

Eventi

EARTH2018 – International and Interdisciplinary Conference

Alessandra Meschini

Nell'ambito dei diversi eventi patrocinati dalla Unione Italiana per il Disegno (UID), nei giorni 5 e 6 luglio del 2018, presso il campus di Bressanone della Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano, si è svolto il Convegno internazionale e interdisciplinare *Digital Environments for Education, Arts and Heritage (EARTH2018)*. L'evento, che ha avuto altresì il patrocinio del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali (MIBAC), della Società Italiana di Ricerca sull'Educazione Mediale (SIREM) e della Provincia autonoma di Bolzano, è stato organizzato da Alessandro Luigini con il contributo degli altri studiosi componenti il comitato di programma.

Nell'ottobre del 2017 sempre a Bressanone, Alessandro Luigini, insieme a Chiara Pancioli (Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Alma Mater Studiorum, Università di Bologna), aveva in effetti già curato un primo incontro interdisciplinare incentrato sulla ricerca nell'ambito delle *Digital Humanities*. Tale primo evento, seppur di ordine più ristretto e di profilo nazionale (una *Open Conference* di una giornata impostata su interventi a invito) era stato in qualche modo il preludio all'intento di realizzare una iniziativa maggiormente articolata e di più ampio respiro qual è stata *EARTH2018*.

Internazionalità e interdisciplinarietà possono considerarsi, al di sopra di quelle più specifiche e specialistiche, le due parole chiave sulle quali è stato improntato il convegno che, conseguentemente, ha mirato a promuovere l'incontro tra diverse ambiti disciplinari di studi (rappresentazione, educazione e psicologia prima di tutti gli altri) sul tema degli ambienti digitali per indagarne più a fondo la reciproca complementarità, ovvero favorire una sistematizzazione delle esperienze provenienti da approcci differenti per trarne uno stimolo reciproco. Per dirla con le parole dello stesso Luigini, l'obiettivo è stato quello di «trovare un punto di convergenza tra storia dell'arte, rappresentazione digitale, pedagogia, psicologia ed economia della cultura, per capire come il nostro patrimonio possa essere ancora più di prima un importante elemento di costruzione di una società migliore, anche attraverso l'uso consapevole delle tecnologie immersive» [1].

Con tali intenti e quindi aspirando a intercettare una quanto più estesa risposta in termini di pluralità di sperimentazioni innovative, punti di vista e riflessioni metodologiche sul tema, la call for paper del convegno è stata strutturata proponendo ben 14 *topics*. Tale diversificata articolazione dei *topics* ha dimostrato ampia consapevolezza

di quanto, nell'attuale contesto, vi siano sempre più complesse relazioni fra media e ambienti, rispetto alle quali musei virtuali, installazioni multimediali, piattaforme tecnologiche interattive, *serious game* e realtà immersive sono solo alcune delle possibili declinazioni di ambiente digitale in cui collocare modalità innovative di educazione al patrimonio. Il riscontro avuto ha dato ovviamente ragione alla pluralità di visioni e di voci sulle quali è stato impostato il convegno. Sono giunti infatti più di 100 contributi, di cui 80 selezionati per la comunicazione orale da oltre 50 studiosi coinvolti nel ruolo di revisori, mentre il comitato scientifico ha contato sulla partecipazione di 34 membri.

Il convegno è stato organizzato in due giornate di lavori nelle quali si sono avvicendati diversi registri di comunicazioni. Dopo i consueti saluti istituzionali del Rettore, Paolo Lugli, e del vicepresidente, Michael Gaidoschik, che hanno teso a sottolineare quanto gli obiettivi (di interdisciplinarietà e internazionalità) di *EARTH2018* siano anche quelli della Libera Università di Bolzano, la prima giornata si è aperta con le due importanti relazioni introduttive di Vito Cardone e di Pier Giuseppe Rossi, rispettivamente Presidenti della UID e della SIREM. Il primo ha evidenziato come l'argomento della



Fig. 1. International and Interdisciplinary Conference #EARTH2018 - Digital Environments for Education, Arts and Heritage (dal sito dell'evento).

conferenza sia «uno di quei temi di frontiera» che un'associazione scientifica come l'UID deve assolutamente coltivare. Rilevando poi come le realtà nuove, più giovani, più piccole quali quella di Bressanone siano quelle più favorevoli a «operare come avanguardie», ha ribadito l'importanza di coltivare relazioni trasversali, multidisciplinari e "transdisciplinari" cercando di travalicare i confini del settore scientifico-disciplinare e di comprendere le specificità e le ragioni degli altri. Il secondo ha definito l'evento come un'interessante «trama intricata e intrigante» in cui l'intreccio di diversi percorsi disciplinari possono trovare un terreno fertile per condividere pratiche e processi interpretativi intorno alle tematiche dei media, della formazione e delle tecnologie digitali concorrendo a sviluppare nuove chiavi di lettura utili

per operare proficuamente nell'attuale contesto socio-culturale.

Il primo pomeriggio è stato dedicato a una sessione di *keynote speech* con alcuni importanti ospiti: il Direttore Generale dei musei del MIBAC, Antonio Lampis, che ha sottolineato l'estrema importanza del tema in relazione all'obiettivo della creazione del «sistema museale nazionale»; Eugene Ch'ng, Direttore del NVIDIA Joint-Lab on Mixed Reality, The University of Nottingham Ningbo China che, collegato con una videocamera a 360°, ha mostrato diverse ricerche e progetti del suo laboratorio incentrate sulla combinazione di realtà virtuale e realtà aumentata (realtà mista) sottolineando quanto la condivisione del patrimonio culturale possa permettere di preservare radici, identità, valori sociali e di trasmettere memoria, conoscenza e cultura [2];

Stefano Mastrandrea (Dipartimento di Scienze della Formazione, Università degli Studi Roma Tre) che ha esposto uno studio sulle relazioni tra esperienza di visita museale in diverse tipologie di musei e i conseguenti aspetti educativi e benefici per la salute del visitatore; Mona Hess (University of Bamberg, Germany) che ha presentato contenuti e obiettivi del Master in *Tecnologie digitali nella conservazione del patrimonio* attivato presso la propria Università dal 2017.

Quattro sessioni tematiche parallele, rispettivamente intitolate *Visual Heritage, Communication, Digital Heritage, Education*, hanno aperto i lavori della seconda metà del pomeriggio. Già i 23 contributi relazionati in tali prime sessioni hanno mostrato la varietà del panorama di ricerche svolte o in itinere incentrate su argomenti quali, ad esem-

pio, intermedialità e rapporto tra arte e scienza (Gay, Cazzaro), transmedialità (Moretti, Camillini), piattaforme web (Caffio), videogame e apprendimento (Feriozzi, Olivieri), applicazioni per l'*Universal Design* (Yurdakul, Costa, M. Rossi, Buratti), archivi digitali (Palestini), riconoscimento automatico delle immagini (Menendez Giglio, Todisco, Zerlenga), *Videomapping* su modelli in stampa 3D per l'interpretazione delle storia (Fatta, Fischnaller), musei virtuali (Cardaci, Versaci, Azzollo e Parrinello, Picchio, Dell'Amico), *web app* per itinerari culturali (Vecchiattini, Battini), educazione digitale (Poli, Zuccoli), innovazione didattica (Panciroli, Parricchi).

La seconda giornata ha proposto un serrato programma costituito da ben sette sessioni parallele distribuite tra mattina e pomeriggio dedicate ad altrettante declinazioni del tema della conferenza: *Augmented Reality, Digital Heritage, Museum Ideas, Immersive, Territory and maps, Archeology, Museum Life*. Le 47 relazioni scientifiche presentate hanno ulteriormente confermato complessità ed eterogeneità di esperienze, nonché diversificate modalità di approccio su tematiche, quali, solo per citarne alcune: sperimentazioni di tour virtuali in realtà aumentata (Brusaporci, Maiezza, Tata), navigazioni immersivo-interattive a diverse scale (Meschini, Feriozzi), Realtà aumentata spaziale per bambini (D. Rossi), HBIM e digitalizzazione museale (Lo Turco, Calvano), artefatti multimodali per l'educazione culturale (Dalai, Martini, Perondi), riflessioni educative per il lavoro nel digitale (Cervellini), educazione museale e memoria inclusiva (Poce, Re), spazi, ambienti, luoghi e modelli di comunicazione per il museo contemporaneo (Ippoliti, Guadagnoli, Casale), democratizzazione del patrimonio (Valentin), impatto sociale dei musei (Viganò), psi-

cologia della percezione ed educazione attraverso i media digitali (Peressini), simulazione e spazi immersivi (Basso, Saracini e Cirillo, Conte), realtà virtuale multidimensionale (Fanini, Demetrescu), fruizione immersiva di parchi, siti e beni archeologici (Empler; Agnello; Garofalo) strumenti digitali per la conoscenza e la modellazione del territorio (Dutto, Dighero e Inzerillo, Roberts), social media (Villa).

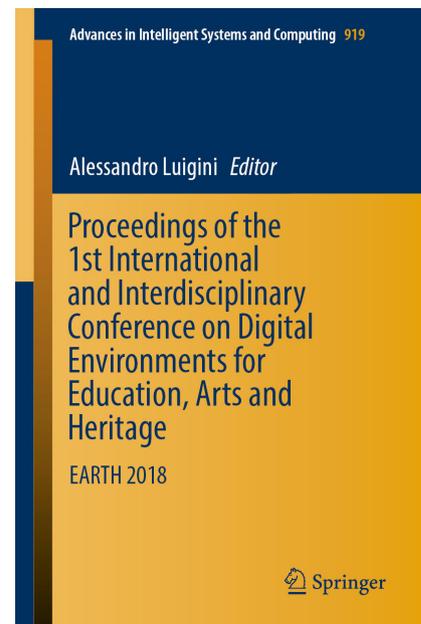
Le diverse sessioni parallele sono state intervallate da un ulteriore momento dedicato alle comunicazioni di alcuni *keynote speakers*: Andrea Giordano (Università degli Studi di Padova) che presentando il progetto di ricerca inter-universitario e internazionale *Visualizing Cities* ha mostrato come l'elaborazione di opportuni modelli digitali interattivi e interoperabili permette di comunicare e condividere una conoscenza spaziotemporale sulle trasformazioni di città storiche non solo in termini architettonici; Pier Giuseppe Rossi e Chiara Panciroli che hanno esposto obiettivi e significati del progetto MOdE (Museo Officina dell'Educazione) per l'educazione e l'espressione degli utenti; Pierluigi Sacco (Libera Università IULM di Milano) che, accennando al lavoro che la Commissione europea sta facendo in relazione al patrimonio, ha sottolineato l'importanza della «nuova agenda sulla cultura» quale documento strategico per i prossimi anni; Franz Fischnaller (Accademia Albertina di Belle Arti di Torino) che ha presentato la progettazione della mostra dal titolo *Viaggio virtuale attraverso la storia del Fort Saint Jean* (Marsiglia) quale esempio di approccio transdisciplinare e multidisciplinare basato sulla combinazione di ambienti digitali misti.

Il Comitato Scientifico, che ha seguito e valutato tutte le sessioni di lavoro, ha assegnato tre premi di *Best Paper Award*.

Per la categoria *Senior* a Fabrizio Gay e Irene Cazzaro (Università IUAV di Venezia), per l'intervento *Venetian perspective boxes: when the images become environments. Low-tech high-knowledge media for teaching the historical heritage of the interior/exterior environments*; per la categoria *Junior* a Ramona Feriozzi e Alessandro Olivieri (Università degli Studi di Camerino) per l'intervento *Video games for learning projective geometry: Analysis of virtual spaces through the disciplines of representation* e a Silvia Calegari e Matteo Dominoni (Università degli Studi di Milano Bicocca) per l'intervento *The pollicina project. A collaborative and educational social suite to build cultural itineraries*.

In conclusione, l'insieme delle relazioni presentate ha documentato ampia va-

Fig. 2. Copertina della pubblicazione degli Atti.



rietà di temi affrontati, elevata qualità delle ricerche, proficue attività di cooperazione tra atenei (anche esteri) e con enti pubblici o attività produttive, dando quindi conferma di come differenti contesti scientifico-culturali siano coinvolti nell'ambito del digitale inteso quale sostegno alla definizione di nuovi processi. La vivace partecipazione ma-

nifestata poi negli spazi di discussione dati a seguito di ogni intervento ha altresì confermato un diffuso e forte interesse a voler indagare le linee di sviluppo future esprimendo con ciò la trasversale convinzione del significativo apporto che la ricerca può offrire all'offerta e all'esperienza educativa all'arte e al patrimonio.

Gli atti della conferenza *EARTH2018*, che raccolgono le relazioni a invito e tutti gli interventi scientifici *peer-reviewed* presentati, sono stati pubblicati nel volume 919 di *Advances in Intelligent Systems and Computing* del prestigioso editore internazionale Springer [3] e saranno indicizzati su Scopus.

Note

[1] <<https://www.unibz.it/it/news/128935-earth-2018-convegno-internazionale-sull-uso-dei-media-digitali-nell-educazione-all-arte>> (consultato il 10 aprile 2019).

[2] Il video 360° del *Keynote Speech* di Eugene Ch'ng è disponibile all'indirizzo: <<https://youtu.be/HXEC3MXXxBQ>> (consultato il 10 aprile 2019).

[3] <<https://www.springer.com/it/book/9783030122393>> (consultato il 10 aprile 2019).

Autore

Alessandra Meschini, Scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, Università degli Studi di Camerino, alessandra.meschini@unicam.it