

SOMMARIO DELLA TESI DI LAUREA

- **Autore:** Veronica De Simone
- **Titolo:** Strumenti per la progettazione e gestione di musei e mostre virtuali
- **Relatore:** Raffaella Fontanarossa
- **Inquadramento del tema trattato e del lavoro svolto:** La ricerca ha fornito gli elementi essenziali per comprendere quali siano i limiti, le problematiche ma anche i vantaggi delle connessioni tra tecnologia digitale e management dei musei. Il metodo di ricerca utilizzato è costituito da due fasi:

La prima consiste nella consultazione della letteratura scientifica nazionale e internazionale a partire dal saggio di Benjamin in “L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica, Arte e società” fino alle recenti riflessioni sociologiche e di marketing sulla realtà virtuale e aumentata.

La seconda è una ricerca sul campo, condotta con l’osservazione partecipante alla 18a conferenza internazionale sui sistemi virtuali e multimediali, svoltasi al Politecnico di Milano (2012) e terminata con l’organizzazione e la partecipazione collaborativa di alcune aziende alla conferenza “*Digital media, emotions in motion* e turismo culturale. Il punto di vista delle piccole e medie imprese” presso l’Università di Tor Vergata, Facoltà di Lettere e Filosofia. Con tali aziende è stato possibile avviare un project work che delinea la strategia e la fattibilità di un’invenzione e di una linea d’azione su cui orientare sia eventuali investimenti, sia le conoscenze acquisite affinché diventino skills interessanti nel mercato del lavoro. L’elaborato vuole dunque dare una panoramica completa ed il più possibile esaustiva di questo nuovo incontro arte – tecnologia e fornire gli strumenti necessari per progettare e gestire musei e mostre virtuali.
- **Originalità dei risultati ottenuti:** Dall’analisi condotta è emerso come il turista non cerchi più esclusivamente un tipo di autenticità materiale, ma desideri anche essere lui stesso il protagonista attivo del percorso, attraverso esperienze e sensazioni stimulate dall’impiego delle nuove tecnologie. Dai nuovi progetti presentati all’interno delle conferenze analizzate nella ricerca si è notato come quanto sia necessario dar spazio agli interventi creativi caratterizzati da nuove competenze interdisciplinari in grado di unire la conoscenza, con l’apprendimento e con il

divertimento (*edutainment*). Sviluppare la fruizione dei beni culturali con la realtà virtuale e la realtà aumentata permette, di diffondere un museo non più ancorato necessariamente al territorio ma fruibile ovunque e in ogni momento. Sono emerse molte implicazioni manageriali. Poiché molto spesso le grandi istituzioni hanno ancora un atteggiamento scettico nei confronti delle PMI, dei nuovi progetti multimediali e delle applicazioni, non si sono ancora consultate per costituire un'area inter-disciplinare e inter-settoriale definitivamente legittima.

- **Applicabilità degli stessi:** I risultati ottenuti, indicano il necessario approfondimento dei case study indicati nell'elaborato e il bisogno di investire in simili progetti. Il pubblico di oggi – questi i dati emersi dalle ricerche effettuate - infatti cerca sempre di più iniziative che uniscano l'intrattenimento con l'apprendimento. L'uso dei media digitali nei musei e nelle aree archeologiche non è più percepito come una violazione dell'aura, ma come un insieme di due diverse interpretazioni dell'autenticità, ricostruzioni virtuali, multisensorialità e sistemi multimediali che mirano a conservare e diffondere i beni culturali, regalando nuove emozioni e un nuovo metodo di apprendimento al visitatore moderno. In tale contesto occorre quindi dare rilevanza alle ricerche sperimentali, ai project work e all'organizzazione di conferenze, ma in un'ottica di spin-off attivo in cui l'Università stessa incentivi e soprattutto collabori in simili iniziative.
- **Rilevanza scientifica dei risultati ottenuti:** Sul piano teorico, la tesi ha cercato di fornire, prima di tutto una guida per comprendere quanto sia rilevante preservare l'opera d'arte, anche nel mondo digitale, evidenziando, nei vari capitoli i metodi di utilizzo della tecnologia da parte dei musei, dando al lettore informazioni, definizioni teoriche, unite alle applicazioni manageriali con aggiornamenti sulle soluzioni più recenti. Questo è stato reso possibile creando una panoramica generale e minuziosa nei diversi campi di studio: Mostre virtuali, Mobile Marketing e comunicazione digitale, Audio – visivo e multisensorialità, Realtà aumentata, Qr Code ed esperienze interattive con le ricostruzioni in 3D. Ogni argomento è stato affiancato da schede di approfondimento, riguardanti esperienze personali in mostre / mostre virtuali, utilizzo di app, siti online ecc...

Per incrementare la ricerca, è stato dedicato un intero capitolo alla 18° conferenza internazionale sui sistemi virtuali e multimediali, costituito da full e short papers dedicati a: Multisensorialità, realtà virtuale, musei virtuali, realtà aumentata, mobile

marketing e comunicazione digitale, giochi virtuali, edutainment, ambiente multimediali.

Sul piano pratico, alcuni aspetti sono stati approfonditi con la realizzazione della conferenza "*Digital media, emotions in motion* e turismo culturale. Il punto di vista delle PMI", che ha avuto come obiettivo quello di approfondire quali sono le opportunità economiche e lavorative, nella progettazione e gestione di musei e mostre virtuali, con l'intervento di varie figure professionali e di aziende esperte nei settori di realtà virtuale.

Grazie alle competenze acquisite, la tesi è stata oggetto di una lezione, tenutasi il 5 novembre 2013, presso la Scuola di Lettere e Beni Culturali dell'Università di Bologna (Polo scientifico didattico di Ravenna), dal titolo "Musei 2.0? Strumenti per la progettazione e gestione di musei e mostre virtuali", nella quale sono stati presentati i risultati della ricerca ed altri progetti nati in seguito alla discussione di laurea e scoperti privatamente, con l'intento di coltivare una passione professionale e incrementare la conoscenza professionale.