

A.A. 2021/2022

MULTIMEDIALITÀ PER I BENI CULTURALI

Prof.ssa Francesca Gollo

Concept

Come specificato nel Codice dei Beni culturali, il patrimonio culturale è soggetto ad interventi di conservazione, tutela, valorizzazione e comunicazione. A questo scopo il linguaggio multimediale si rivela strumento ideale, sia per le molteplici forme che può assumere, sia per la materia che lo compone, tangibile e immersiva ma allo stesso tempo leggera, immateriale e adattabile.

L'uso di linguaggi e strumenti che sempre più sono entrati nella nostra vita quotidiana contribuisce sicuramente ad aumentare l'accessibilità di musei e luoghi culturali in genere ad un pubblico più vasto.

Obiettivi del Corso

Il corso si propone di studiare quali sono le potenzialità offerte dalla multimedialità per la gestione, la valorizzazione e la fruizione dei beni culturali. Si intende fornire le competenze teoriche e pratiche necessarie ad affrontare un progetto di valorizzazione del patrimonio culturale prendendo in esame i diversi aspetti della disciplina, dalla progettazione fino alla realizzazione.

Vista la complessità di beni culturali esistenti e la varietà di applicazioni multimediali realizzabili, il corso di Multimedialità per i beni culturali si pone l'obiettivo di creare figure professionali che, attraverso una corretta analisi preliminare, sappiano individuare gli strumenti più idonei a seconda di situazioni, budget e attori del progetto. Il corso intende formare gli studenti alla progettazione di esposizioni multimediali volte alla valorizzazione del patrimonio culturale.

Contenuti

Dopo un primo inquadramento sul concetto di patrimonio culturale e sulle principali norme che lo governano, il corso si concentrerà su due aspetti fondamentali, da una parte la creazione di contenuti multimediali attraverso la pratica dello storytelling, strumento fondamentale in termini di valorizzazione dei beni culturali per imparare a selezionare i contenuti ed esporli in modo accessibile, dall'altra verranno analizzati i diversi linguaggi e strumenti multimediali disponibili, con particolare attenzione all'Interaction Design, alla Realtà Aumentata e ai Videoambienti, attraverso una selezione di Case Studies nazionali e internazionali, mettendone in evidenza caratteristiche principali, punti di forza e punti di debolezza.

Struttura del corso

Il corso prevede l'alternanza di lezioni teoriche e esercitazioni volte ad approfondire, attraverso la pratica e l'esperienza diretta, i contenuti della disciplina. Il corso si articola in due fasi, la conoscenza fondamentale delle principali esperienze del settore e la realizzazione di un progetto da presentare e discutere in sede di esame. Il progetto di sintesi finale intende far lavorare gli studenti sulla valorizzazione del territorio, iniziando dalla raccolta dati direttamente in situ e passando poi alla restituzione dei dati raccolti attraverso la progettazione di un percorso espositivo.

Testi di riferimento

La bibliografia qui fornita costituisce una traccia per gli studenti, altri testi verranno discussi in aula. Le slide delle lezioni saranno periodicamente condivise con gli studenti.

Studio Azzurro, *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, 2011

Gennaro E., a cura di, *Musei. Narrare, allestire, comunicare*, Longo Angelo Editore, 2012

Mandarano Nicolette, *Musei e media digitali*, Carocci editore, 2019

Colombo Maria Elena, *Musei e cultura digitale*, Editrice Bibliografica, 2020

cheFare, Polo del '900 (a cura di), Arcagni S., *Blueprint. Pratiche culturali trasformati urgenti*, 2020
(scaricabile dal sito www.che-fare.com/progetti/)