

Trasferimento di conoscenze: la PH tra formazione, innovazione e sfide future

COORDINATORE **ROBERTO IBBA**, UNIVERSITÀ DI CAGLIARI.

TEMI

Digital Public History, Narrazioni, Videogiochi, Digital Media, Internet e la scrittura collaborativa della storia

ABSTRACT

Una delle mission più importanti della Public History è il trasferimento di conoscenza in modo innovativo. Innovazione che non è data soltanto dall'utilizzo delle tecnologie informatiche e multimediali, ma soprattutto dal metodo di trasmissione di conoscenze: non più soltanto unilaterale, ma bilaterale e talvolta multilaterale.

La Public History in Italia deve avere l'ambizione di diventare strumento e veicolo di innovazione culturale e sociale, intesa come elaborazione di nuove modalità e idee per soddisfare i bisogni delle comunità, al fine di favorire il rafforzamento delle proprie consapevolezza e capacità (*empowerment*).

Il *public historian* ricopre quindi il triplice ruolo di ricercatore, mediatore e divulgatore di conoscenze storiche che assume, elabora e dissemina con la partecipazione attiva delle comunità (siano esse locali, patrimoniali, virtuali, etc).

Partendo da questo scenario il panel intende indagare e discutere le modalità innovative di trasferimento di conoscenza attuate da organizzazioni pubbliche e private, singole o associate, che operano sul territorio nazionale.

L'applicazione delle ICT alla fruizione dei beni culturali pone oggi nuove sfide sia di natura tecnica, sia di natura scientifica. Realtà aumentata, intelligenza artificiale, *gloving* e big data sono al centro del contributo di Flavio Tariffi, socio di Space Spa, azienda leader nelle tecnologie per i beni culturali, che ipotizza gli scenari futuri sul trasferimento di conoscenze storiche e culturali al grande pubblico.

Il secondo intervento, curato Giovanni Serreli, dell'ISEM-CNR, esporrà i progetti realizzati in Sardegna in collaborazione con le comunità: il museo Muda di Las Plassas e la Rete dei Castelli della Sardegna.

Nel contributo di Jorma Ferino, dell'azienda cagliaritano SJM Tech, si intendono esplorare le nuove frontiere del gaming come strumento per la didattica e la divulgazione della storia utilizzando come strumento principale la piattaforma del videogioco. Infine Aldo Di Russo proporrà un'analisi critica sulle evoluzioni delle tecnologie nel campo dei beni culturali e della Public History.

ICT, patrimonio culturale e Public History: nuove vie di sperimentazione

FLAVIO TARIFFI, SPACE SPA.

I percorsi che hanno visto la sinergia, negli ultimi 30 anni circa, tra scienze umanistiche e tecnologie della informazione e comunicazione stanno per addentrarsi in terreni completamente nuovi, che offrono grandi potenziali opportunità.

Da un lato i domini del patrimonio culturale che possono trarre beneficio dalle applicazioni informatiche, intese come strumenti in grado di favorire una comprensione profonda e una condivisione sociale dei contenuti culturali, possono aprirsi a settori fino ad oggi trascurati, quali la letteratura, la musica, l'opera lirica, il teatro e la danza; e lo stesso concetto di bene culturale è da ampliare in chiave pragmatica ed esperienziale, per tener conto ad esempio del cosiddetto *intentional heritage*.

Dall'altro la stessa ICT sta vivendo una profonda rivoluzione che vede nuovi catalizzatori tecnologici entrare prepotentemente in scena: le tecniche di gestione dei big data, la realtà aumentata, l'intelligenza artificiale e la Internet delle cose sono dei veri e propri *game changers* in grado di abilitare modelli applicativi completamente nuovi.

L'intervento intende proporre una sistematica aggiornata dei rapporti tra cultura e ICT, tracciando le linee di fuga dei possibili settori di indagine che rappresenteranno il focus della ricerca dei prossimi decenni.

Il MudA (Museo multimediale del Regno di Arboréa -Las Plassas, Sardegna), dalla ricerca alla comunicazione attraverso la multimedialità

GIOVANNI SERRELI, RICERCATORE.

Il museo MudA di Las Plassas, è stato inaugurato nel maggio del 2013, dopo anni di ricerca storica e archeologica in accordo fra l'Ente Locale e l'ISEM CNR. Racconta, in un percorso didattico storico-archeologico, i convulsi avvenimenti del Trecento sardo, attraverso le vicende che coinvolsero il castello e il territorio alla periferia del Regno medievale di Arboréa, allora in guerra contro gli aragonesi del Regno di Sardegna.

L'equipe scientifica si è dotata fin dal principio di un Centro di Documentazione e Comunicazione che ha ideato il percorso didattico e ha seguito la progettazione e la realizzazione del museo. In stretta collaborazione con specialisti della comunicazione, si è scelto di utilizzare un approccio multimediale, multisensoriale e ludico, particolarmente adatto ai ragazzi in età scolare, al fine di avvicinare alla storia medievale sarda il maggior numero di persone.

Nel percorso, il visitatore si immerge nelle sensazioni, nei dialoghi, nelle atmosfere nella vita quotidiana di un territorio rurale e di un castello medievale arborense; sono i reperti a parlare in prima persona, a raccontare la loro fabbricazione, commercializzazione e utilizzo, e a far rivivere la vita in un castello del Trecento nel Regno di Arboréa.

Negli anni sono state superate le difficoltà legate alla burocrazia dell'ente locale e oggi il MudA è fra le poche realtà museali locali sarde ad aver raggiunto i requisiti ICOM per il riconoscimento regionale; ha vinto il premio Italia Medievale 2017 per l'approccio multimediale ed ha ottenuto finanziamenti nazionali per implementare la ricerca e il trasferimento della conoscenza.

L'approccio del gaming in ambito storico e culturale: esperienze di progettazione

JORMA FERINO, SJM TECH.

L'intervento di Jorma Ferino sarà focalizzato sullo sviluppo di un modello di coprogettazione dei contenuti culturali che mette insieme persone e imprese che lavorano nel settore della cultura con esperti di gaming, di comunicazione e di sviluppo territoriale in grado di elaborare una strategia efficace in grado di attrarre un pubblico sempre più vasto e soprattutto giovane ad interessarsi di storia, di beni culturali, di territorio.

Verranno presentati alcuni esempi pratici di come le tecnologie del Gaming e della Realtà Virtuale sono state applicate in questo ambito, e di quelli che saranno i trend evolutivi del settore solo apparentemente distante dal mondo accademico.

L'idea di utilizzare la tecnologia del Gaming in ambito storico e culturale nasce non solo dalla passione per la storia e per i videogiochi, ma anche dalla constatazione che un simile approccio ha la capacità di coinvolgere un vasto pubblico composto non solamente da giovani e giovanissimi ma anche da adulti nella fascia compresa tra i quaranta e i cinquant'anni.

Nuove opportunità e vecchi pregiudizi. L'innovazione come luogo del dialogo

ALDO DI RUSSO, CULTURAL PROJECTS DESIGNER.

La valorizzazione di beni culturali attraverso i sistemi digitali sembra essere l'argomento chiave di questi anni. Tecnologie nuove ed impensabili pochi anni fa mettono a disposizione opportunità mai prese in considerazione prima d'ora.

La Storia ha gli strumenti per contribuire a costruire una Memoria collettiva che sia il centro di una identità consapevole e condivisa.

In ogni PC c'è tutto quello che serve a farsi da soli un film, a raccontare una storia, e certo si tratta di opportunità imperdibili per lo sviluppo della conoscenza, ma l'alfabetizzazione spontanea offerta dalle possibilità della tecnica, disordinata nelle modalità, rapsodica e legata alle procedure di default offerte dal venditore, offre risultati per lo meno dubbi che rischiano di lasciare il settore ancorato al balbettamento ed alla ripetizione di modelli di basso profilo.

Una tecnologia, quando introduce una novità, richiede che venga sperimentato un linguaggio appropriato e non semplicemente proposta in quanto tale. Pensare che la realtà si possa aumentare e l'immaginazione no è una ulteriore distorsione.

Occorre studiare il più importante manuale di rappresentazione e simulazione virtuale mai scritto: *Gli appunti sulla Pittura* di Leonardo Da Vinci.

Se le installazioni digitali connesse ai prodotti culturali spuntano come funghi e i risultati non arrivano ci sarà un motivo, siamo sicuri che "Tout va très bien, Madame la Marquise"?