

# Riunione commissione tecnologie Roma 20 settembre 2018

Presenti

Ilenia Atzori  
Anna Cipparone  
Astrid d'Eredità  
Marco Faccini  
Laura Farroni  
Vincenza Ferrara  
Adele Magnelli  
Anna Maria Marras  
Martina Preziosi  
Alfredo Valeri

L'incontro, che si è svolto presso gli spazi dell'Università degli Studi di Roma Tre, è iniziato con una breve presentazione degli iscritti alla commissione. Si sono presentati i prossimi appuntamenti della commissione, primo fra tutti il convegno "Strategie partecipative per i Musei. Opportunità di crescita", che si terrà il 16- 17 novembre a Torino, organizzato insieme alle Commissione Educazione e Mediazione, al Coordinamento Piemonte e al Gruppo di Lavoro Digital Cultural Heritage.

I principali temi affrontati sono stati i seguenti:

- Il Piano Nazionale di Digitalizzazione: si è presentata la convenzione stipulata con la DG Musei ed ICCD riguardo, tra le altre cose, l'analisi e della e la diffusione del questionario sullo stato dell'arte della digitalizzazione, già somministrato ai luoghi della cultura Mibac. La commissione analizzerà i dati emersi per quanto riguarda le strutture museali che hanno risposto al questionario. La scheda sarà condivisa con il gruppo di lavoro apposito.
- L'accessibilità e le tecnologie al fine di favorire l'inclusione museale e culturale. Durante la discussione è emerso chiaramente la necessità di realizzare percorsi integrati con l'allestimento e in linea con la mission

museale. Il gruppo si è interrogato sui diversi ambiti in cui ricade l'uso delle tecnologie digitali nell'iter del processo museale e quindi sia sul visitatore sia sulle figure professionali coinvolte e riflette sull'esistenza effettiva di figure professionali adeguate alla realizzazione e gestione di tali tecnologie. Si sottolinea, quindi, che per raggiungere l'autonomia digitale nelle strutture museali, risulta fondamentale ridefinire ruoli e competenze. In questo senso il dibattito si è ampliato su come sia necessaria una nuova formazione per le figure professionali già consolidate che devono inglobare nuove competenze tecnologiche per essere in linea con lo sviluppo della società e con i pubblici. Proprio questo discorso ne ha condotto ad un altro sempre più attuale che è quello delle tecnologie usate per il coinvolgimento del pubblico, come ad esempio i *serious game*, che per essere apprezzati specialmente da un pubblico più giovane devono avere una qualità molto elevata e devono essere implementabili. La realtà virtuale è molto apprezzata dal pubblico ed è efficace se integrata con l'allestimento, per questo motivo è importante il dialogo e il confronto continuo tra museo - committente e società / professionista esecutore. Un ultimo spunto di riflessione è dato dalle differenze di approccio tecnologico usato per le mostre temporanee e quelle per gli allestimenti permanenti.

Infine i partecipanti si sono detti disponibili a far parte del gruppo di lavoro che porta avanti il censimento delle tecnologie per l'accessibilità realizzate dalla Commissione in collaborazione con la commissione Accessibilità. Nel prossimo appuntamento a Torino il 16 novembre la commissione si aggiornerà sullo stato di avanzamento lavori di entrambe le schedature.