

**DALLO STUDIO DEL PASSATO
ALLO STUDIO DI APPLICAZIONI
PER COMUNICARE IL PASSATO**

DI **MATTEO SICIOS**



Fig. 1 - Il lavoro dello studio di laboratorio.

La "Matteo Sicios - Comunicazione dei Beni Culturali" si è occupata fin dalla sua nascita di comunicazione attraverso l'uso delle tecnologie. Dalla produzione di video e documenti per i beni culturali sino alle applicazioni per smartphone e tablet.

La ditta "Matteo Sicios - Comunicazione dei Beni Culturali" (www.matteosicios.com) si è occupata fin dalla sua nascita di comunicazione attraverso l'uso delle tecnologie.

Oltre alla produzione di video e di documentari per i beni culturali, a cui si sono aggiunte le tecniche di video grafica, la video animazione, il 3D e le installazioni immersive multimediali per musei e mostre, si stanno sviluppando nuovi interessanti servizi.

Uno di questi sono le applicazioni per smartphone e tablet, curate in tutte le sue parti dalla progettazione, alla programmazione, dalla veste grafica, fino ad arrivare ai test. Dato il crescente numero di utenti che possiedono un dispositivo mobile, ed essendo nota da recenti studi in materia la propensione ad utilizzarli per ricevere informazioni commerciali, su servizi e servizi turistici, si è deciso di intraprendere un accurato studio di questi strumenti per la comunicazione del passato.

LE TECNICHE DI INFORMAZIONE PER LA CULTURA ATTRAVERSO LA TECNOLOGIA MOBILE

Il primo caso nel quale si è sperimentato l'uso di pannelli dotati di tecnologia QR-Code è stato per il progetto "Andar per Chiesette" nel Comune di San Bartolomeo al Mare. Le dieci chiesette del paese, quasi sempre chiuse, ma con all'interno beni rilevanti come statue, quadri e architetture, verranno dotate di un pannello con questa tecnologia, alla quale si aggiungerà anche un'applicazione dedicata, per permettere la completa fruizione. Il visitatore, seguendo l'itinerario pedonale del Comune, si troverà di fronte all'edificio (in futuro: guidato all'applicazione che sfrutta le mappe e il gps) e potrà con una semplice foto al pannello, fruire di un filmato illustrativo dell'interno della chiesetta, i suoi beni e la sua storia.

Un caso molto simile è il progetto "Vetrine di Storia" pensato e proposto agli esercizi commerciali del centro di Genova, in collaborazione con l'ISCUM (Istituto di Sotria della Cultura Materiale, www.iscum.it). Attraverso un'applicazione, dei piccoli pannelli da porre sulle vetrine dei negozi, e un progetto telematico molto complesso, i passanti potranno visionare foto, audio, testo e filmati sulla storia passata della Città sul loro dispositivo, facendo riferimento - in caso di necessità o ulteriori informazioni - ai negozianti stessi, che diventano quindi anche guide e punti di riferimento, in un'ottica di marketing territoriale. La peculiarità di questo importante progetto è la comunicazione di dati archeologici molto poco conosciuti, in un contesto - per antitesi - estremamente frequentato ed eterogeneo.

Sono tanti i progetti che si stanno realizzando con l'uso di queste tecnologie, ma si deve tenere conto di due cose molto importanti. La prima, non è semplice far comprendere la straordinaria efficacia di questi strumenti; per questo si adotta spes-



Fig. 3 - Un pannello del percorso "Vetrine di Storia"

so la tecnica dell'accompagnamento presso altre realtà, spesso reliazate dallo studio-laboratorio, in modo che si possa "toccare con mano" il risultato finale. La seconda, è semplice cadere nel solito errore da parte di chi realizza questi strumenti di comunicazione; usare questi strumenti in modo non appropriato (spesso quando non ce ne sarebbe bisogno) e comunicare i contenuti in maniera superficiale, non corretta. Cosa comunichiamo rimane quindi la parte più importante del lavoro, non bisogna dimenticarlo.

PUNTI DI FORZA E NON PUNTI DI DEBOLEZZA

Fin qui abbiamo visto tutti i punti di forza di questi strumenti: aprono edifici ormai chiusi, fanno quindi risparmiare risorse, possono ottimizzare lavori già svolti (testi, foto, video), accolgono facilmente target spesso trascurati come turisti stranieri, giovani, etc.

"Non tutti usano questi strumenti", "sono difficili da manutere", "costeranno troppo", "funzionano solo via web e non sempre c'è una rete" sono solo alcune delle obiezioni che si sentono spesso ripetere al momento delle proposte. Bene, se sono questi i vostri dubbi, provate a fare un progetto per la comunicazione del passato con questi strumenti, e vi ricrederete.



Fig. 2 - Il primo pannello del percorso "Andar per Chiesette".

AUTORI

MATTEO SICIOS
MATTEO SICIOS - COMUNICAZIONE DEI BENI CULTURALI
WWW.MATTEOSICIOS.COM
INFO@MATTEOSICIOS.COM

PAROLE CHIAVE

BENI CULTURALI; COMUNICAZIONE; INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI; QR-CODE

ABSTRACT

THE COMPANY "MATTEO SICIOS - COMUNICAZIONE DEI BENI CULTURALI" HAS ALWAYS DEALT WITH COMMUNICATION THROUGH THE USE OF TECHNOLOGIES. IN ADDITION TO THE PRODUCTION OF VIDEOS AND DOCUMENTARIES FOR CULTURAL HERITAGE, TO WHICH WERE ADDED THE TECHNIQUES OF VIDEO GRAPHICS, VIDEO ANIMATION, 3D AND IMMERSIVE MULTIMEDIA INSTALLATIONS FOR MUSEUMS AND EXHIBITIONS, ARE DEVELOPING EXCITING NEW SERVICES. ONE OF THESE APPLICATIONS ARE FOR SMARTPHONE AND TABLET, PERFECT IN ALL ITS PARTS, FROM DESIGN TO PROGRAMMING, FROM GRAPHIC DESIGN, UP TO THE TEST.

