

POMPEI PIÙ VIVA CHE MAI GRAZIE ALLA TECNOLOGIA

**SALVA
CON NOME**

**Angelo
Infante**

ESPERTO
DI PERFORMING MEDIA



Certi termini non sono solo evocativi (o per altri strambi) ma rivelano cose che era impossibile fare fino a poco tempo fa. Ed è questo che c'interessa mettere a fuoco con *Salva con Nome*: pescare quelle nuove parole che esprimono nuove azioni, grazie a soluzioni tecnologiche che si declinano in ciò che amiamo definire «cultura dell'innovazione». L'innovazione tecnologica va armonizzata con dei valori d'uso che espandano la coscienza culturale, finalmente intesa per quello che è: renderci capaci d'ambientarci in un mondo che cambia.

In questo senso è emblematico l'esempio di *Ubiquitous Pompei*, frutto di un workshop su "L'Uomo Elettronico. Scritture e Identità Ubique" condotto da Salvatore Iaconesi e Oriana Persico di *FakePress Publishing e AOS - Art is Open Source*, nell'ambito del progetto "McLuhan incontra Pompei". Si tratta di un laboratorio multimediale che si è svolto a novembre in alcune scuole dell'area pompeiana, coinvolgendo circa 120 ragazzi del Liceo Scientifico Socio-Psico Pedagogico "E. Pascal" e dell'Istituto "Bartolo Longo" in un set di formazione intensiva sulla cosiddetta "editoria ubiqua" (*Ubiquitous Publishing*). L'attività formativa si è basata sul principio del performing media: inventare azioni che esprimano il valore di tecnolo-

gia abilitante che le soluzioni mobili, come gli smartphone di nuova generazione, esprimono.

Si sono così sviluppati, con gli studenti, dei contenuti interattivi, usando i mobtag (definiti anche QRcode) associati però ad applicazioni di realtà aumentata (che permette di visualizzare particolari soluzioni multimediali) sviluppate da FakePress Publishing.

S'è creata una guida turistica in realtà aumentata, attraverso dei videoracconti ironici posizionati sul territorio e fruibili attraverso smartphone che, riprendendo con la fotocamera il codice digitale, trasmettevano le immagini di questi personaggi-guida. Accanto a questo progetto s'è sviluppata l'idea di un social network geolocalizzato dove gli abitanti possono sovrascrivere al territorio il proprio consenso/dissenso, esprimendo la volontà di mettersi in gioco in prima persona.

Un ulteriore progetto preso in esame nel workshop, riguarda l'idea di una mappa per far scoprire luoghi, persone e avvenimenti della cristianità a Pompei. Una piattaforma per condividere le esperienze religiose legate a quel territorio, rendendole commentabili e accessibili.

Insomma, un cantiere di creatività digitale che dimostra quanto sia importante realizzare progetti di innovazione territoriale con le nuove generazioni che non vedono l'ora di utilizzare le proprie attitudini multimediali per leggere il mondo che li circonda. A partire dal territorio, anche per intravedere opportunità, sia di lavoro sia di coesione sociale. ❖

