



# House of Memories di National Museums Liverpool: un approccio integrato alle collezioni digitali per persone malate di Alzheimer

Irene Di Pietro

Keywords:

*Digital, Digital for Museums, Liverpool, Dementia, Information technology.*

## ABSTRACT:

The essay aims to give an overview of the idea of “care” in museums through digital tools by presenting the case of the NML (National Museums of Liverpool) projects for people with dementia.

Il saggio intende offrire una panoramica sul tema della cura nei musei attraverso gli strumenti offerti dal digitale presentando il caso dei progetti di NML (National Museums of Liverpool) per le persone affette da demenza.

Tra i programmi museali<sup>1</sup> che coniugano il tema della cura delle persone colpite da Alzheimer<sup>2</sup> e l'utilizzo delle tecnologie digitali, *House of Memories*, promosso nel Regno Unito dalla rete National Museums Liverpool,<sup>3</sup> rappresenta un progetto significativo, capace di promuovere i musei come istituzioni culturali di riferimento per una comunità, di offrire un sostegno efficace ai malati di demenza, ma anche di individuare come priorità gli strumenti utili per i caregiver. La strategia è stata elaborata anche tenendo conto delle esigenze legate all'invecchiamento della popolazione del Regno Unito, il cui numero di persone con più di 60 anni è destinato a crescere in maniera significativa nei prossimi decenni.<sup>4</sup>

Il progetto nasce nel 2012 nell'ambito del *Department of Health* con l'idea di supportare in maniera organica i professionisti dell'assistenza sanitaria e sociale, dando accesso alle collezioni tramite l'utilizzo di oggetti musealizzati, in particolare le risorse afferenti alla sezione di storia sociale, considerate punti di partenza per creare connessioni e occasioni di dialogo e conversazione tra persone affette da demenza. Riconoscendo, così, che le storie individuali, i ricordi, i gusti e le antipatie di una persona possono essere preziosi per creare connessioni e migliorare la comunicazione attraverso attività coinvolgenti.<sup>5</sup>

La rete istituzionale museale, nell'ambito di un vasto panorama scientifico sull'argomento,<sup>6</sup> ha infatti individuato la mancanza di un'offerta, nella formazione alla cura della demenza, centrata particolarmente sulla persona. Solo la NML (National Museums Liver-

pool) aveva già sviluppato in precedenza programmi inclusivi,<sup>7</sup> in particolare, per il coinvolgimento dei membri anziani delle comunità locali:<sup>8</sup> queste iniziative hanno costituito, così, una prima esperienza da cui creare le offerte di *House of Memories*.

Il progetto si propone come obiettivo il miglioramento e l'incentivo dell'assistenza sociale attraverso la promozione, la collaborazione e l'innovazione, anche creando partenariati tra arte, salute, tempo libero, sport e attività outdoor. Tramite il percorso creato, NML ha scelto di sensibilizzare i propri pubblici sul tema dell'Alzheimer e ha supportato i caregiver nella condivisione creativa dei ricordi delle persone assistite. Gli studi di valutazione su *House of Memories*, condotti a partire dal lancio nel 2012, mostrano risultati costantemente positivi per le organizzazioni e i settori dell'assistenza sanitaria che hanno partecipato, soprattutto in termini di sviluppo professionale e di rafforzamento delle capacità individuali. Il progetto ha messo in luce il potenziale dei musei nel contribuire allo sviluppo di competenze fondamentali per le persone anziane e una maggiore comprensione empatica della malattia da parte dei caregiver.<sup>9</sup> I partecipanti hanno dimostrato un cambiamento nella comprensione cognitiva ed emotiva della demenza e delle sue implicazioni sia per le persone direttamente colpite sia per chi se ne prende cura, così da riconsiderare e valutare i propri atteggiamenti e comportamenti.<sup>10</sup>

L'idea di cambiare il concetto di cura attraverso la cultura ha orientato le iniziative di National Museums Liverpool attraverso una strategia

museale che ha saputo coniugare, nel corso degli anni, una mediazione realizzata tramite risorse reali e analogiche con un approccio, più recente, attraverso strumenti digitali e la creazione di luoghi virtuali. Oltre agli eventi creati all'interno dei musei e che hanno riguardato le collezioni, gli allestimenti, ma anche le testimonianze e i documenti, sono state pensate risorse supplementari che potessero essere impiegate anche in spazi *altri*.

Il progetto *Memory Box*, tra i primi del museo, aveva come obiettivo il coinvolgimento e la condivisione della memoria ed è stato realizzato attraverso l'utilizzo di oggetti, contenuti all'interno di piccole valigie, che potessero far *risuonare* la storia e la vita delle persone e far scaturire conversazioni sui ricordi.

A seguito di questo percorso *on site*, nel 2014 è stata poi lanciata l'app *My House of Memories*,<sup>11</sup> frutto di una co-progettazione con le persone affette da demenza e i loro caregiver<sup>12</sup> e con la collaborazione di altre organizzazioni artistiche, culturali e che si occupano di medialità.<sup>13</sup> Nello sviluppo dell'applicazione è stata infatti coinvolta una compagnia teatrale e sono stati utilizzati documentari basati su vari personaggi, realizzati durante gli eventi di formazione; queste collaborazioni professionali hanno permesso di produrre e fornire contenuti ed esperienze creative di alta qualità. Nello sviluppo della App, primo progetto digitale, sono stati coinvolti ricercatori accademici provenienti da discipline quali la psicologia della salute, la gerontologia, l'infermieristica e la sanità applicata.

*My House of Memories* si presenta come una collezione digitale di og-

getti museali e di uso quotidiano provenienti da diversi decenni e accompagnati da suoni, musica e descrizioni; attraverso il suo utilizzo prendono vita i ricordi delle persone, e vengono stimulate conversazioni e discussioni. Per gli utenti malati di Alzheimer osservare le immagini può, infatti, riportare alla mente ricordi passati legati ai loro passatempi e alle loro abitudini. Inoltre, ogni immagine può essere spiegata dall'applicazione, in modo da essere ben compresa dagli utenti. I temi proposti da *My House of Memories* sono la scuola, il lavoro, il tempo libero e la storia marittima, con un ricco patrimonio di fotografie, oggetti e di contenuti da esplorare.<sup>14</sup>

Il progetto riesce a mettere in evidenza il contributo unico che i musei e il patrimonio possono dare in questo contesto, valorizzando la conoscenza della persona dietro la diagnosi di demenza.

L'interfaccia si presenta con caratteristiche di usabilità e può essere facilmente compresa e utilizzata: anche chi non ha competenze digitali può apprenderne l'utilizzo progressivamente. *My House of Memories* può essere utilizzata anche all'interno di piccoli gruppi di persone con demenza e offrire, così, spunti per trattare temi e innescare conversazioni richiamando, di volta in volta, argomenti diversi. È possibile salvare i propri oggetti preferiti in un "albero dei ricordi" digitale, in una "scatola dei ricordi" (che richiama la *Memory Box*) virtuale o in una linea del tempo. L'App può essere utilizzata anche nel contesto familiare, cosicché i caregiver e i familiari possano supportare il recupero delle memorie, grazie all'implemen-

to della sezione *My Memories*, nella quale è possibile aggiungere fotografie e ricordi propri creando una galleria personale.<sup>15</sup>

Nel 2021 NML ha lanciato un nuovo progetto digitale, dimostrando la continua capacità del programma *My House of Memories* di rispondere alle esigenze delle comunità locali e intercettando la difficoltà delle persone con demenza che non fossero in grado di accedere con facilità ai programmi sviluppati fino a quel momento. Per questo motivo, è stato elaborato *House of Memories on The Road*,<sup>16</sup> un'esperienza museale mobile immersiva capace di promuovere lo sviluppo digitale nel settore museale, sanitario e sociale nel panorama post Covid-19, come si vedrà in seguito. L'utilizzo della tecnologia informatica si è rivelata indispensabile nel processo di *rimmaginazione* del museo, superando i confini, in questo caso, di una tematica connessa alla salute.<sup>17</sup>

*On The Road* è, infatti, un'esperienza 3D fruibile all'interno di un autobus di 30 metri quadrati all'interno del quale sono stati realizzati un'installazione e uno spazio per le attività. Il progetto, che rappresenta la prima esperienza di museo immersivo mobile nel Regno Unito,<sup>18</sup> è stato portato nei quartieri di Liverpool, nei centri delle comunità, nei parcheggi delle varie attività locali e nelle vicinanze delle case di cura per raggiungere più facilmente le persone con Alzheimer. Gruppi di sei persone possono esplorare contemporaneamente l'ambiente trovando uno spazio intimo e sicuro in cui poter fruire esperienze dal passato: lo spazio cinematografico interattivo si ricollega alle attività quotidiane degli anni Cinquanta per

poter stimolare, anche grazie a suoni e odori,<sup>19</sup> i ricordi e le memorie. Tutte le immagini provengono dalle collezioni di NML.<sup>20</sup> Gli utenti possono rivivere virtualmente un giro sulla ferrovia *Liverpool's Overhead*, una gita al mare, ma anche entrare in una drogheria o in una vecchia scuola; lo schermo permette l'utilizzo di bottoni che possono riportare alla mente altri ricordi e i fruitori sono, infatti, liberi di scegliere il percorso da seguire.

Con l'utilizzo di un veicolo riconvertito come *On The Road*, le esperienze memorabili vengono così avvicinate alle categorie più vulnerabili, spesso isolate dalla società a causa della malattia. Il museo mobile apre le sue porte e invita a salire a bordo condividendo ricordi legati alla storia sociale della città di Liverpool; l'idea di un museo alla portata di tutti comporta sicuramente numerosi benefit: anzitutto contrasta l'esclusione delle comunità più fragili dai mezzi informatici e intende colmare la loro difficoltà ad accedere al mondo digitale.<sup>21</sup> *On The Road* è stato pensato, quindi, come una possibilità offerta a coloro che convivono con la demenza, perché possano riconoscere il loro contributo alla società, ma anche ai giovani per creare un'esperienza digitale il più condivisa possibile.<sup>22</sup> *On The Road* può essere prenotato e raggiungere diverse sedi e luoghi, oltre alle case di cura e centri di aggregazione, e può essere utilizzato anche durante eventi all'aperto. Il progetto, come nel caso di *My House of Memories*, è stato creato adattando una rivisitazione innovativa dell'offerta digitale di NML, che già comprendeva l'erogazione online di programmi di formazione per professionisti, ma anche, come già evidenziato, nume-

rose iniziative all'interno delle collezioni.<sup>23</sup>

Nel 2021 è stato lanciato anche il servizio di prestito di tablet, *Connect My Memories*, in collaborazione con reti di comunità locali: attraverso un kit, per il personale specializzato e i volontari, e un programma di formazione, le risorse per il patrimonio digitale possono aiutare, anche in questo caso, gli anziani isolati a sviluppare nuove competenze, connessioni e interessi.

I progetti *On The Road* e *Connect My Memories* sono stati evidentemente elaborati per mitigare gli effetti della solitudine e dell'isolamento, in particolare sulla popolazione anziana e l'impatto della pandemia Covid-19:<sup>24</sup> problematiche presenti nelle aree prioritarie della sanità pubblica britannica. I ricercatori di NML hanno infatti approfondito quanto emerso dalla ricerca della Croce Rossa Britannica del 2020<sup>25</sup> che ha riportato come fenomeni emergenti: la mancanza di contatti significativi, la riduzione del sostegno informale e formale in termini di cura e assistenza e l'aumento dell'ansia, soprattutto nelle comunità a maggior rischio di solitudine e di isolamento (comprese le persone appartenenti a comunità di minoranza: nere, asiatiche, con malattie fisiche e mentali di lungo corso, ma anche persone a basso reddito e quelle con un accesso limitato alle tecnologie digitali e a Internet). I programmi costituiscono, così, una risorsa sociale preziosa che incoraggia la creazione di storie condivise e nuove comprensioni della diversità culturale.<sup>26</sup>

I progetti più recenti dimostrano, dunque, la capacità di risposta di NML alle esigenze delle comunità lo-

cali: ne sono esempi anche le nuove versioni multiculturali dell'app *My House of Memories*.<sup>27</sup> Ma il progetto continua a espandersi digitalmente e rappresenta uno degli sviluppi digitali più avanzati in ambito museale, sanitario e dell'assistenza sociale nel panorama postpandemico in termini di ampliamento e diversificazione dell'accesso ai servizi e alle collezioni.<sup>28</sup>

Gli obiettivi di crescita di NML individuati a medio termine (2025-27) e a lungo termine (2028-30) comprendono progetti che prevedono la creazione di contenuti digitali differenziati e la realizzazione di reti con le comunità locali; oltre all'ampliamento di *House of Memories* attraverso nuove partnership globali negli Stati Uniti, in Sud America, nel Sud-Est asiatico ed Europa per rispondere a tendenze simili al Regno Unito, considerando che i malati di Alzheimer dovrebbero quasi triplicare a livello mondiale, raggiungendo 153 milioni di persone entro il 2050.<sup>29</sup>

*House of Memories* rappresenta, in conclusione, un intervento culturale di altissima qualità nella politica e nella pratica dell'assistenza alle persone con demenza, grazie alla creazione di esperienze memorabili per tutti.<sup>30</sup> I musei, intesi spesso come luoghi "distanti" dalla vita della comunità, hanno dato vita a una strategia integrata con altri partner, configurandosi come luoghi in cui è possibile esplorare nuovi modi di lavorare, sviluppare competenze relazionali e interpersonali, facendo così progredire il settore della cultura, della salute e del benessere a livello locale e internazionale.

## Endnotes

1 Per inquadrare meglio il progetto *House of Memories* è sicuramente importante tracciare il quadro di riferimento sulle iniziative di cura dirette alle persone malate di Alzheimer nel Regno Unito. Gli Standard di qualità sulla cura di persone affette da demenza pubblicati dal National Institute for Health and Care Excellence nel 2019 hanno evidenziato come obiettivo strategico il coinvolgimento in attività che possano in cui possa migliorare il loro benessere, ma anche l'offerta di formazione a tutti i caregiver (si veda *Dementia: Quality Standard...2019*). Per ciò che riguarda, invece, le politiche sui benefici per la salute e il benessere derivanti dalla partecipazione alle arti e alla cultura, nel Regno Unito è stato creato nel 2021 il National Centre for Creative Health (NCCH), a seguito dell'ampia indagine biennale dell'*All-Party Parliamentary Group on Arts Health and Wellbeing*. Il rapporto, *Creative Health 2017*, viene considerata l'analisi più completa sul ruolo delle arti e della creatività nel sostenere la salute fisica e mentale lungo tutto l'arco della vita. L'NCCH è stato quindi istituito con l'obiettivo principale di rendere la salute creativa una componente strategica dei sistemi di assistenza sanitaria e sociale (si veda anche Wilson 2022a, p. 6). Un'analisi della letteratura sulle politiche sanitarie, condotta nel dicembre 2021 dal team *Innovate Dementia* della Liverpool John Mores University ha identificato cinque temi determinanti per la salute e l'assistenza, tra questi, è interessante notare l'importanza crescente dell'assistenza sociale, in base alla quale i pazienti o gli utenti dei servizi che presentano problemi di salute mentale vengono indirizzati a un'attività all'interno della comunità come alternativa al trattamento clinico (Cfr. Wilson 2022a, p. 15). Altri studi condotti dalla Liverpool John Mores University hanno invece identificato le priorità della strategia e degli orientamenti del Regno Unito in materia di demenza nel documento *Dementia 2020 Challenge 2019* che richiama i punti di forza del progetto *House of Memories* e propone anche nuove azioni da svolgere per continuare a produrre cambiamenti positivi nel campo della demenza. In particolare: il coinvolgimento di un sempre maggior numero di persone affette da demenza nella ricerca e nello sviluppo e nell'individuazione di modalità per coinvolgere i gruppi "non ancora raggiunti", tra cui le comunità BAME (Black, Asian and minority ethnic) e non anglofone. Dal punto di vista delle arti e della salute, è sicuramente interessante citare l'agenda *Creative Health and Wellbeing* dell'Arts Council England che ha portato, nel 2022, alla progettazione della strategia *Let's Create 2020-30*: il documento stabilisce come il lavoro del Council affronta le disuguaglianze in materia di salute collegando le persone con le loro comunità attraverso la creatività. La ricerca accademica sul valore delle arti e della cultura per le persone affette da Alzheimer è poi sostenuta da una sempre maggiore rappresentazione dei media, ne è un esempio la serie della BBC, *Our Dementia Choir* (si veda a questo proposito Mangan 2019).

2 Per contributi di riferimento sulle esperienze museali per le persone affette da demenza si veda Rosenberg, Parsa, Humble, McGee 2009; Benham 2015; Johnson, Culverwell, *et al.* 2017; Fancourt, Steptoe, Cadar 2018; Coles, Jury 2020; Marchionni 2021. Il valore specifico dei musei nell'assistenza sociale per le persone anziane è evidenziato dalla ricerca di Thomson, Lockyer, Camic, Chatterjee 2018, i benefici indicati sono anzitutto l'opportunità di acquisire nuove conoscenze e competenze e il miglioramento, nel tempo, del benessere psicologico.

Sul riconoscimento del valore delle arti e della creatività per le persone affette da demenza, si vedano le ricerche sulle arti visive partecipative (Barroso, Rai, *et al.* 2022).

Per una trattazione del museo come spazio di assistenza sociale e come nodo di rete capace di soddisfare i bisogni della comunità, si veda Morse 2021.

3 Nel 2013 il progetto è stato distribuito in tutto il nord dell'Inghilterra, in collaborazione con il Salford Museum and Art Gallery, il Bury Art Museum e il Sunderland Museum and Winter Gardens. Nel 2015, è stato sviluppato *Train the Trainer* da Health Education England. Il programma prevedeva che gli operatori museali del team di *House of Memories* formassero i professionisti nei centri ospedalieri nel Nord-Ovest del Regno Unito, in modo da potere poi formare a cascata altri colleghi. Nel 2016 è stato realizzato

anche un programma pilota nazionale in collaborazione con il New Walk Museum and Art Gallery di Leicester, il Salford Museum and Art Gallery e il British Museum di Londra. Nel 2017 è stato lanciato il programma *House of Memories* per assistenti familiari.

4 Il numero di persone con più di 60 anni è destinato a raggiungere i 22 milioni nel 2039 e il numero di persone di età superiore a 85 anni i 3,6 milioni. Entro il 2025, si stima che 1 milione di persone nel Regno Unito saranno affette da demenza. Inoltre, si stima che ci siano circa 700.000 fornitori di assistenza familiare non retribuita. Per approfondire i risultati inerenti al tema, si vedano UK Public General Acts, 2022 c.31, *UK Health and Social Care act* (<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2022/31/contents>).

5 *House of Memories Hits the Road...2022.*

6 Per un approfondimento sui programmi di cura delle persone malate di Alzheimer, si veda in particolare Wilson 2022a, pp. 5-6 e i relativi riferimenti bibliografici. *House of Memories* è stato citato come un esempio sistematico di assistenza nell'ambito di una revisione degli standard di assistenza per le persone affette da demenza (*Cracks in the Pathway...* 2014). Il progetto si è sviluppato in sinergia con i più importanti programmi di salute pubblica nel Regno Unito, che mettono in campo strategie preventive progettate per affrontare i fattori sociali e le disuguaglianze sanitarie, e che si occupano della creazione di sistemi sanitari e sociali integrati più sensibili e basati maggiormente sull'idea di comunità. Per gli altri riconoscimenti del progetto, si veda Wilson 2022a, p. 6. Durante un dibattito parlamentare dedicato, nel giugno 2013 il progetto è stato citato come un esempio di utilizzo efficace dei beni culturali nella campagna per la cura della demenza. Inoltre, è stata sottolineata l'efficacia sociale ed economica di *House of Memories*, in seguito agli investimenti del Dipartimento della Salute e al riconoscimento da parte del Consiglio comunale di Liverpool che indica il progetto come motore principale della sua politica di città a misura di anziano. Cfr. Wilson 2022a, p. 11.

7 Sui progetti creati da NML si veda Chatterjee, Noble 2013; Wilson 2015.

8 In particolare, la rete Happy Older People (HOP) nata nel 2014 per promuovere la partecipazione artistica a misura di anziano nella regione di Liverpool. Per un inquadramento del progetto, si veda Wilson 2022a, p. 7.

9 Si vedano Wilson, Grindrod 2013; Wilson, Whelan 2014; Wilson, Whelan 2016.

10 Wilson, Whelan 2014; Wilson, Whelan, 2016; Ganga, Wilson, 2020 e *House of Memories Hits the Road...2022.*

11 <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/my-house-of-memories-app>.

12 L'App è stata sviluppata attraverso partnership con organizzazioni che continuano a collaborare con il team di *House of Memories* per nuovi sviluppi e iniziative. Tra queste, la Mersey Care NHS Foundation Trust, la Liverpool Dementia Action Alliance, l'Everton Football Club e la LJMU, che si occupa del programma internazionale *Innovate Dementia*, finanziato dalla Commissione europea. Si veda Wilson 2022a, p. 12.

13 Il progetto è stato lanciato ufficialmente durante un evento speciale alla Camera dei Comuni, nel giugno 2014. L'evento ha riunito tutti coloro che hanno partecipato al programma, comprese le persone affette da demenza e i caregiver, con i parlamentari dei principali partiti politici per celebrare i risultati ottenuti dal programma e lanciare l'applicazione. Il contributo del programma e l'esperienza dei membri del team sono stati riconosciuti grazie alla loro capacità di inclusione attiva e alla creazione di iniziative e gruppi strategici. Si veda Wilson 2022a, p. 11.

14 Sono disponibili anche contenuti sviluppati in collaborazione con musei e organizzazioni partner, come la sezione LGBTQIA+, pensata per persone appartenenti alla comunità e creata con l'associazione Switchboard che raccoglie storie di protesta, famiglie arcobaleno e ricordi di momenti chiave della comunità LGBTQIA+; la collezione *Memories of Yemen*, curata dalla comunità yemenita di Liverpool; *Liverpool FC Memories* per i tifosi di calcio che possono ripercorrere i loro legami e ricordi con il Liverpool Football Club; nel 2025 verrà lanciato dalla città di St Helens, l'omonimo progetto. Si veda



<https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/my-house-of-memories-app>.

15 Il funzionamento dell'App è presentato nel video <https://youtu.be/eQMc2ziW3kk?si=DdAHOmWl8YZYhThg>.

16 <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/on-the-road>. La presentazione del progetto è visibile su <https://youtu.be/TAnp4wxkiPQ?si=fMFbi8GECY6Xb5g>.

17 Whitehouse 2015.

18 Sull'importanza di *On The Road* come esempio di museo che esce dai vincoli spaziali si veda Cane 2022.

19 *House of Memories Hits the Road...2022*.

20 Cfr. l'intervista a Carol Rogers, Director of the House of Memories, in *House of Memories Hits the Road...2022*.

21 L'inchiesta lanciata nel 2020 sul tema della solitudine dal All-Party Parliamentary Group ha individuato nelle persone affette da demenza e in chi le assiste un gruppo specifico a rischio solitudine; inoltre nel rapporto che costituisce il risultato dell'inchiesta si definisce la necessità come intervento critico la necessità di colmare il divario digitale tra i gruppi a rischio solitudine e gli altri gruppi, per cui l'investimento in infrastrutture digitali e l'aumento delle competenze e della fiducia nel digitale sono indicate come azioni necessarie da perseguire. Cfr. *Fuelling the Moonshot...2021* citata in Wilson 2022a, p. 14.

22 *House of Memories Hits the Road...2022*.

23 Wilson 2022a, p. 14, si veda anche nota n. 3.

24 *House of Memories Hits the Road...2022*.

25 *Life After Lockdown...2020* è infatti citata in forse Wilson 2022a, p. 14.

26 *House of Memories Hits the Road...2022*.

27 Tra il 2021 e il 2022 la Esmée Fairbairn Collections Fund ha finanziato il progetto *Memories of Yemen* per la co-creazione di una collezione digitale del patrimonio yemenita di Liverpool. Il progetto intergenerazionale ha coinvolto giovani e i membri più anziani della comunità e organizzazioni come il Liverpool Arabic Centre, la Moschea Al-Taiseer e il Centro Al-Ghazali, oltre che essere stato sviluppato con il supporto del Kuumba Imani Millennium Centre per creare una versione in doppia lingua (arabo e inglese) dell'app *My House of Memories*, utilizzando le collezioni museali dei partner del progetto: il British Museum e il Fashion Museum di Bath, e gli oggetti raccolti e fotografati dai membri della comunità su temi quali la cucina, l'intrattenimento, la vita nelle campagne, l'abbigliamento e i gioielli. Cfr. <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/connecting-yemeni-elders-heritage> e Wilson 2022b.

*House of Memories Cymru* è un'altra versione in doppia lingua del programma. Nel 2022 il governo gallese ha finanziato un programma che offre formazione, App e attività in gallese e inglese, co-prodotto con un consorzio di 14 musei e reti di assistenza che supportano gli anziani e le persone affette da demenza in tutto il Galles, comprese le comunità più isolate. Il progetto si concentra soprattutto sull'idea di far rivivere la tradizione gallese, per avvicinare gli anziani alle abitudini e agli eventi che possono far rivivere i ricordi del passato. Cfr. <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/cymru/house-of-memories-cymru>.

28 Wilson 2022a, p. 14.

29 Wilson 2022a, p. 19.

30 *House of Memories Hits the Road...2022*.

## References

- Barroso, Rai, *et al.* 2022: Barroso A., Rai H.K., Sousa L., Orrell M., Schneider, J., *Participatory visual arts activities for people with dementia: a review*, in “Perspectives in Public Health”, 2022, 142, 1, pp. 22-31.
- Benham 2015: Benham H., *Designing Museum experiences for people with Dementia*, MuseumNext, 25/09/2015, <https://www.museumnext.com/article/designing-museum-experiences-for-people-with-dementia/>.
- Cane 2022: Cane A., *Il museo esce dalle mura e va incontro ai malati di Alzheimer grazie al digitale*, in “Musei-it.com, Museum & Information Technology”, 19 aprile 2022, <https://www.musei-it.com/post/il-museo-esce-dalle-mura-e-va-incontro-ai-malati-di-alzheimer-grazie-al-digitale>.
- Chatterjee, Noble 2013: Chatterjee H., Noble, G., *Museums, Health and Wellbeing*, Farnham, Ashgate Publishing, 2013.
- Coles, Jury 2020: Coles A., Jury H., *Art Therapy in Museums and Galleries. Reframing Practice*, London, Jessica Kingsley, 2020.
- Cracks in the Pathway... 2014: Cracks in the Pathway: People's experiences of dementia care as they move between care homes and hospitals*, edit by Care Quality Commission, october 2014.
- Creative Health 2017: Creative health: The arts for health and wellbeing*, edit by All-Party Parliamentary Group on Arts, Health and Wellbeing, 2017, <https://www.culturehealthandwellbeing.org.uk/appg-inquiry/>.
- Dementia 2020 Challenge 2019: Dementia 2020 Challenge: 2018 Review Phase 1*, London Department of Health and Social Care, 2019, <https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5c6ed7bee5274a0ec174cd6b/dementia-2020-challenge-2018-review.pdf>.
- Dementia: Quality Standard...2019: Dementia: Quality Standard [QS184]*, National Institute for Health and Care Excellence, 2019, <https://www.nice.org.uk/guidance/qs184/resources/dementia-pdf-75545721373381>.
- Fancourt, Steptoe, Cadar 2018: Fancourt D., Steptoe S., Cadar D., *Cultural engagement and cognitive reserve: museum attendance and dementia incidence over a 10-year period*, in “The British Journal of Psychiatry”, 2018, 213, 5, pp. 661-663.
- Fuelling the Moonshot...2021: Fuelling the Moonshot: Unleashing the UK's potential through dementia research*, London, All-Party Parliamentary Group on Dementia, 2021.
- Ganga, Wilson 2020: Ganga R., Wilson, K., *Valuing carers: The impact of House of Memories as a museum-led dementia awareness programme for family caregivers*, in “International Journal of Care and Caring”, 2020, 4, 4, pp. 573-593.
- House of Memories Hits the Road...2022: House of Memories Hits the Road with Mobile Museum*, in “NIHR Applied Research Collaboration ARC NWC”, 2022, <https://arc-nwc.nihr.ac.uk/news/house-of-memories-hits-the-road-with-mobile-museum/>.
- Johnson, Culverwell, *et al.* 2017: Johnson J., Culverwell A., Hulbert S., Robertson M., Camic P.M., *Museum activities in dementia care: using visual analog scales to measure subjective wellbeing*, in “Dementia: The International Journal for Social Research and Practice”, 2017, 16, 5, pp. 591-610.
- Life After Lockdown...2020: Life After Lockdown: Tackling Loneliness among those left behind*, London, The British Red Cross Society, 2020.
- Mangan 2019: Mangan L., *Our Dementia Choir with Vicky McClure review – your tears will flow unstopably*, in “The Guardian”, 2nd May 2019.
- Marchionni 2021: Marchionni G., *I musei e il welfare culturale: azioni e strumenti per l'inclusione dei malati di Alzheimer: esperienze internazionali*, Perugia, CSVOL Umbria,

2021.

Morse 2021: Morse N., *The Museum as a Space of Social Care*, London-New York, Routledge, 2021.

Rosenberg, Parsa, Humble, McGee 2009: Rosenberg F., Parsa A., Humble L., McGee C., *Meet Me: Making Art Accessible to People with Dementia*, New York, MoMa, 2009.

Thomson, Lockyer, Camic, Chatterjee 2018: Thomson L.J., Lockyer B., Camic P.M., Chatterjee, H.J., *Effects of a museumbased social prescription intervention on quantitative measures of psychological wellbeing in older adults*, in "Perspectives in Public Health", 2018, 138, 1, pp. 28-38.

Whitehouse 2015: Whitehouse P., *Preface*, in Roberston H. (ed.), *The Caring Museum: New models of engagement with ageing*, Edinburgh, Museumsetc, 2015, pp. 11-22.

Wilson 2015: Wilson K., *The political value of museums in dementia care*, in Roberston H. (ed.), *The Caring Museum: New models of engagement with ageing*, Edinburgh, Museums etc, 2015, pp. 360-385.

Wilson 2022a: Wilson K., *House of Memories at National Museums Liverpool 2012-22: Advancing the Role of Museums in Health and Social Care*, 2022, <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/about/evaluations-and-reports>.

Wilson 2022b: Wilson K., *Connecting with Yemeni Elders Heritage Evaluation report*, 2022, <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/about/evaluations-and-reports>. [non è citato in nota]

Wilson, Grindrod 2013: Wilson K., Grindrod L., *Evaluation of House of Memories Northern Model*, Liverpool, Institute of Cultural Capital, 2013.

Wilson, Whelan 2014: Wilson K., Whelan, G., *Evaluation of House of Memories in the Midlands*, Liverpool, Institute of Cultural Capital, 2014.

Wilson, Whelan 2016: Wilson K., Whelan G., *Evaluation of the Pilot House of Memories Train the Trainer Programme*, Liverpool, Institute of Cultural Capital, 2016.

