

Internet delle cose per il coinvolgimento dei pubblici museali

11 Aprile 2017

Si è da poco concluso il progetto europeo meSch in collaborazione con i musei; FBK ha coordinato il workpackage sugli aspetti di personalizzazione della visita.

Il **progetto europeo meSch (Material Encounters with Digital Cultural Heritage)** ha investigato come gli avanzamenti tecnologici dell'**Internet of Things** possano consentire la fruizione dei contenuti digitali preservando maggiormente la centralità dell'esperienza diretta dei visitatori con gli oggetti in esposizione o, più in generale, con lo spazio culturale (come un sito storico).

Negli approcci tradizionali alla tecnologia nei musei, schermi e applicazioni mobili rendono prontamente disponibile preziosa informazione digitale che arricchisce l'offerta informativa ed educativa, ma distolgono l'attenzione dalle opere e manufatti, dalla loro fisicità, materialità e carico emozionale – e interferiscono con le dinamiche sociali che naturalmente si agglomerano intorno all'esperienza di visita (dinamiche diverse a secondo del gruppo di visita e del contesto). **Per alcuni musei e siti culturali (musei scientifici, storici, archeologici) la relazione con gli oggetti e l'aspetto esperienziale della visita rappresentano invece una tassello importante che contribuisce all'apprendimento e al coinvolgimento.**

In meSch si è sperimentato come la tecnologia possa essere inglobata all'interno degli stessi oggetti o degli spazi espositivi; in modo tale che l'attenzione dei visitatori possa concentrarsi sugli elementi in mostra, sulla loro scoperta e manipolazione, facendo sì che siano gli oggetti (o loro repliche) a raccontare la propria storia, favorendo anche l'interazione con gli altri visitatori. Ad esempio, in collaborazione con il [Museo Storico Italiano della Guerra di Rovereto](#) sono stati realizzati degli studi pilota su alcuni reperti e luoghi della memoria della prima guerra mondiale per aggiungere narrazioni sul loro significato storico, di memoria collettiva e personale.

La sfida, dal punto di vista della ricerca e dell'implementazione tecnologica, è duplice. Da un lato il problema di studiare la modalità più adatta di offrire ai visitatori un nuovo tipo di interazione che pertiene all'area di ricerca della “tangible, embedded and embodied interaction”. Dall'altro lato, il problema di

creare degli strumenti che consentano agli stessi curatori museali di preparare i contenuti e gli oggetti “aumentati” per introdurre facilmente la tecnologia nei loro musei.

Al progetto, coordinato da [Sheffield Hallam University](http://www.sheffieldhallam.ac.uk/), **FBK ha partecipato in qualità di coordinatore del workpackage sugli aspetti di personalizzazione della visita**, argomento sul quale la Fondazione ha maturato una lunga esperienza di ricerca.

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/internet-delle-cose-per-il-coinvolgimento-dei-pubblici-museali/>

TAG

- #cultura
- #engagement
- #iot
- #musei
- #user experience

VIDEO COLLEGATI

- <https://www.youtube.com/watch?v=DReu2J7eWx4>

MEDIA COLLEGATI

- Sito web del progetto europeo MeSch: <http://www.mesch-project.eu/>
- Canale Youtube del progetto : <https://www.youtube.com/user/meschproject>
- Logo del progetto: <https://magazine.fbk.eu/wp-content/uploads/2017/04/mesch.jpg>

AUTORI

- Elena Not