



P R O G E T T I

**TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA VALORIZZAZIONE DI AREE "MINORI":  
LA SPERIMENTAZIONE MP3 MONDOVI PODCASTING**

## NEL MONREGALESE I TOTEM DISTRIBUISCONO STORIE

di **DAMIANO ALIPRANDI E ALESSANDRO BOLLO**  
Fondazione Fitzcarraldo

O rmai da tempo l'impiego di nuove tecnologie è considerato uno dei passi fondamentali, quasi imprescindibili, verso l'efficace valorizzazione del patrimonio culturale. Un approfondimento critico sulla validità di tale prospettiva - ormai ampiamente diffusa tra gli operatori culturali e non - e sui risultati effettivamente conseguiti in termini di miglioramento quali-quantitativo dell'offerta esula dalle finalità di questo contributo. Tuttavia, merita attenzione il fatto che a tutt'oggi sono pochissimi, se non nulli, gli studi e le analisi che valutano l'efficacia di specifiche soluzioni tecnologiche (*podcasting*, au-

dio-guide, "palmari intelligenti", ricevitori gps, ecc.) per far conoscere, promuovere e valorizzare i grandi luoghi d'arte, così come i tanti percorsi e centri minori del nostro Paese. Non esistono infatti valutazioni empiriche sugli effettivi livelli di utilizzo (se non per le audioguide noleggiabili dentro i musei), sulle tipologie di utenti, sull'usabilità di applicazioni e terminali che richiedono gradi diversi di familiarità con le tecnologie. Di conseguenza, non è ancora chiaro quanto e a quali condizioni le innovazioni di processo e di prodotto apportino un effettivo miglioramento dell'esperienza di visita, se cioè abbiano colto le esigenze del residente, dell'escursionista e del turista e siano state in grado di fornire risposte che partano realmente da



Mondovì

P R O G E T T I

tali esigenze ed istanze.

La necessità di un approccio "critico" all'impiego della tecnologia nella valorizzazione del patrimonio culturale di un territorio ha rappresentato l'elemento centrale del progetto "MP3 Mondovì Podcasting per Percorsi Personalizzati". L'opportunità offerta dal bando promosso da Fondazione Cassa di Risparmio di Cuneo nel 2007 a sostegno di progetti di ricerca fortemente innovativi e finalizzati allo sviluppo del territorio cuneese, ha permesso di sviluppare una infrastruttura tecnologica attenta alle esigenze di un territorio, il Monregalese, caratterizzato da un patrimonio culturale non ancora sufficientemente valorizzato.

Entrando più nello specifico del progetto, MP3 Mondovì consiste nella realizzazione di un sistema integrato di soluzioni tecnologiche<sup>1</sup> capace di garantire il massimo grado di libertà, flessibilità e facilità di utilizzo da parte dei utilizzatori del sistema portatori di diverse esigenze, intenzioni di visita, dimestichezza con i dispositivi tecnologici. Tale sistema ha portato alla realizzazione di una serie di totem interattivi funzionanti come "distributori di storie" e collocati sul territorio. Dal punto di vista tecnologico, il carattere distintivo di tali "distributori" è quello di consentire lo scaricamento gratuito e libero di file audio semplice-



Un totem interattivo

mente collegando il proprio lettore mp3 per mezzo di *plug* oppure tramite la tecnologia *bluetooth*.

A differenza di altre esperienze simili di *podcasting* - che operano solo "in remoto" attraverso Internet e consentono all'utente di acquisire in anticipo file audio e video per preparare la visita - l'intenzione di Mp3 Mondovì è anche quella di favorire un incontro casuale e inaspettato



# P R O G E T T I P R O G E T T I

con un oggetto di design dal forte impatto comunicativo (il totem), capace di invitare “sul momento” alla scoperta del luogo, proponendo una modalità alternativa e divertente di visita.

Anche i contenuti, ovvero le tracce audio scaricabili dai totem si presentano con un profilo fortemente innovativo, anche queste “dettate” dalle caratteristiche del territorio. Non trattandosi di un’area a vocazione turistica, infatti, né di una destinazione di visita particolarmente conosciuta fuori dall’ambito provinciale/regionale, il Monregalese richiedeva l’individuazione di soluzioni efficaci nel coinvolgere il visitatore “casuale”, capaci cioè di attivare la sua curiosità e di stimolarlo a conoscere in modo più ap-

profondito il patrimonio culturale locale. Sulla base di tali considerazioni, lo *storytelling* - frutto di un lavoro congiunto e fortemente interdisciplinare tra i ricercatori di Fondazione Fitzcarraldo e del Politecnico di Torino insieme alla compagnia teatrale “Accademia dei Folli” e all’agenzia di comunicazione “Kalatà” - è stato concepito come volontario distanziamento dai canoni e dai registri stilistici e contenutistici delle classiche audio-guide per perseguire la forma del racconto a più voci - destrutturato, ironico e a volte un po’ surreale - orientato a restituire suggestioni, frammenti di discorso che aprono a possibili letture e interpretazioni del territorio e dei personaggi chiave che l’hanno plasmato.

Il progetto MP3 Mondovì, quindi, ha portato alla sperimentazione sul campo di un sistema capace di assolvere a due funzioni fortemente sentite nel Monregalese: da una parte, di intercettare il visitatore casuale (e, in tale categoria, può essere compresa anche la popolazione residente), che oggi, una volta sul territorio, trova una limitata offerta organizzata di servizi capace di orientarlo e di fornirgli le chiavi di lettura necessarie per leggere e scoprire il territorio. Dall’altra, di rappresentare una infrastruttura tecnologica che, in futuro, sia in grado di erogare servizi e contenuti anche per una domanda più ampia e differenziata.

Infine, nel progetto MP3 Mondovì è stato dato un rilievo fortissimo tanto alla valutazione dei risultati quanto a quella dei processi. Rispetto alla necessità di avviare una riflessione critica sull’apporto delle nuove tecnologie alla valorizzazione del patrimonio culturale, la logica valutativa applicata è stata orientata a un duplice scopo, ovvero: 1. migliorare “il prodotto” in corso di progettazione attraverso la realizzazione di una *formative evaluation* (indagini osservanti e *focus group* con

differenti target di utenza); 2. valutare *ex post* la capacità dei totem di attrarre i visitatori e di invogliarli al *download* delle tracce audio<sup>2</sup>.

La valutazione del funzionamento dei totem, invece, ha fornito risultati che sono andati ben oltre le aspettative. Nel periodo di rilevazione (tra novembre e gennaio, un periodo di scarso afflusso turistico) sono state registrate ben 1039 interazioni con il totem, dato che lascia supporre che circa un migliaio di persone abbiano notato e “utilizzato” in qualche modo il sistema. In media si tratta di 11,5 contatti al giorno. Se si considera un’inevitabile differenza tra i giorni festivi e quelli feriali negli arrivi turistici, è stato stimato che, durante i fine settimana, il numero di contatti sia stato nell’ordine dei 30-40 giornalieri. Molto interessanti inoltre i risultati inerenti la capacità del totem di invogliare al *download* dei percorsi narrati. Circa un utente su quattro ha infatti attivato la connessione per scaricare i file: si tratta di un risultato più che soddisfacente che è molto superiore rispetto alle *performance* previste (uno su dieci) tenendo conto che non tutti gli utenti sono dotati di una *device* compatibile (lettore file audio o telefonino *bluetooth*) e che il *download* dei file richiede una navigazione mediamente attenta e comunque non superficiale. Si tratta di piccoli ed esplorativi elementi di valutazione che comunque già consentono di evidenziare l’importanza di alcuni elementi chiave nella progettazione di questo tipo di applicazioni: la conoscenza del territorio e l’attenta analisi delle criticità su cui si intende intervenire attraverso sistemi tecnologici; l’attenzione al design degli oggetti sulla base non solo di criteri estetici ma anche in termini di “usabilità” e di riconoscimento da parte dell’utente; la localizzazione e le condizioni di fruizione<sup>3</sup>, i contenuti narrativi delle tracce audio; infine, il *testing* in corso d’opera sui risultati e sui processi territoriali attivati.



## Note

1. Podcasting, totem interattivi, sito web (<http://mp3.fitzcarraldo.it/>), device mobili quali i lettori MP3 e telefonini

2. Dal punto di vista metodologico le valutazioni si sono basate principalmente sull’analisi dei file di log presenti nei pc delle postazioni interattive che consentono di conteggiare: il numero di interazioni con l’interfaccia, il numero di volte in cui è stata attivata una connessione, il numero di volte in cui il *download* dei file è andato a buon fine, il numero di abbandoni espliciti e malfunzionamenti nella trasmissione dei dati. L’interpretazione complessiva dei risultati è stata inoltre integrata da valutazioni di natura più qualitativa derivanti dalle osservazioni e dai *focus group* condotti su target specifici di utenti test.

3. Tranquillità, tempo a disposizione, corretta esposizione, protezione, presenza di passaggi significativi si sono rivelati fattori cruciali nel determinare le performance di utilizzo.



La torre civica di Mondovì