

I musei in rete (2)

Pietro Bussio

pietrobussio@yahoo.it

□

□

La realtà dei musei virtuali, soffermandoci sulle teorie di Antinucci [1], sviluppa una conoscenza suddivisibile in due tipologie semiotiche: a) la simbolica-ricostruttiva (direi anche tradizionale), si legge un testo contenente l'informazione, si decodifica la stessa, si assembla e si elabora nella mente ciò a cui il testo fa riferimento, b) senso-motoria si percepisce qualcosa, si interviene con la propria azione, se ne avvertono gli effetti ed ancora si interviene, ovviamente il modo di apprendere senso-motorio è più potente dell'altro e anche più naturale. Le nuove tecnologie e soprattutto Internet con la sue caratteristiche di interattività fanno largo uso dell'apprendimento senso-motorio oltre a quello tradizionale simbolico-ricostruttivo: la predominanza visiva nei confronti di quella testuale è inconfutabile, l'interazione sempre continua permette al fruitore di concorrere alla realizzazione dell'informazione e infine la continua connessione al *web* concede l'accesso a infinite risorse in tempo reale. Abbiamo visto che i musei tradizionali virtuali si adattano pienamente a questo tipo di conoscenza, poiché prediligono la conoscenza visiva (tipica anche dei musei fisici), con la loro realtà interattiva consentono di utilizzare il meccanismo senso-motorio e infine consentono di contestualizzare le opere che la storia ha reso frammentari e frammentate.

Necessita tornare un attimo sul concetto di consumo a domicilio, in quanto può essere considerato uno degli strumenti principali che coordina la realtà del rapporto museo tradizionale virtuale e utente indiretto. Questo processo riguarda non solo i musei virtuali (riguarda anche la fotografia, il cine, il video, i Cd-Rom, la televisione, ecc.), ma ha radici storiche più profonde rappresentanti la cosiddetta epoca della riproducibilità tecnica [2]. Il consumo a domicilio permette di scegliere il momento di consumo, la durata e l'opera, ridurre il costo del singolo atto di consumo e ridurre il tempo per accedere al consumo [3]; ovviamente, come si è già detto prima, il contatto diretto dell'opera è insostituibile e neanche comparabile col contatto diretto, senza tralasciare i rischi connessi «alla traduzione dell'opera d'arte tramite mezzi meccanici ed elettronici con il potenziale indebolimento delle emozioni estetiche» [4]. Si conviene tuttavia che il consumo a domicilio dia la possibilità di una fermentazione ed esplosione di un consumo culturale, seppur discutibile, non sottovalutabile all'interno di un panorama storico-sociale futuro; è vero che oltre alla perdita dei valori emozionali connessi alla fruizione fisica c'è il rischio (per altro tipico di Internet)

di una spersonalizzazione dei rapporti e di atomizzazione della società, ma discutibile, se consideriamo che i *media* come la televisione hanno permesso la realizzazione di immagini, di rappresentazioni mentali e della realtà diffusamente condivise [5]. D'altronde il consumo a domicilio presenta dal punto di vista culturale possibilità finora impensabili e realizza quelle potenzialità sorprendenti dei musei virtuali che ora seguiranno ad illustrare.

Attuando una sintesi dei punti salienti che costituiscono le peculiarità dei musei virtuali tradizionali notiamo come comunemente i siti si dividano in differenti sezioni il cui accesso è garantito da *hotword* costituenti la barra di navigazione, tale meccanismo sviluppa la possibilità di selezionare percorsi interattivi personalizzati o guidati e gestire continui e volendo (in base alla più o meno accurata realizzazione) infiniti collegamenti *ipertestuali*. Abbiamo anche visto che la strutturazione delle varie parti di un sito è più o meno simile: le parti create similmente sono quelle dedicate ai servizi informativi di fondamentale importanza, il *web* permette l'aggiornamento in tempo reale di qualsiasi comunicazione (orari, prezzi di biglietto, proroghe mostre, ecc.) superando qualsiasi altra fonte di informazione sulla reperibilità e aggiornamento della notizia, sulla velocità temporale e sulla capillarità di diffusione, e queste sono alcune potenzialità insite non solo in questa realtà, ma anche estendibili a tutta Internet.

Comunque la parte più interessante rimane quella dedicata al "cuore" del museo virtuale e anche fisico: la storia, la collezione, l'edificio, qua si fanno presenti più differenze tra le diverse gallerie, però riconducibili a delle osservazioni generali. La traduzione digitalizzata delle immagini delle opere permette la creazione di cataloghi sorprendenti coadiuvata da *ipertesti* atti a contestualizzare i beni (funzione spesso negata dalle strategie didattiche dei musei fisici): la possibilità di presentare ogni singolo reperto all'interno di una griglia di relazioni fattuali e intellettuali pronta ad evidenziare il significato, a collegarsi alla biografia del suo autore, esplicitare la tecnica esecutiva, la strutturazione, la storia, la committenza, a mostrare i documenti relazionabili alla sua genesi e al suo eventuale successo, i modelli d'ispirazione, le imitazioni, ecc.; «è dunque tecnicamente possibile ottenere quell'esplosione dell'opera nel contesto» [6] difficilmente effettuabile in questi termini con altri mezzi. La possibilità anche di accedere a queste informazioni con lingue diverse (es. sempre due: quella del paese di locazione del museo e l'inglese, ma spesso tante altre, anche se non in tutte le parti del sito) ha un'utilità notevole e specifica del mezzo rispetto ai supporti librari. Soffermandosi sui cataloghi virtuali notiamo che sono un valido strumento culturale affiancati a quelli cartacei, per altro difficili da reperire, costosi, poco maneggevoli e spesso non troppo esaustivi, inoltre costituiscono un supporto compatto e poco dispersivo, caratteristica estendibile a tutto il sito museale.

In generale le informazioni delle gallerie virtuali, data la loro strutturazione informatica, sono facilmente trasferibili rispetto, per esempio, alla carta stampata, e sono salvabili nella memoria del proprio computer, riesaminabili in ogni momento e incorporabili in qualsiasi applicazione *multimediale*. Infine quasi tutti i cataloghi virtuali sono strutturati con dei *database: motori di ricerca* molto dettagliati, validi strumenti per indagini specifiche sul patrimonio o su tematiche specifiche connesse alle opere. Le sezioni dedicate alle collezioni e all'edificio museale, oltre a basarsi *ipertestualmente* sul catalogo compiendo collegamenti con le opere descritte da questo, sviluppano, tramite svariate tecnologie, la possibilità di visitare interattivamente esterno e interno del museo fisico, con annesse sale di esposizione, contribuiscono a ricreare virtualmente la visita fisica, ma con svariate possibilità di interazione insite nel consumo a domicilio in questa maniera attuato, oltre a soddisfare la possibilità di visita di tutti gli utenti impediti nella fruizione fisica: visitatori che per varie ragioni non possono recarsi *in loco* (disabilità, mancanza di risorse economiche, ecc.). A volte riscontriamo nelle pagine delle gallerie virtuali delle sezioni dedicate alla storia dell'arte o a tematiche generali affini o non strettamente collegate alle opere del museo, che consentono un'esplorazione dell'opera basata su collegamenti con altri oggetti e sull'esaltazione del suo significato concettuale. Purtroppo sono ancora pochissime ed è auspicabile il loro diffondersi e intensificarsi a breve termine data la grande utilità culturale e didattica.

Un'altra struttura ricorrente in questi musei tradizionali virtuali è quella dedicata al *forum*, realtà di grandissima potenzialità comunicativa grazie a una tecnologia anche audiovisiva (tramite anche *chat-line*), che in tempo reale permette diverse e svariate tipologie comunicative: visite guidate, dimostrazioni, cicli di lezioni per utenti remoti, oltre allo scambio continuo di informazioni tra fruitori e studiosi o la possibilità di porre domande o quesiti specifici ai curatori o agli addetti "al mestiere". Altra sezione comune a gran parte dei siti è quella riservata agli archivi di segnalazione-collegamento, in cui si registrano liste di altre pagine *web* tematicamente congruenti, che offrono nel contempo *link* diretti a ognuna di esse. Di fatto queste costituiscono una parte fondamentale della realtà delle *Reti* museali, che affronteremo in seguito. Ma indubbiamente una delle realtà più interessanti di questi siti è quella dedicata alle mostre, «esse costituiscono dei veri e propri musei virtuali» [7] (tranne che per la mancanza di un forum e di un'ovvia sezione architettonica), ma soprattutto consentono di rivedere le mostre trascorse e ormai impossibili da visitare fisicamente, e costituiscono una risorsa di inestimabile valore culturale. In ultimo, similari alla realtà appena trattata, appaiono gli approfondimenti *online* dei restauri, che consentono di completare il quadro ricostruttivo e filologico di molti artisti e pertanto si rivelano molto utili agli studiosi.

Data questa analisi fenomenologica si sarà intuito quale sia la tensione (in parte riuscita) dei musei virtuali tradizionali ad incontrare un pubblico molto disomogeneo – età, lingua, livello culturale, aspettative, ecc. -, tensione in gran parte ignorata dai musei fisici internazionali imperniati su una strategia espositiva ricca di immobilità e su una programmatica fissità evolutiva delle collezioni: si pensi al processo di specializzazione collezionistica in ambito museologico [8] e la mancanza di informazioni importanti sulle opere oltre ai cartellini denominativi nelle sale, a volte risolti con pannelli con cui si cerca di illustrare e contestualizzare (molto riduttivamente) l'attività dell'artista; tutto ciò concorre a una dimensione espositiva circoscritta, in cui mancano del tutto interpolazioni con altri settori dell'attività artistica e culturale e, soprattutto, in cui si avverte un forte limite espositivo-didattico [9].

Tuttavia un forte limite che si può imputare ai musei tradizionali virtuali, oltre alla mancanza di implicazioni emotive, tra cui il concetto di *aura* assume il ruolo discutibile di protagonista (mancanza comunque estendibile, come abbiamo visto, anche al concetto di utenza indiretta), è il mantenimento abbastanza rigoroso delle concezioni strategiche didattico-espositive dei musei fisici: nella maggioranza dei siti l'invito alla visita riguarda percorsi interni delle sale molto simili a quelli tradizionali con un forte limite nei confronti di un debordamento nel *cyberspazio* [10]. C'è un'attenzione a sviluppare siti museali troppo legati al loro modello fisico, tensione forse comprensibile considerando le pulsioni realizzative odierne, volte finora a concretizzare le prestazioni più estreme e sensazionali-tecnologiche a discapito di una riflessione efficace sui modi di utilizzo per precise finalità culturali. In realtà alcuni musei americani stanno cercando di sviluppare politiche culturali autonome mirate a esaltare ed a sviluppare le loro peculiarità *ipertestuali*, tralasciando un approccio museale-fisico-tradizionale e creando una sorta di *metamuseo* virtuale basato su strumenti *iperconnettivi*, che consentono di collegare opere dello stesso artista e di artisti diversi sparse in luoghi differenti e di consultare una gran quantità di archivi. In questo modo si stimola l'utente al desiderio di ricerche personali ed ad ampliare l'interattività intesa come partecipazione diretta alle problematiche artistiche e culturali. Il *cyberspazio* conosce però il suo pieno sviluppo nei *musei realmente virtuali* che, poiché slegati da qualsiasi parametro e riferimento fisico e reale, sono più adatti a rappresentare e incarnare le forme di museologia più interessanti e più valide culturalmente: si pensi alla possibilità di creare mostre, restauri virtuali o a riconcepire e riprogettare le sale o la disposizione delle opere di una galleria.

Abbiamo tralasciato volutamente la tematica educativa dei musei virtuali, poiché merita una considerazione a parte: si sarà notato come i siti riescano, seppur con qualche difficoltà, a sviluppare argomentazioni culturali educative non facilmente trattabili dalle gallerie fisiche, la tensione a realizzare continue

interconnessioni *ipertestuali* da parte dei musei virtuali contribuisce a ricreare quel processo di ricerca e trattazione del contesto che è uno dei più validi obiettivi educativi che un museo può perseguire. L'affiancamento a ciò della possibilità di scambio di opinioni e di porre interrogativi tramite *email* o *forum* consente ampiamente lo scambio diretto di informazioni complete e ricercate in tempo reale, ovvero, come dice la Rossini, Internet e i musei virtuali contribuiscono a creare «una straordinaria opportunità didattica... essendo essi stessi uno strumento didattico per eccellenza almeno da tre punti di vista:

- per la capacità interattiva che nessun altro mezzo può eguagliare nel coinvolgimento dell'utente;
- per le potenzialità informative (praticamente sconfinite);
- per la risposta in tempo reale alle esigenze autoinformative attraverso la possibilità di effettuare confronti e percorsi personalizzati» [11].

Inoltre grazie alle varie sezioni storiche architettoniche e a quelle dedicate alle mostre, alla collezione, alle visite tematiche, la dimensione educativa conosce un quadro completo e approfondito, che si accentua proprio nelle pagine *web* denominate *educational*: non solo dedicate all'illustrazione delle attività pedagogiche organizzate dai musei fisici, ma spesso caratterizzate da un vero e proprio percorso didattico virtuale dedicato ai bambini, volto a introdurli alle tematiche culturali affrontate dalle gallerie.



Note

1) Su questo argomento cfr. F. ANTINUCCI, "Beni artistici e nuove tecnologie", in P. GALLUZZI, P. A. VALENTINO (a cura di), *I formati della memoria*, Firenze, Giunti, 1997.

2) Su questo argomento cfr. W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1976.

3) 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.

4) W. SANTAGATA, "L'economia del museo nell'epoca delle reti-mercato

telematiche", in P. GALLUZZI, P .A. VALENTINO (a cura di), *I Formati della memoria*, Firenze, Giunti, 1997.

5) Su questo argomento cfr. C. OTTAVIANO, *Mezzi per comunicare. Storia, società e affari del telegrafo*, Torino, Paravia, 1997.

6) P. GALLUZZI, "Nuove tecnologie e funzione culturale dei musei", in P. GALLUZZI, P. A. VALENTINO (a cura di), *I Formati della memoria*, Firenze, Giunti, 1997, p. 21.

7) P. GALLUZZI, "Nuove tecnologie e funzione culturale dei musei", in P. GALLUZZI, P. A. VALENTINO (a cura di), *I Formati della memoria*, Firenze, Giunti, 1997, p. 16.

8) Su questo argomento cfr. A. MOTTOLA MOLFINO, *Il libro dei musei*, Torino, Allemandi, 1992; A. LUGLI, *Museologia*, Milano, Jaca Book, 1992.

9) Su questo argomento cfr. P. GALLUZZI, "Nuove tecnologie e funzione culturale dei musei", in P. GALLUZZI, P .A. VALENTINO (a cura di), *I Formati della memoria*, Firenze, Giunti, 1997.

10) Parola coniata da W. GIBSON nel libro *Neuromancer*, che è diventata di uso comune per definire lo spazio generico creato dalla realtà virtuale.

11) O. ROSSINI, *Museologia e didattica museale*, Roma, Gangemi Editore, 1999.