NextGenGuides*, Edizioni Cluster Minit, 23 luglio 2026 (presentazione). PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_213_1786616515_0.pdf
- *Museo Gerardo Sacco* (sito istituzionale). URL: <https://www.gerardosacco.com/it/>
- *Destinazione Jassa* (sito del progetto). URL: <https://destinazionejassa.it/>

Programma della giornata

Luolo: Palazzo Albi Marini, Dipignano (CS).

Data: 23 luglio 2026, ore 9:30–18:30.

Promosso da: Destinazione Jassa; Desme Digital; INRETE Cooperativa Sociale; Università della Calabria.

Sostenitori del progetto B@bel: Fondazione CON IL SUD; Centro per il libro e la lettura.

Patrocinio: Comune di Dipignano.

Saluto di apertura: Eugenio Gallo, sindaco di Dipignano.

Moderatori: Antonio Scaramuzzino (INRETE); Pietro Pantano (Università della Calabria).

9:30 — Registrazione.

10:00 — Saluti istituzionali (apertura del sindaco di Dipignano Eugenio Gallo).

10:30–13:15 — Sessione mattutina (modera A. Scaramuzzino).

- C. Misasi, *Borghi intelligenti e Destinazione Jassa*
- A. Vitiello, *Reti e sviluppo dei territori*
- C. Marinucci, *Dalla domanda di cultura alla titolarità cognitiva*
- A. Mombelli, *Patrimonio culturale e attività della Fondazione Tiche*
- P. Marti, *Progetto GNAM: Living Lab e musei diffusi*
- E. Perri, *La piattaforma Transmedia Library*
- E. Leo, *Sud Heritage: esperienze fisiche e digitali nei musei d'impresa*
- V. Caminiti, *Il Museo del Bergamotto*
- P. Pantano, *Dal progetto STORMED alla Rete Integrata dei Musei*
- A. Bassi, *Il Cluster Tecnologico Made in Italy*
- R. Presta, *Tecnologie avanzate per i beni culturali*
- S. Dinotola e R. Testa, *Lo scaffale narrativo e transmediale*
- A. Scaramuzzino, *B@bel: la biblioteca del futuro*

13:30 — Light lunch.

15:00–17:30 — Sessione pomeridiana (modera P. Pantano): presentazione del sistema Phygital; esperienze di valorizzazione; confronto con i partner.

Programma dei lavori del convegno “Transmedialità e Patrimoni culturali”, Dipignano, 23 luglio 2026.

PDF: https://transmedia.desme.digital/static/uploads/org_5/resource_217_1786617292_0.pdf

Indice degli autori

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| • Alberto Bassi — §10 | • Carlo Misasi — §1 |
| • Pierfrancesco Celani — §14 | • Emilio Minasi — §14 |
| • Vittorio Caminiti — §8 | • Annalisa Mombelli — §4 |
| • Claudio Dell’Accio — §14 | • Pietro Pantano — §9, §14 |
| • Sara Dinotola — §12 | • Ettore Perri — §6 |
| • Christian Fadda — §14 | • Roberta Presta — §11 |
| • Guglielmo Guzzo — §14 | • Viviana Sacco — §14 |
| • Emilio Leo — §7 | • Antonio Scaramuzzino — §13 |
| • Francesca Librandi — §14 | • Pierpaolo Sestito — §14 |
| • Carmine Marinucci — §3 | • Roberto Testa — §12 |
| • Patrizia Marti — §5 | • Antonella Vitiello — §2 |

Nota per la citazione

Per citare un singolo contributo: [Autore], “[Titolo del contributo]”, in *Quaderni Dipignano*, N. 1, luglio 2026, pp. [nn–nn] (Atti del convegno “Transmedialità e Patrimoni culturali”, Dipignano, 23 luglio 2026), Edizioni Cluster Minit.

Per citare l'intero fascicolo: *Quaderni Dipignano*, N. 1 (luglio 2026) – Transmedialità e Patrimoni culturali. Atti del convegno, Dipignano 23 luglio 2026, Edizioni Cluster Minit.

Piattaforma editoriale

Quaderni Dipignano è pubblicato attraverso la piattaforma **Transmedia Library**, che ospita i contributi in forma di schede digitali collegate fra loro. Ciascun riferimento bibliografico presente in questo fascicolo rinvia al documento originale (PDF o PPTX) del singolo contributo, identificato da titolo, autore ed editore. La piattaforma è sviluppata da Desme Digital; questo numero è edito da Edizioni Cluster Minit. Accesso: <https://transmedia.desme.digital/>.