

ANALISI CRITICA

Caso studio		Analisi relativa all'oggetto del progetto: Patrimonio Culturale					Analisi relativa allo strumento utilizzato nel progetto						
		Categoria	Caratteristiche mobile/immobile	Caratteristiche tangibile/intangibile	Scala di intervento	Patrimonio Culturale compreso	Organizzazione/ente	Scopo	Target	Accessibilità	Livello di interazione	Livello di personalizzazione	User friendly
Strumento 1: Social Network	Museo di Arte contemporanea di Trento (MART)	museo	mobile	tangibile	Piccola scala	Totalità	il Museo	migliorare rapporto con il pubblico	visitatori del mueo	facile	alto	medio	medio
	Brooklyn Museum di New York	museo	mobile	tangibile	Piccola scala	Totalità	il Museo	invitare il pubblico a produrre foto e video da caricare sul sito	visitatori del mueo	facile	alto	alto	medio
	Victoria & Albert Museum di Londra	museo	mobile	tangibile	Piccola scala	Totalità	il Museo	invitare il pubblico a interagire con il sito del museo	visitatori del mueo	facile	alto	alto	medio
	Tate Britain di Londra	museo	mobile	tangibile	Piccola scala	Totalità	il Museo	invitare il pubblico a produrre foto e video da caricare sul sito	visitatori del mueo	fsicile	alto	alto	medio
	Metropolitan Museum of Art di New York (MET)	museo	mobile	tangibile	Piccola scala	Totalità	il Museo	invitare il pubblico a condividere la propria esperienza di visita con foto	visitatori del mueo	fsicile	alto	alto	medio
Strumento 2: Gamification	Tursikon	Monument/Siti archeologici	immobile	tangibile	Piccola scala	Piccola parte	Agenzia Viaggi "Elle Viaggi"	incentivare la scoperta del Patrimonio Culturale locale	Abitanti di Tursi/Turisti	medio	medio	nullo	medio
	Hold the Hut	Sito archeologico	immobile	tangibile	Piccola scala	Piccola parte	Comune di San Chirico Nuovo	Valorizzazione e tutela della Capanna di San Chirico Nuovo	Abitanti di San Chirico Nuovo/ Turisti	medio/diffile	medio	nullo	medio
	Summer Gems	Paesaggio urbano	immobile/mobile	tangibile/intangibile	Piccola scala	Piccola parte	Three of Cups	Invitare il pubblico a riflettere sui vari temi proposti	Abitanti del Borgo Bocadasse	difficile	basso	poco	alto
	MetaCampus, il mistero di Rionero	Monumenti/Paesaggio naturale	immobile	tangibile	Piccola scala	Piccola parte	MiC e MIM (Ministero della Cultura e Ministero del Merito)	Educare gli utenti alla relazione tra arte, scienza e territorio	Bambini e ragazzi degli istituti comprensivi	medio	alto	medio	medio
	Inventum	Sito archeologico/Museo	immobile	tangibile	Piccola scala	Piccola parte	Effenove srl, Polo Museale della Basilicata	Valorizzazione del Parco Archeologico di Vanosa	Abitanti di Vanosa/Turisti	facile	alto	medio	medio
	Le avventure di Pechête	Paesaggio naturale/Paesaggio urbano	immobile	tangibile	Media scala	Buona parte	Istituti comprensivi del Padovano	Coinvolgere le generazioni più giovani nella scoperta e visita del loro territorio	Bambini e ragazzi degli istituti comprensivi	facile	medio	medio	medio
	Aosta digitale	Monumenti/Siti archeologici/Paesaggio urbano	immobile	tangibile	Piccola scala	Totalità	Regione Valle d'Aosta	Accompagnare il visitatore alla scoperta dei luoghi più importanti di Aosta	Abitanti di Aosta/Turisti/Pubblico fisito e virtuale	facile	alto	alto	alto
	Nocturama Bonomia	Paesaggio urbano/Monumenti	immobile	tangibile	Piccola scala	Buona parte	Accademia Bile arti di Bologna, Conservatorio Giovan Battista Martini, Corso Game producer Demetra Formazione	Attraverso le visual novel raccontare di luoghi, personaggi e oggetti della città	Abitanti di Bologna	facile	medio	basso	medio
	Radici: storie e paesaggi tra la Sabina e il Cicolano	Monumenti/Paesaggio urbano/Sito archeologico/Paesaggio naturale	immobile	tangibile	Media scala	Buona parte	SIMBAS (Sistema territoriale Integrato dei Musei de delle Biblioteche Dell'Alta Sabina)	Valorizzare i siti che appartengono ai territori della Sabina e del Cicolano (musei, archivi, biblioteche)	Bambini e ragazzi degli istituti comprensivi	facile	alto	basso	medio
Strumento 3: Realtà aumentata e Realtà virtuale	Inception	Monumenti	immobile	tangibile	Piccola scala	Buona parte	Università di Architettura di Ferrara	Cultura più accessibile per un pubblico più vasto attraverso nuovi strumenti digitali	Abitanti di Firenze/Turisti	medio	alto	medio	poco/medio
	Smart City App Expo 2015	Monumenti	immobile	tangibile	Piccola scala	Buona parte	Città di Milano	Aumentare l'esperienza di visita della città di Milano	Turisti	facile	alto	medio	poco/medio
	Uffizi Virtual Experience	Museo	mobile	tangibile	Piccola scala	Buona parte	Galleria degli Uffizi	Offrire un nuovo modo di fruire il museo	Pubblico del Museo	facile	alto	medio	poco/medio
	Hi-Story 4.0	Monumenti/Museo	immobile	tangibile	Piccola scala	Buona parte	Start-Up di Napoli	Raccontare le opere attraverso la reltà aumentata	Pubblico del Museo	difficile	alto	medio	poco/medio
Strumento 4: Podcast	Paladine	Conoscenze/Competenze	mobile	intangibile	Grande scala	Buona parte	MiC (Ministero della Cultura)	raccontare la vita di 8 donne che si sono dedicate alla Cultura	utenti del Podcast con interesse verso il patrimonio Culturale	facile	basso	nullo	medio
	In buone mani	Monumenti/Sito archeologico/Paesaggio urbano	mobile	intangibile	Grande scala	Piccola parte	MiC (Ministero della Cultura)	raccontare il lavoro dei vari professionisti che operano nella cultura	utenti del Podcast con interesse verso il patrimonio Culturale	facile	basso	nullo	medio
	Biblioteche d'Italia	Monumenti	immobile	tangibile	Grande scala	Piccola parte	MiC (Ministero della Cultura)	raccontare fatti curiosi relativi ad alcune biblioteche italiane	utenti del Podcast con interesse verso il patrimonio Culturale	facile	basso	nullo	medio
	Le parole del futuro	Conoscenze	mobile	intangibile	Grande scala	Piccola parte	Università degli Studi di Milano	Un podcast che affronta diversi temi, tra cui il patrimonio Culturale	Utenti del Podcastcon interesse verso vari temi di attualità	facile	basso	nullo	medio
	Le parole della partecipazione	Conoscenze/Competenze	mobile	intangibile	Grande scala	Buona parte	Fondazione Scuola Beni Attività Culturali	raccontare il lavoro dei vari professionisti che operano nella cultura	utenti del Podcast con interesse verso il patrimonio Culturale	facile	basso	nullo	medio

Legenda:

Tipologia Patrimonio culturale: viene specificato il tipo di Patrimonio Culturale che viene visitato e scoperto tramite lo strumento digitale in esame. Le categorie di scelta sono: **Patrimonio Culturale** (suddiviso poi in monumenti, Agglomerati, siti) / **Patrimonio Naturale** (suddiviso poi in monumenti naturali costituiti da formazioni fisiche e biologiche o da gruppi di tali formazioni, formazioni geologiche e fisiografiche e le zone strettamente delimitate costituenti l'habitat, siti naturali o le zone naturali strettamente delimitate) / **Paesaggio Culturale** (paesaggi che rappresentano "creazioni congiunte dell'uomo e della natura") / **Misto** (nel caso il Patrimonio Culturale trattato non è possibile classificarlo in una sola delle precedenti categorie).

Caratteristiche Patrimonio Culturale: viene specificato il tipo di Patrimonio Culturale che viene visitato e scoperto tramite lo strumento digitale in esame. Le categorie di scelta sono: **mobile** / **immobile** / **tangibile** / **intangibile** / **Misto**

Scala di intervento: viene specificato quanto si estende l'area su cui si basa il progetto. Le categorie di scelta sono: **piccola scala** (livello comunale o livello interno del museo)/**media scala** (livello regionale o più regioni o livello di un grupo di musei)/**grande scala** (livello internazionale o livello di tutti i musei)

Patrimonio culturale compreso: viene specificato quanti elementi vengono compresi con l'utilizzo del determinato strumento digitale in relazione a quanti in realtà sono presenti sul territorio. Le categorie di scelta sono: **piccola parte** (il patrimonio culturale visitato attraverso lo strumento digitale è solo una piccola parte rispetto alla totalità presente sul territorio)/ **buona parte** (il patrimonio culturale visitato attraverso lo strumento digitale è metà rispetto alla totalità presente sul territorio)/ **totalità** (il patrimonio culturale visitato attraverso lo strumento digitale è la totalità presente sul territorio)

Accessibilità: viene specificata la classe di accessibilità tenendo in considerazione quanto è semplice utilizzare lo strumento digitale per poter fruire il patrimonio culturale. Le categorie di scelta sono: **difficile** (l'utilizzo dello strumento è complicato e/o necessità di strumenti particolari)/**media** (l'utilizzo dello strumento non è immediato ma è accessibile)/ **facile** (l'utilizzo dello strumento è semplice ed immediato, adatto a tutti)

Target: viene specificata la fascia di pubblico a cui è stto indirizzato il progetto realizzato attraverso lo strumento digitale in esame. Le categorie di scelta sono: **tutti** / **bambini-ragazzi** / **adulti** / **turisti** / **residenti**

Organizzazione/ente: viene specificato chi ha voluto produrre il progetto in esame, può essere il comune, il museo, un'associazione

Scopo: viene specificato o scopo del progetto, che esso sia turistico o educativo .Le categorie di scelta sono : **turistico** / **educativo**

Livello di interazione: viene specificato il grado con cui l'utente può interagire con lo strumento digitale, quanto può essere attivo nella fruizione del bene culturae. Le categorie di scelta sono: **basso** (l'utente fruisce il patrimonio attraverso lo strumento in modo quasi passivo)/ **medio** (l'utente fruisce il bene culturale potendo interagire con esso anche se in modo limitato)/ **alto** (l'utente fruisce il bene culturale in modo attivo potendo interagire completamente o quasi con esso attraverso l'uso dello strumento digitale.)

Livello di personalizzazione: viene specificato quanto l'utente può personalizzare il proprio percorso di visita attraverso l'utilizzo dello strumento digitale. Le categoria di scelta sono: **nullo** (l'utente non può personalizzare la sua esperienza)/ **poco** (l'utente può personalizzare la sua esperienza solo in parte)/ medio (l'utente può personalizzare la sua esperienza mantenendo comunque degli elementi fissi)/ **alto** (l'utente può personalizzare la sua esperienza completamente)

User Friendly: viene specificato quanto lo strumento può essere adatto anche alle minoranze linguistiche, anziani, portatori di handicap. Le categorie di scelta sono: **poco** (lo strumento non può essere utilizzato da tutti)/ **medio** (lo strumento seppur con limiti può essere utilizzato dalla maggior parte degli utenti)/ **tanto** (lo strumento digitale è adatto a tutti anche alle minoranze o ai portatori di handicap)

Grafici relativi all'analisi critica condotta

Categoria	valore	N° casi	%
Museo	1	6	26%
Monumenti	2	3	13%
Sito archeologico	3	1	4%
Paesaggio urbano	4	1	4%
Paesaggio naturale	5	0	0%
Conoscenze/competenze/tradizioni	6	3	13%
Misto	7	9	39%
Totale casi	23		

Tangibile e intangibile	valore	N° casi	%
Intangibile	0	6	26%
Tangibile	1	17	74%
Totale casi	23		

Patrimonio Culturale compreso	valore	N° casi	%
Piccola parte	0	9	39%
Buona parte	1	1	4%
Totalità	2	13	57%
Totale casi	23		

Target	valore	N° casi	%
Solo abitanti	1	2	9%
Abitanti e turisti	2	6	26%
Visitatori del museo	3	7	30%
Utenti podcast	4	1	4%
Utenti podcast con interesse per Patrimonio Culturale	5	5	22%
Studenti di Istituti comprensivi	6	3	13%
Totale casi	23		

Livello interazione	valore	N° casi	%
Nullto	0	0	0%
Basso	1	6	26%
Medio	2	4	17%
Alto	3	13	57%
Totale casi	23		

User friendly	valore	N° casi	%
Nullto	0	0	0%
Basso	1	4	17%
Medio	2	17	74%
Alto	3	2	9%
Totale casi	23		

Conclusioni

A seguito dell'analisi critica condotta, analizzando i vari casi studio selezionati si evince che nella maggior parte dei casi non vi è una categoria prediletta di Patrimonio Culturale ma si opta per inserire all'interno dell'esperienza digitale elementi di diversa categoria e quindi diverse caratteristiche.

In relazione a ciò però si tende a prediligere l'inserimento di elementi di natura immobile quindi principalmente monumenti, paesaggi naturali, paesaggi urbani e siti archeologici. Di conseguenza emerge l'aspetto tangibile del Patrimonio Culturale lasciando in secondo luogo tutti gli elementi intangibili come potrebbero essere tradizioni, conoscenze, riti.

Per quanto riguarda invece la scala di intervento prevale la scelta di agire su singoli territori e comuni, cercando però di inserire nel progetto la totalità degli elementi relativi al Patrimonio Culturale presenti sul terriorio in questione.

L'analisi si è poi spostata verso gli aspetti che principalmente caratterizzano lo strumento digitale scelto e il progetto in sè.

In primis è risultato che principalmente sono enti o organizzazioni private a progettare e proporre i progetti, con l'intento di coinvolgere principalmente abitanti e turisti nel caso di progetti realizzati per contesti urbani, e visitatori del museo per progetti creati all'interno di sale museali o gallerie.

Infine si è andato ad analizzare gli aspetti pratici dello strumento quindi quanto fosse personalizzabile, quanto fosse ampia l'interazione con il Patrimonio Culturale, quanto fosse accessibile e il suo livello di user friendly; è emerso che generalmente gli strumenti digitali utilizzati sono facilmente accessibili e permettono un buon grado di interazione con il Patrimonio Culturale, per quanto riguarda la personalizzazione dell'esperienza si ha un livello medio, gli utenti possono scegliere alcuni aspetti ma sempre dentro uno schema nel definito. Infine, anche per quanto riguarda l'aspetto user friendly, si ha un buon livello ma non eccellente, alcuni progetti permettono un accesso più ampio altre hanno vincoli maggiori.



Politecnico di Torino

Politecnico di Torino

Corso di laurea Magistrale in Architettura per il Patrimonio
A.a. 2024/2025
Sessione di Laure febbraio 2025

Relatori: Mesut Dinler
Giulia Maria Mezzalama

Candidato: Giulia Depetris s300298

Territori italiani valorizzati dal Patrimonio Culturale attraverso
l'utilizzo degli strumenti digitali: il caso di Monteu da Po

TAV.01