

I musei in rete (1)

Pietro Bussio

pietrobussio@yahoo.it

In questi ultimi anni si è spesso sentito parlare e dibattuto sui musei virtuali, sui musei on-line, dei nuovi rapporti tra Rete Internet e musei, ma senza riuscire ad ottenere un quadro generale e sistematico di questa fenomenologia, per tanto, alla luce di ciò, mi è parso interessante esporre un'efficace trattazione e delle personali riflessioni critiche su questo interessante concetto.

Per comprendere la realtà dei musei virtuali in generale e in particolar modo quella dei musei tradizionali virtuali che affronteremo in questa prima parte dell'articolo, è necessario compiere una piccola digressione sul concetto di realtà virtuale, a questo proposito può essere utile avvalersi della definizione del dizionario Zingarelli: «Realtà Virtuale: tecnica di simulazione in cui l'utilizzatore, grazie a speciali dispositivi (caschi con visiere, tute, guanti, ecc.) dotati di sensori collegati a un calcolatore elettronico, ha una percezione globale e immediata dell'ambiente simulato in cui è in grado di interagire senza barriere spaziali e temporali» [1]. La definizione, a prescindere dall' uso dei dispositivi enunciati che non ci interessano strettamente (i musei virtuali si servono principalmente della Rete Internet e per tanto di dispositivi, per ora, solamente audio-visivi), impiega le parole percezione e interazione, fondamentali e peculiari nella comprensione concreta della realtà virtuale, ma anche della realtà che noi per distinguere definiremo empirica; siamo in presenza, apparentemente, di un vero e proprio ossimoro: da un lato il concetto di realtà o meglio di reale «ciò che ha un'effettiva esistenza non immaginaria» [2], dall'altro quello di virtuale «ciò che è solo teorico e ipotetico, simulato» [3]. In merito a quanto enunciato e soprattutto al nostro concetto di ossimoro apparente reputiamo molto delucidativa la riflessione di Odifreddi: «Noi costruiamo una visione del mondo a partire dalle nostre percezioni [4] personali, e lo rappresentiamo concretamente come un insieme di oggetti dell'esistenza indipendente, coi quali interagiamo [5]: questa visione genera una nozione di realtà. Non appena ci allontaniamo però dal livello personale per addentrarci nel sociale, nel planetario, nel cosmologico, le rappresentazioni diventano più astratte: esse cedono gradualmente spazio alla nozione complementare della virtualità. Realtà e virtualità sono dunque estremi

fra cui situiamo le concettualizzazioni della nostra esperienza...» [6]. In quanto detto ci sembra che non ci sia nulla da aggiungere o da spiegare, se non sottolineare la vera complementarità fra i due termini reale e virtuale, che in questo modo pur essendo estremi hanno, così, una forte componente dicotomica.

Appurato il concetto di realtà virtuale non resta che ridefinire il concetto di museo virtuale «i musei virtuali, questi possono essere la riproduzione digitale in forma multimediale accompagnata dall'esposizione con tecniche di realtà virtuale di un museo realmente esistente, o la creazione ex novo di una architettura museale che non esiste nella realtà oggettiva [7]. Questo ultimo caso rappresenta sicuramente in modo più corretto il concetto di virtualità anche se è oramai consuetudine definire virtuale ogni oggetto surrogato in forma digitale» [8]. La definizione di Ronchi è chiarificatrice e assai corretta: la distinzione delle due tipologie di museo, sancisce la diversità che caratterizza queste due realtà spesso confuse a causa dell'acquisizione linguistica-sociale riconducibile a un problema di parole [9], per dirla alla Saussure. Aggiungeremo, in merito a ciò, la nostra scelta di nominare questo tipo di musei tradizionali virtuali ponendo l'aggettivo tradizionale prima di virtuale per chiarire la realtà inizialmente fisica seguita da quella virtuale e distinguerla dai musei realmente virtuali, che materialmente non sono fisicamente visitabili in quanto non sono tangibilmente reali. L'utilizzo più congeniale per i musei virtuali è la rete Internet, con questo non vogliamo negare l'uso di diversi supporti (comunemente li troviamo anche su piattaforma Cd-rom e oggi anche Dvd) impiegati nella realizzazione, ma la realtà online permette di adattarsi e sviluppare meglio le peculiarità insite nella loro concezione: la reperibilità continua di informazioni, l'ubiquità di collegamento, gli aggiornamenti in tempo reale, la possibilità totale di scambio di informazioni di qualsiasi genere (forum, email, ecc.). Spesso, però, si genera confusione fra i diversi supporti che si assomigliano, dato che possono esistere sia nella versione online in rete, sia in quella offline in locale [10]; ciò che differisce non è tanto la struttura logico-spaziale del materiale esposto, ma la tipologia e la qualità di ciò che viene presentato. Per ragioni tecniche scaricare un'immagine o un file audio è una operazione lunga, accedere agli stessi con un Cd-rom o Dvd risulta invece veloce e molto agevole, almeno fino a quando in Italia non sarà usufruibile sistematicamente la connessione a Internet con la banda larga e tecnologie affini, ma a costi più "popolari", inoltre il disco ottico non è assolutamente modificabile, mentre le informazioni contenute nel sito web lo sono in tempo reale.

Premettendo che la nostra società è una società dell'informazione [11], anche i musei reali, in modo semplicistico ma veritiero, ne trattano la sua produzione, elaborazione, diffusione e quindi anche organizzazione [12], per tanto le istituzioni museali si possono considerare dei connettori di informazione in cui il rapporto con quest'ultima assume una trattazione molto particolare, non solo sul piano quantitativo, ma anche qualitativo, in cui la realtà tecnologica gioca un

ruolo protagonista realizzando aperture a nuove possibilità comunicative portatrici di nuovi effetti sociali. Con questa riflessione l'importanza della realtà dei musei tradizionali virtuali assume un ruolo decisivo sia storicamente, sia socialmente, a cui non si può sottrarre l'ipotesi ragionevole di una "galleria" del domani sempre più ricca di elementi reali e virtuali. Innanzitutto proprio sul rapporto di complementarità e implementazione con i musei tradizionali è necessario dipanare un nodo problematico generato da una cattiva interpretazione di questo fenomeno: premettendo che le funzioni fondamentali del museo sono la raccolta, conservazione delle "opere" e l'educazione [13], non si può negare che il suo "fratello" virtuale non le sviluppi altrettanto. Dal punto di vista del contenitore anche la galleria virtuale raccoglie opere non tangibili poiché virtuali, ma pur sempre la finalità rimane sempre la stessa, per quanto riguarda la conservazione, e aggiungerei preservazione, spesso si è dibattuto su questo punto considerandone le varie potenzialità «...del rischio di deterioramento degli stessi beni museali. Ebbene, lo spostamento del consumo da reale a virtuale può concorrere al controllo della dinamica del rischio detto» [14]; tra cui annovereremo quella di risolvere problemi di fruizione di beni in precarie condizioni con le possibilità sopra citate (es. sostituendo, laddove drasticamente necessario – inagibilità dei locali di esposizione, gravi condizione fisica dei reperti, ecc., la visita fisica con quella virtuale); in ultimo il frangente educativo di cui la panoramica appena sviluppata ne dà ampia risposta (vedi la sezione educational dei siti del Met di New York o di tanti altri).

Una differenza considerevole tra le due realtà fisica e virtuale è l'ispessimento e la varietà del rapporto del fruitore con il museo, punto cruciale di qualsiasi dibattito, il visitatore fisico utilizza un contatto diretto nei confronti delle opere, quello virtuale indiretto, cioè da qualsiasi punto esterno del recinto del museo, quindi da una qualsiasi residenza o da qualsiasi altro luogo tramite la rete; per esempio secondo Bertuglia possono accadere tre situazioni:

- i) precedere quello diretto e, quindi, essere di preparazione ad una visita già decisa;
- ii) seguire e, quindi, essere di rielaborazione a seguito di una visita effettuata;
- iii) non avere alcuna relazione del tipo (i) o del tipo (ii) con una visita, nel senso che, nel momento in cui il contatto viene stabilito, non c'è stata una visita e non c'è nemmeno la decisione di una prossima, ma, invece c'è solo l'intenzione di una futura visita oppure, nemmeno quella.

Il terzo caso (iii) merita due approfondimenti:

- a) l'utente del contatto indiretto non aveva alcuna intenzione di stabilire il

contatto diretto e, comunque, il contatto diretto non lo ha stabilito prima e non lo stabilirà dopo. Il contatto indiretto, sostituito inadeguato di un contatto diretto, è a fronte dell'assenza di qualsiasi contatto, un'opportunità ed un'occasione di crescita informativa e culturale;

b) l'utente del contatto indiretto aveva intenzione di stabilire il contatto diretto, ma, dopo il contatto indiretto, vi rinuncia. Ciò può essere per tanti motivi, quello che ci interessa è il seguente: l'utente è così appagato dal contatto indiretto da rinunciare al pur previsto contatto diretto, il quale come abbiamo detto, talora è considerato incomparabile, ed in questo senso insostituibile.

Questo punto solleva parecchi interrogativi inquietanti, tuttavia:

c) il contatto indiretto sollecita un contatto diretto che l'utente non aveva intenzione di stabilire (evento opposto a quello b);

d) il contatto indiretto con un museo induce l'utente a rinunciare al contatto diretto con il detto museo, poiché l'insieme dei contatti indiretti con un insieme di musei lo orienta verso il contatto diretto con un altro museo dello stesso insieme.

Purtroppo mancano tuttora verifiche empiriche di tali comportamenti, che potrebbero essere molto utili nello stilare una casistica (dobbiamo ammettere però, anche se non a titolo ufficiale, che in un breve sondaggio condotto personalmente e non solo [15], che considera diverse tipologie sociali di utenti Internet, pochi sono quelli riconducibili agli esempi negativi e pertanto i contatti indiretti, si può dire in generale, non generano una contrazione dei contatti diretti, ma semmai una loro espansione) ed accertare l'entità del paventato effetto negativo: il contatto indiretto con un museo che scoraggia il contatto diretto con lo stesso museo. Tuttavia in base agli approfondimenti teorici condotti si suppone che il contatto indiretto non costituisce un atto di consumo sostitutivo, bensì un atto di consumo aggiuntivo o collaterale o complementare «In generale si può ipotizzare una complementarità tra visita reale e visita virtuale (tra contatto diretto e indiretto), la seconda potendo precedere o seguire la prima; la prima potendo essere replicata ...» [16]. Quindi il contatto indiretto della visita tramite il museo virtuale (e non solo, poiché è estendibile a tutti i servizi telematici) non è assolutamente un consumo culturale sostitutivo al contatto diretto, ma è un di più, casomai implementare. Non bisogna dimenticare che questa analisi è condotta su una scala di tipo semplificato che tende ad far rientrare l'utente museale in categorie particolari e chiuse, ma conserva una sostanziale solidità atta a sottolineare una rivoluzione ormai in atto sul rapporto tra fruitore e i musei, che utilizza come canale privilegiato i siti virtuali e pertanto Internet.

Tramite questa rivoluzione la popolazione di visitatori si è ingrandita e differenziata, quindi non solo tradizionali o fisici, ma anche virtuali o telematici ed entrambi. Per via ipotetica si può delineare uno scenario plausibile che tenga conto di quanto detto: in primo luogo i visitatori tradizionali potranno diminuire notevolmente inizialmente per poi riconquistare la fruizione fisica, ipotesi possibile considerando l'incremento dell'alfabetizzazione informatica nella popolazione mondiale (la popolazione che non si è adattata all'utilizzo della strumentazione elettronica, in realtà rappresentata da individui appartenenti a un'epoca precedente alla grossa diffusione informatica ed oggi ormai adulti, è destinata a scemare col passare degli anni); in secondo luogo gli utenti tradizionali e virtuali potranno costituire, aumentando rapidamente, l'aliquota di popolazione dominante: facilmente verificabile se si considera la sopra citata evoluzione, l'acculturarsi informatico e l'inesorabile scomparsa dei fruitori solo tradizionali. Spostando l'attenzione su questa aliquota sorge spontaneo l'interrogativo quale delle due realtà fisica e virtuale prevarrà? A nostro avviso è più probabile la seconda a causa della facile accessibilità e utilizzo di Internet da parte dei fruitori, insite nel medium, e la concretizzazione e intensificazione di un consumo a domicilio «a mano a mano che una società diventa più ricca il tempo diventa più costoso...la rinuncia ad un ora di lavoro comporta il sacrificio di una porzione di reddito...» [17] scaturito dalla paradossale possibilità, in futuro di poter comprare più beni, ma di disporre relativamente meno tempo per consumarli. Ecco che non essendo pensabile una dilatazione del tempo individuale la realtà dei musei virtuali e le infinite potenzialità insite costituirà un consumo culturale a domicilio, che alcuni studiosi del progresso culturale, come P. Valéry, che auspicava l'ubiquità delle opere, consideravano di grande pregio [18]; quest'ultimo scenario sviluppa particolari considerazioni positive e negative che cercheremo di affrontare successivamente.

Soffermandoci sulla fruizione dei musei tradizionali virtuali notiamo che sempre nell'utenza indiretta (tramite Internet) il visitatore «Più che di evocazioni egli è in cerca di informazioni...» [19] come sottolinea Galluzzi lo sforzo dell'utente remoto e finalizzato a «un'esigenza di una ricomposizione unitaria e contestualizzante dei diversi segmenti di questo patrimonio» [20], quindi opera, potremo dire, un rifiuto di quelle «capsule isolate – i singoli beni delle singole istituzioni» [21], in questo modo la fruizione dei navigatori si distanzia dall'utenza classica diretta in modo piuttosto radicale. Questa problematica solleva una questione, a noi molto cara: la diversità delle due esperienze, diretta e indiretta, che tende a massimizzarsi sul concetto Romantico discutibile, ma indubbiamente fondamentale di «aura» [22]. La visita fisica si impernia quindi su delle evocazioni soddisfatte dalla percezione dell'aura delle sale dei musei, quella virtuale non può, ma soprattutto non vuole rievocarla; come si è già detto il museo tradizionale virtuale non aspira assolutamente a supplire quello fisico e pertanto ad incarnarne tutte le caratteristiche ontologiche di questo, anche se ne

rimane collegato direttamente (la strutturazione virtuale e simile a quella reale: abbiamo sempre una suddivisione dei siti in sezioni dedicate alla collezione, alle mostre, ecc.). Il concetto di aura rimane un elemento fondamentale dei musei reali, la fruizione virtuale non vuole assolutamente emulare il contatto diretto con l'opera d'arte, inimitabile e imprescindibile da un'utenza diretta, ma piuttosto, come si è visto, superare quelle «capsule» isolate e rivoluzionare il modo cristallizzato di concepire il museo operando nella direzione di una rete di interconnessione dei vari siti tramite una realtà ipertestuale, che come dice De Kerckhove [23], realizza anche un'interrelazione dei contenuti.



NOTE

- 1) N.ZINGARELLI, Lo Zingarelli, Bologna, Zanichelli, 1999, p.1489.
- 2) Ivi, p.1488.
- 3) Ivi, p. 2025.
- 4) Corsivo nostro.
- 5) Ivi.
- 6) P.ODIFREDDI, Il mondo come virtualità e programmazione, www.vialattea.net/odifreddi/rv.htm
- 7) Sottolineatura nostra.
- 8) A.M.RONCHI, Musei virtuali in rete, in Virtualità Reale, in www.dea.polimi.it/dea/heritage/events/benireti/speakers/interven/ronchi/ronchi.htm.
- 9) F.de SAUSSURE, Corso di linguistica generale, Bari, Laterza, 1967.
- 10) Si intenda: se si lavora online, i files (documenti) con i quali l'utente sta lavorando non sono presenti direttamente nella memoria del suo Personal Computer, anche se visualizzati sul monitor, ma risiedono nella memoria di un'altra macchina, se si lavora offline, o in locale, i documenti sono propri del Computer che si sta usando, ovvero si trovano nella sua memoria o su floppy (dischetto) o su Cd-rom, al quale si accede direttamente senza usare risorse di un'altra macchina.
- 11) Su questo argomento cfr. D.LYON, The Informaly Society: Issues and Illusions, Cambridge, Polity Press, 1988.
- 12) Su questo argomento cfr. G.F.MCDONALD, Musei ed identità. Politica culturale e collettività, tr.it., Bologna, Clueb, 1995.
- 13) A.MOTTOLA MOLFINO, Il libro dei musei, Torino, Allemandi, 1992; A.LUGLI, Museologia, Milano, Jaca Book, 1992.
- 14) C.S.BERTUGLIA, Introduzione di elementi di virtualità in campo museale, in, C.S.BERTUGLIA, F.BERTUGLIA, A.MAGNAGHI, Il museo tra reale e virtuale, Roma, Editori Riuniti, 1999, p.161.
- 15) P.COURAL, L'impatto delle nuove tecnologie sullo scambio culturale, in a

cura di P.GALLUZZI, P.A.VALENTINO, I formati della memoria, Firenze, Giunti, 1997.

16) W.SANTAGATA, L'economia del museo nell'epoca delle reti–mercato telematiche, in a cura di P.GALLUZZI, P.A.VALENTINO, i Formati...cit, p.117.

17) Ivi, p.108.

18) P.VALÉRY, Il problema dei musei, tr.it., Milano, Tea, 1996.

19) P.GALLUZZI, Introduzione a P.GALLUZZI, P.A.VALENTINO, I formati della memoria, Firenze, Giunti, 1997, p.XXII.

20) Ivi, p.XXIII.

21) Ibidem.

22) A.MOTTOLA MOLFINO, Il libro dei musei, Torino, Allemandi, 1992.

23) D.DE KERCKOVE, I nuovi media e la società civile, in P.KOSLOWSKI, D.DE KERCKOVE, J.C.ALEXANDER, L'etica civile alla fine del XX secolo. Tre scenari, Milano, Mondadori, 1997.