

Interpretare le collezioni

La parola ai cittadini





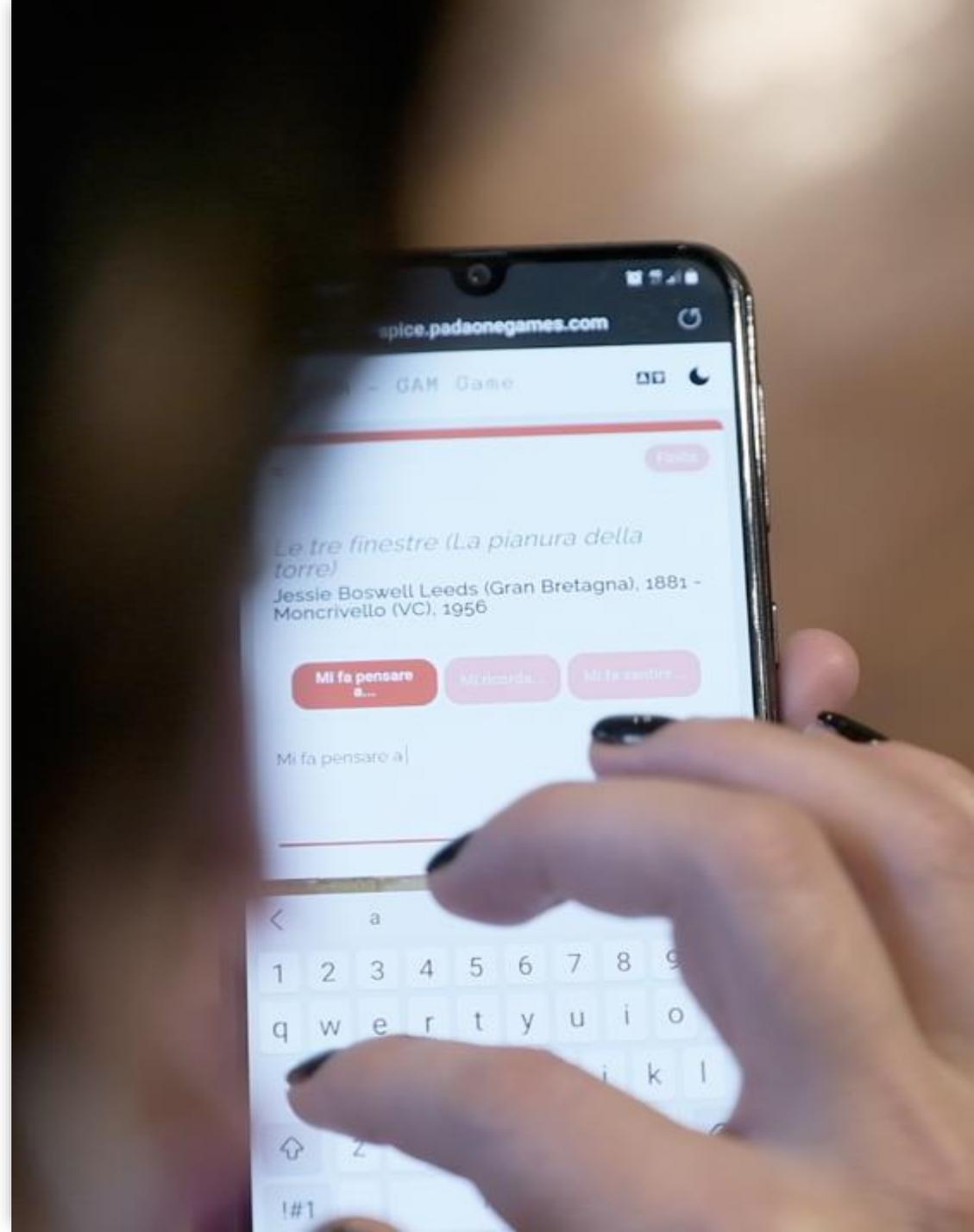
- Horizon 2020 RIA 2020-2023
- Partenariato internazionale di università, musei, PMI
- DT-TRANSFORMATIONS-11 - 2019 «Collaborative approaches to cultural heritage for social cohesion»
- spice-h2020.eu

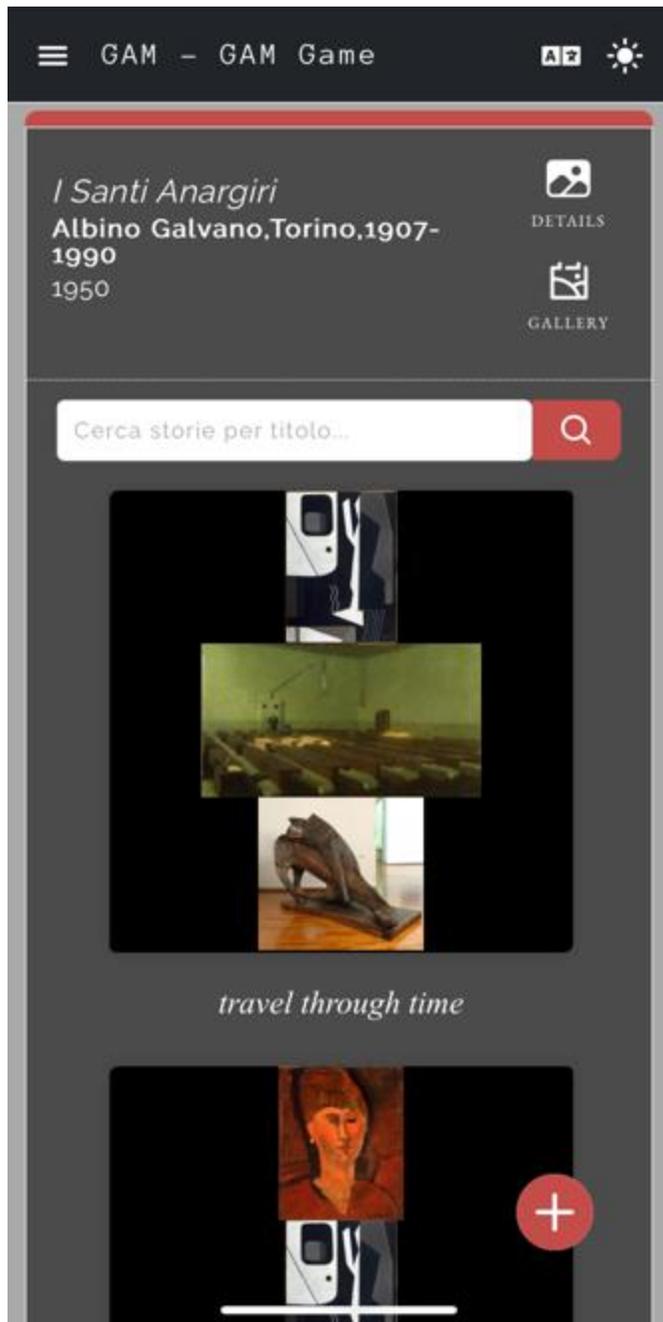
- Università di Bologna
- Aalto University
- University of Aalborg
- Open University
- Complutense University of Madrid
- Università di Torino
- University of Haifa
- Design Museum Helsinki
- Fondazione Torino Musei
- Irish Museum of Modern Art
- GVAM Interactive Guides S.L.
- PadaOne Games
- CELI Language Technology

- Iris Museum of Modern Art (IMMA)
- Galleria di Arte Moderna di Torino (GAM)
- Hecht Museum
- Finnish Design Museum
- Museo Nacional de Ciencias Naturales

Citizen curation

- La Citizen Curation inverte il paradigma tradizionale della curatela
 - I cittadini sono posti al centro del processo di interpretazione
- I metodi di Citizen Curation stimolano risposte personali all'arte e promuovono la loro condivisione tra persone e comunità utilizzando i media



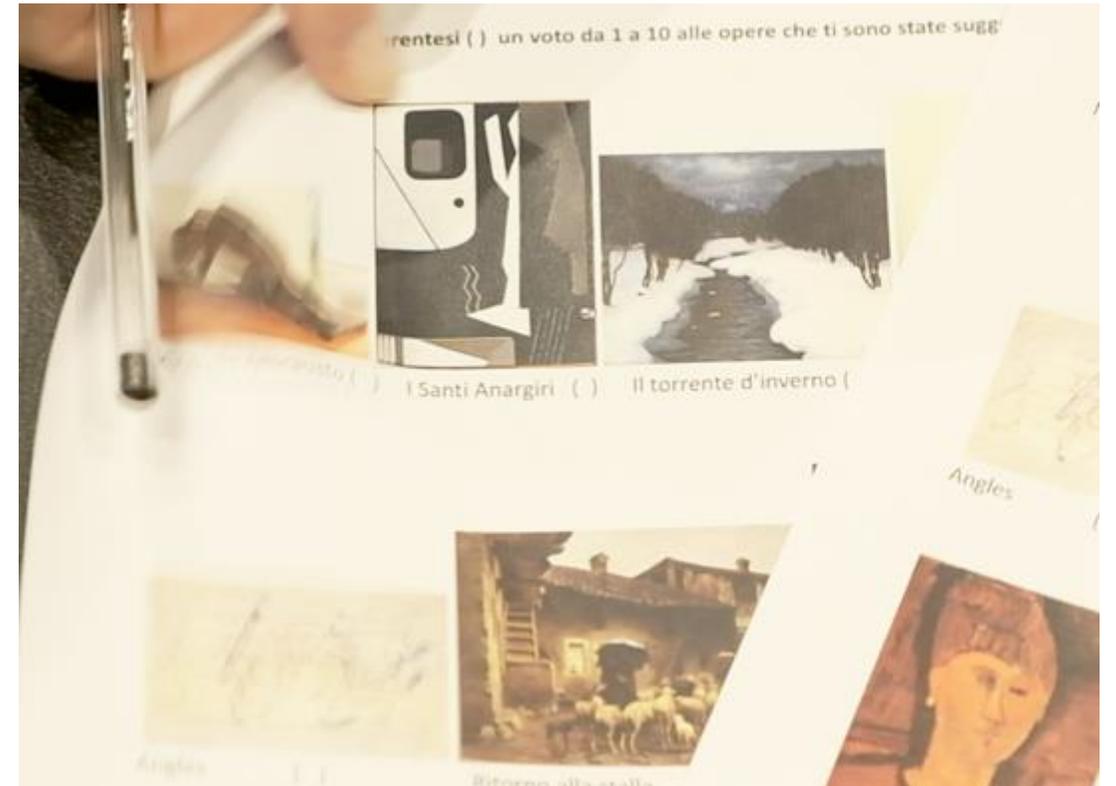


Il GAMGame

- Sviluppato nel Progetto SPICE con la GAM di Torino
- Inspirato dal modello delle storie nei *social media*
- Mirato all'inclusione della comunità dei s/Sordi (progettato in collaborazione con l'Istituto dei Sordi di Torino)
- In linea con la natura emotiva dell'esperienza estetica

Storie e emozioni come linguaggio universale

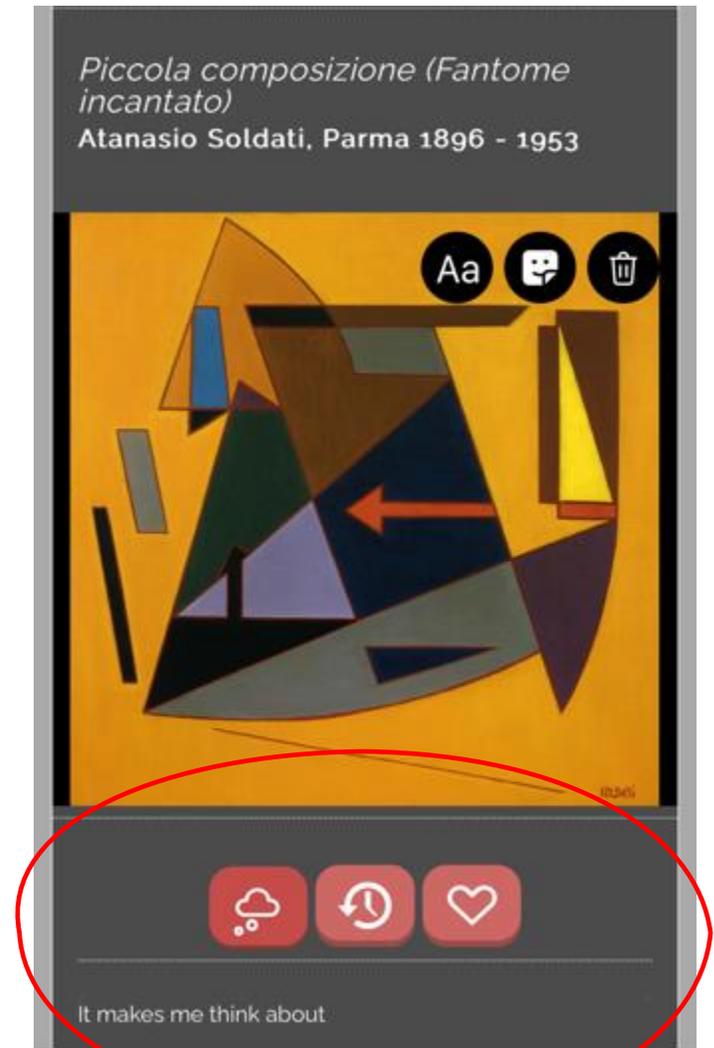
- Nel GAMgame la Citizen Curation assume la forma di narrazione
 - Creazione di storie (interpretazione)
 - Esplorazione di storie (riflessione)
- I cittadini sono incoraggiati a creare storie personali dalle opere d'arte nella collezione
 - Autorappresentazione
 - Emozioni personali in risposta alle opere d'arte
- Emozioni come base per la comunicazione interculturale



Prompting di interpretazioni personali

Curatori ed educatori del museo hanno creato una serie di prompt per sollecitare una risposta all'esperienza soggettiva dell'arte:

- Temi: **Mi fa pensare a ...**
- Ricordi: **Mi ricorda ...**
- Emozioni: **Mi fa sentire ...**



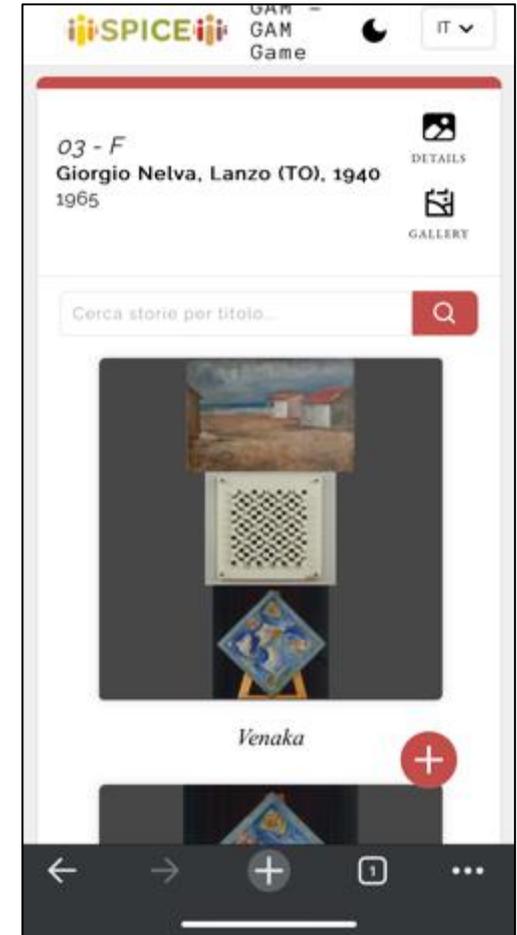
Riflessione: esplorare le storie degli altri



Esplorazione della collezione



Scelta di un'opera



Storie collegate

Dalle storie alle comunità: VISIR

The screenshot displays the VISIR interface, which is used for visualizing and analyzing user interactions and community attributes. The interface is divided into several sections:

- Header:** Includes the VISIR logo, navigation menus (File Source, Options), and two active tabs: "P2-SIMILAR-emotions-SIMILA..." and "P3-SIMILAR-emotions-SAME-a...".
- Left Panel (User Profile):**
 - P2: SIMILAR-emotions-SIMILAR-artworks (iconclass, polarity emotion)**
 - Citizen Attributes:**
 - Gender:** Female
 - RelationshipWithArt:** I have a strong interest in art
 - Interactions related to this user's community:**
 - Miracolo (Olocausto):** A red button to expand the interaction details.
 - Marino (Marino Manni):** A profile card for Marino Manni, born 1958-1959/1959-1960, featuring a photograph of a sculpture and a quote: "quanto sia dolorosa la morte".
 - Makes me feel:** A blue bar labeled "Sadness".
- Central Graph:** A network graph showing interactions between users. A purple node is highlighted with a yellow star, and a tooltip displays its attributes: "Gender: Female, RelationshipWithArt: I have a strong interest in art".
- Right Panel (Legend and Interactions):**
 - Gender Legend:**
 - Not specified: Red star
 - Not binary: Green star
 - Male: Blue star
 - Female: Yellow star
 - RelationshipWithArt Legend:**
 - My work is about art: Black circle
 - I have no interest in art: Black diamond
 - I have a strong interest in art: Black star
 - Art interests me little: Black triangle
 - Other user interactions:** A list of interactions including "Miracolo (Olocausto)" and "Angles".
 - Community Attributes:**
 - Name:** Community 0
 - Total Citizens:** 27
 - Anonymous:** 0
 - Medoid Attributes:**
 - Gender:** Male
 - RelationshipWithArt:** I have a strong interest in art
 - Interactions related to this user's community:** A list of interactions including "Le tre finestre (La pianura del...)".

Partners e gruppi di ricerca

Knowledge
representation,
interaction
design, sw
engineering

University of Turin

Crossana Damiano
Antonio Lieto
Manuel Striani
Anna Maria Marras

Content editing
art history

Fondazione Torino Musei

Anna Follo
Giorgia Rochas
Federica Sesia

Community
modeling

Universidad Complutense de
Madrid

Belen Diaz-Agudo
Guillermo Jimenez-Diaz
Angel Sanchez-Martin

Padaone Games

Pedro Gonzales Calero
Pablo Gutierrez Sanchez

Istituto dei Sordi di Torino

Enrico Dolza
Nicola Della Maggiora

Special
education

Media design

Aalborg University

Luis Emilio Bruni
Nele Kadastik
Thomas Pedersen

Design and
development