

Tecnologie multimediali per la fruizione nei Musei, la proposta di un modello di progettazione. Dall'idea al video etnografico

Tesi di Dottorato anno 2022

Riassunto

La tesi si occupa dello studio dei processi procedurali e delle fasi del progetto, nello specifico caso di interventi che prevedono la realizzazione di strumenti per la fruizione da parte del pubblico nei Musei.

L'obiettivo del presente studio è quello di riconoscere prima, e proporre poi, dei metodi e delle buone pratiche di lavoro da applicare quando si scelga di utilizzare la tecnologia digitale per fruire di un contenuto multimediale, in particolare di un contenuto video. Ci si pone il fine di discutere la fattibilità di un modello di progettazione che comprende tutte le fasi di lavoro; dallo sviluppo dell'idea progettuale, alla pianificazione della produzione video, passando per la strutturazione della soluzione digitale più adeguata agli obiettivi da rendere operativa in esposizione.

Il metodo di lavoro utilizzato è quello della ricerca di elementi utili alla strutturazione del modello di progettazione all'interno della letteratura scientifica, dei report e della documentazione di progetti realizzati da Enti culturali che si considerano virtuosi, di esperienze pratiche di lavoro e di ricerca a cui si prende parte.

Il presente lavoro è strutturato in quattro parti. Nella prima si introduce il tema della ricerca spiegandone la scelta e il contesto nel quale viene condotta l'indagine. Si pone la domanda di ricerca. Nella seconda parte si realizza una trattazione basata sullo studio delle diverse fonti che si sono prese in considerazione. Nella terza parte si propone il modello di progettazione, tentando di mettere a sistema i dati acquisiti. Nella quarta parte si presentano i report delle esperienze di lavoro e di ricerca.

I Musei di cui si presentano i progetti, che alla data di consegna della tesi sono conclusi, appartengono al settore demontroantropologico. La ricerca dedica un focus particolare alla produzione del contenuto video dedicato a questo tipo di patrimonio.

Abstract

This thesis deals with a study of the procedural processes and phases of the project; specifically, interventions involving the creation of devices for use by museum visitors.

The aim of this study is to first identify, and then propose, methods and good working practices to be applied when opting for digital technology to exploit multimedia content, particularly video content. The goal is to discuss the feasibility of a design model which takes in all the work phases; from developing the original idea to planning the video production, passing via the structuring of the digital solution most suited to the objectives to be made operational for the exhibits.

To build the design model involves a search for useful elements within the scientific literature, as well as reports and documentation on projects already carried out by cultural bodies that consider themselves well-intentioned and experienced in practical work and joint research.

This work is in four parts. The first introduces the research topic, explaining why it was chosen and the context in which the investigation was conducted. The research question is raised. The second is a discussion based on a study of the various sources taken into consideration. The third proposes a design model, with an attempt to standardize the data acquired. The fourth presents reports on the work and research experiences.

The museums whose projects are presented – all completed before the thesis submission date – belong to the demo-ethno-anthropological sector. The research focuses particularly on the production of video content dedicated to this genre of heritage.