

PER UN MUSEO VIRTUALE

WORKSHOP PER LA PREPARAZIONE DELLA TESI DI LAUREA - AREA VISUAL E GRAPHIC DESIGN

Proff. Andrea Casale, Elena Ippoliti, Graziano Valenti

aggiornamento 27 febbraio 2013

1. Premessa

Quando intorno al 1980 fu introdotta la dizione di “museo virtuale (o digitale)” con questa si intendeva non più della rappresentazione digitale delle collezioni di un museo fisicamente esistente. Si trattava per lo più di un “clone digitale” del museo reale, presentandone anche stesse funzioni e simili metodi di comunicazione.

A tale impostazione iniziale, negli anni si venne sostituendo un ripensamento più profondo, favorito certamente dal progressivo potenziamento delle tecnologie digitali, ma soprattutto determinato dalle nuove esigenze di un pubblico sempre più ampio che necessitava un adeguamento delle principali missioni di un’istituzione museale, che sono quelle della produzione e della diffusione della cultura anche a fini educativi.

Però, nonostante l’ampia riflessione condotta negli ultimi 20 anni sulle possibili diverse caratteristiche di un museo virtuale, a tutt’oggi nella maggioranza delle esperienze e dei casi si può affermare che in buona sostanza si tratti ancora di cloni digitali dei modelli reali.

Il più delle volte tradizionale è il metodo espositivo nonché la fruizione proposta; le diverse opere continuano ad essere microcosmi separati, i percorsi proposti sono tutti interni al museo seppur virtuale, le relazioni offerte sono anch’esse abitualmente imprigionate nel ristretto ambito del genere e della disciplina dell’opera esaminata. Spesso non sono sfruttate appieno neanche le potenzialità dell’ipertestualità e della multimedialità; raramente sono disponibili esperienze di interazione, e la stessa modalità di fruizione e di esplorazione per lo più reitera gli spazi, le forme e i modi del mondo reale.

2. Nuovi scenari

“Nell’epoca del web interattivo il museo virtuale on-line non può più essere concepito come un ambiente puramente emulativo, intangibile e chiuso. Il suo valore risiede nell’essere ciò che il museo reale non potrà mai costitutivamente essere: una dimensione di accesso ubiquo e permanente al patrimonio, senza rischi per la conservazione, caratterizzato da modularità e multipolarità della comunicazione e dell’informazione e da infinite possibilità di interazione, integrazione e personalizzazione, con la facoltà di erogare e attingere servizi di straordinario interesse e valore educativo nonché commerciale. Un oggetto ad assetto continuamente variabile, grazie anche all’arricchimento continuo della sua intelligenza collettiva prodotto dagli utenti. Una dimensione che consente di sperimentare sul complesso del patrimonio modalità di esperienze culturali e di interazione sociale impossibili nelle istituzioni del mondo reale”.

Paolo Galluzzi, in “Museo virtuale”, voce in Enciclopedia Treccani, XXI Secolo (2010), disponibile all’indirizzo [http://www.treccani.it/enciclopedia/museo-virtuale_\(XXI_Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/museo-virtuale_(XXI_Secolo)/)

Facendo propria la definizione di Paolo Galluzzi di un museo virtuale, il workshop si propone di riflettere sul tema dei musei virtuali nel XXI secolo a partire da alcune considerazioni principali di seguito esposte.

- Un museo virtuale consente di reinserire gli oggetti nei contesti di riferimento, mettendo in evidenza soprattutto le relazioni tra l’oggetto museale e le conoscenze intorno ad esse, superando i vincoli della loro collocazione e della loro natura materiale. In questo modo il nuovo museo può superare le barriere architettoniche e anche quelle temporali, trasformandosi da nucleo chiuso in sé in nodo di un reticolo di rimandi storici e concettuali, teoricamente infinito e in continua evoluzione.
- In un museo virtuale l’insieme degli oggetti digitali e dei possibili rimandi consente di mettere al centro una nuova modalità di fruizione, che in particolare è quella dell’apprendimento individuale.
Le più ampie possibilità del web interattivo 2.0, che consentono infatti di rovesciare l’impostazione top-down di accesso e manipolazione dei contenuti del web, aprono variegate e molteplici occasioni di interagire con gli oggetti di un museo virtuale, che, in quanto digitali non sono più vincolati alle problematiche della conservazione materiale e dunque possono essere liberamente manipolati.
Su di essi possono essere così compiute operazioni di modificazione (rotazione, scalatura, sezione, colorazione, illuminazione, ecc.); questi possono essere commentati, messi in relazione con altri nodi della rete, a questi possono essere agganciati altri contenuti di diversa tipologia. Anche attraverso la partecipazione degli utenti le conoscenze di un museo digitale possono dunque essere continuamente aggiornate ed integrate, mentre le collezioni via via ripensate e modificate.
- In un museo virtuale, libero dai vincoli dello spazio reale, sia fisico e sia temporale, debbono essere ripensate anche le modalità di orientamento con le connesse questioni del complesso delle mappe, dei segnali e delle icone. In questo senso va affrontata una riflessione ampia che spazia dal tema dell’immagine coordinata di un museo virtuale, comprese le strategie di comunicazione verso l’esterno, a quello dell’insieme della

segnaletica interna (di direzione, di identificazione, di informazione culturale, di informazione pubblicitaria, di prossimità, ecc.).

- La disponibilità e l'accessibilità sul web dei contenuti/oggetti di un museo virtuale impone però alcune nuove riflessioni, tra cui quelle dell'adozione di standard condivisi, con le problematiche dell'accessibilità, usabilità e interoperabilità, e dei concetti di copyright e del diritto d'autore e della proprietà intellettuale.

3. Modalità di svolgimento del workshop e argomenti delle lezioni

Il Workshop, che si articolerà lungo l'arco di 8 giornate, è organizzato in lezioni frontali ed esercitazioni/sperimentazioni.

Sia i contenuti teorici e sia le esercitazioni/sperimentazioni saranno strettamente connessi alla finalità del workshop stesso, che è quello di indirizzare e coadiuvare gli studenti nella preparazione della prova finale, e dunque anche dei materiali da presentare nella seduta di laurea.

La sequenza delle diverse fasi è cadenzata attraverso lo svolgersi delle sperimentazioni, predisposte con un crescente livello di complessità anche in relazione alla corrispondente articolazione delle varie tematiche indagate.

In questa direzione i principali argomenti trattati saranno corrispondenti alle esercitazioni che avranno per oggetto prevalente di sperimentazione il tema del "Museo Virtuale", secondo quanto illustrato e declinato ai punti 1 e 2.

Le principali esercitazioni saranno le seguenti:

- Descrizione dello stato dell'arte delle applicazioni e sperimentazioni dei Musei Virtuali distinte per tipologie di istituzioni museali (arti classiche, arti contemporanee, arti applicate, archeologia, scienze, antropologia e etnologia, ecc.) e per specifiche puntuali questioni problematiche (dalla tipologia dei contenuti alla semantica, dalla tipologia di prodotti esposti all'ipertestualità e multimedialità, dalla manipolazione dei contenuti e degli oggetti all'interattività, dalle azioni ai dispositivi, dalla strategia di comunicazione a quelle dell'orientamento, ecc.).
Tale analisi sarà condotta su casi studio ritenuti significativi e su singole questioni problematiche da seminari composti di piccoli gruppi di studenti, fermo restando che ogni esercitazione dovrà essere svolta ovviamente in forma individuale.
- Descrizione di applicazioni e sperimentazioni derivanti da contesti diversi dalle applicazioni museali (ad esempio dal mondo dei videogiochi, dell'universo delle applicazioni informatiche dedicate ai dispositivi di tipo mobile, dalle esperienze di distributed thinking anche all'interno di ricerche scientifiche, dalle network communities per la produzione di informazioni culturali mediante processi bottom-up – quali ad esempio il modello emblematico dell'enciclopedia collettiva Wikipedia -, ecc.).
Tale analisi sarà condotta a partire anche dalle risultanze dell'esercitazione precedente e sempre da seminari composti di piccoli gruppi di studenti, fermo restando che ogni esercitazione dovrà essere svolta ovviamente in forma individuale.
- Sulla base dei risultati delle analisi precedenti ogni studente individuerà e approfondirà le opportunità connesse ad una possibile strategia applicativa e/o comunicativa e/o tecnologica ritenuta utile quale tassello di un nuovo museo virtuale.

4. Calendario delle lezioni

Il calendario delle prime 4 giornate è il seguente:

Venerdì 15 marzo ore 9.30-16.00

Venerdì 5 aprile ore 9.30-18.00

Lunedì 8 aprile ore 9.30-18.00

Lunedì 6 maggio ore 9.30-18.00

Le date delle successive 4 giornate saranno comunicate nell'incontro del 15 marzo.

Si ricorda che è richiesta una frequenza obbligatoria pari almeno all'80% delle giornate.

5. Bibliografia e sitografia

Le indicazioni bibliografiche e dei siti saranno rese disponibili dai docenti durante lo svolgersi del corso.