

## **Magnet**

### **Pubblicazione elettronica di cultura della contemporaneità**

[Http://www.compositori.it/magnet/magnet.htm#name](http://www.compositori.it/magnet/magnet.htm#name)

## **I MUSEI DEL FUTURO E I NUOVI MEDIA** di Mariaelena Curti

### **I musei nella società dell'informazione**

E' facile pensare che i musei, concentrati come sono su aspetti e problemi che riguardano per lo più il passato, siano istituzioni fuori del tempo, immuni dai processi di cambiamento in atto nel presente - pronti, quindi, ad osservare e registrare il cambiamento ma non a parteciparvi, ad esserne coinvolti.

Eppure, la storia stessa dei musei contraddice questo assunto. I musei sono prodotti del loro contesto sociale, ed è giusto che siano tali. E' tuttavia pericoloso dare per scontato che sia loro garantito comunque un posto nelle società del futuro.

Se concordiamo sul fatto che il loro scopo è quello di rendere un servizio alla società, è fondamentale che essi siano in sintonia con l'ambiente che li circonda in modo da soddisfarne le esigenze e concorrere al raggiungimento degli obiettivi che la società si pone. Il mutamento ha preso oggi una direzione particolare: ci stiamo, infatti, avviando verso la società dell'informazione. Sono molte le forze che operano per il cambiamento, ma una delle più manifeste è data dal rapido sviluppo dell'informazione, della comunicazione, delle tecnologie mediatiche, che stanno pervadendo tutti gli aspetti della nostra vita, pubblica, professionale, domestica, scolastica e persino ricreativa.

La transizione dall'era industriale a quella dell'informazione impone una revisione delle filosofie e delle pratiche museali, nonché un riesame dei modi in cui i musei si pongono al servizio delle loro comunità. Dobbiamo pensare ormai al museo come struttura dalla quale, non solo l'intera popolazione nazionale, ma anche tutti gli stranieri in visita possono attingere per avere le informazioni desiderate. Vivendo in paesi multiculturali il museo dovrà essere in grado di offrire conoscenze adeguate ai più svariati interessi, non dovrà più essere solo un museo come l'abbiamo inteso fino ad oggi, ma un vero e proprio "villaggio globale". Nessun singolo museo può rispondere a tutti i bisogni sociali con pari efficacia ecco perché dovremmo tendere ad avere una gran varietà di musei e di stili museali, orientati verso obiettivi diversi o tesi ad affrontare le sfide che provengono dai diversi approcci.

Il paradigma dominante ai giorni nostri è quello secondo il quale i musei avrebbero un ruolo educativo, anche se sarebbe più opportuno parlare di apprendimento, infatti,

implica un processo, guidato dal destinatario della conoscenza, all'interno della quale il museo facilita l'accesso ai fatti anziché imporli in modo autoritario.

Noi partiamo dal presupposto che tutti i musei abbiano a che fare con l'informazione, con la sua produzione, con il suo perpetuarsi, la sua organizzazione e diffusione. Indubbiamente le collezioni di vestigia materiali del passato hanno grande valore e quindi sono degne di essere conservate, innanzi tutto per le informazioni che racchiudono. Lo stesso valore è attribuibile anche alle collezioni di reperti nuovi, talora immateriali che i musei vanno formando, come le storie orali, le fotografie, i materiali audiovisivi, le riproduzioni e le ricostruzioni, i processi ricreati.

Oltrepassata questa soglia comune, i diversi musei imboccano strade diverse.

In primo luogo, se è pur vero che i manufatti originali sono costituzionalmente arbitri obiettivi della nostra comprensione del passato, il modo in cui li interpretiamo è inevitabilmente soggettivo. I musei si distinguono tra loro, inoltre, per come trattano le informazioni, in altre parole, per come le confezionano.

L'educazione e il divertimento possono essere considerati due forme di confezione. I musei nell'era industriale non potevano realizzare appieno il loro potenziale perché la società cui appartenevano chiedeva loro di convalidare i fondamenti dello status sociale vigenti basati sulla ricchezza materiale; di celebrare il concetto di progresso quale è definito dalle società industrializzate; infine, di celebrare il dominio esercitato da alcune culture civilizzate sulle altre, presunte primitive.

Ma i mutamenti di valore, atteggiamento e percezione che accompagnano la transizione tecnologica dalla società industriale a quella dell'informazione possono consentire ai musei di realizzare appieno il loro potenziale in quanto luoghi atti a favorire l'apprendimento in e di un mondo in cui i mass media a diffusione planetaria, il turismo internazionale, le migrazioni e le comunicazioni istantanee via satellite tra culture diverse stanno costruendo una nuova consapevolezza globale, contribuendo a dar forma a quello che Marshall McLuhan ha per la prima volta definito il "Villaggio Globale".

Idealmente i musei dovrebbero incoraggiare ed aiutare i loro utenti a sviluppare la capacità di proporre una propria interpretazione dei "reperti" e della storia servendosi degli strumenti informativi messi a disposizione dai musei stessi.

La speranza dei musei è che, acquisendo i mezzi per comprendere culture diverse dalla propria, i visitatori riusciranno ad apprezzare la logica interna di sistemi sociali diversi dai loro, sviluppando nei confronti di essi un atteggiamento di comprensione e rispetto privo di pregiudizi.

I musei da soli non possono creare il senso di identità culturale, ma i media e l'industria dello spettacolo hanno in proposito un peso assai maggiore.

Ma ciò che di specifico i musei possono offrire è una base oggettuale – attraverso la quale, usandola come una specie di parametro, - il pubblico può valutarne le mitologie culturali.

Infine, l'importanza dei musei per lo sviluppo del futuro della società non consiste semplicemente nell'essere depositi di informazioni. Occorre tener conto anche del modo

in cui essi usano queste informazioni per favorire la conoscenza, o, e la cosa è forse ancor più significativa, del modo in cui aiutano il loro pubblico a sfruttare il patrimonio di informazioni offerto al fine di acquisire nuovo sapere.

## **La metateca**

Con il digitale è possibile tentare di raggiungere la memoria totale. L'accumulazione sistematica dei saperi diventa pensabile, possibile.

Si deve fare l'inventario delle ricchezze, censire il tesoro pubblico dei saperi disponibili e creare un immenso deposito pubblico on line della cultura, delle scienze, delle arti.

Ma quando la memoria totale e universale sarà alla nostra portata in tempo reale, saremo obbligati ad inventarci un ruolo nuovo per la memoria dell'uomo; quindi resterà la questione: cosa c'è di nuovo da inventare?

Dovremo perciò considerare la macchina come un mezzo che ci aiuterà a vedere on line tutto ciò che è già stato detto o fatto ma ci resterà sempre la possibilità di percorrere tutte le infinite variazioni delle "biblioteche immaginarie" costituite dall'insieme dei percorsi, delle riflessioni di ognuno di noi attraverso il Ciberspazio.

La biblioteca immaginaria o "Metateca" sarà sempre in costruzione e sarà come l'immagine in movimento dei nostri paesaggi mentali, la mappa dinamica delle nostre connessioni e dei nostri accostamenti.

Ci vedremo un po' tutti trasformati in tanti De Chirico che, come sappiamo, nelle sue opere non faceva altro che accostare elementi del passato con altri del presente ottenendo così nuove composizioni in ogni caso affascinanti.

Si può anche parlare di Mediateca e si può collocare proprio in questo clima di cambiamento.

Sarà, infatti, un luogo in cui si potranno consultare o avere in prestito, accanto ai libri, anche film, video, dischi, CD rom e software.

Probabilmente saranno accessibili anche gli archivi della radio e della televisione un po' come accade per le riviste e i giornali.

La speranza per il futuro è quella di ottenere una rete di biblioteche e mediateche perché, oggi più che mai, una biblioteca – per grande ed efficiente che sia – non basta, e solo integrando le risorse e i servizi di tutte le biblioteche, generali e speciali, pubbliche e private, sarà possibile dare risposte soddisfacenti.

Attualmente si stanno sviluppando il Servizio Bibliotecario Nazionale e le reti di automazione bibliotecaria ma ancora molto deve essere fatto.

## Le reti di musei

Per rete, o network, s'intende un insieme di nodi e relazioni che si collegano. Queste reti o relazioni interorganizzative, intercorrono quando una o più organizzazioni scambiano tra di loro risorse di ogni genere per raggiungere obiettivi non conseguibili dalle organizzazioni separatamente.

Due sono i principali incentivi alla costituzione di reti: la possibilità di ottenere reciproci vantaggi dalla relazione e di raggiungere una maggiore efficienza. La possibilità di beneficiare reciprocamente dall'unione è una delle spinte più forti alla creazione di reti. I vantaggi derivanti sono molteplici; infatti, esse consentono di dare vita a progetti più qualificati, come mostre di respiro internazionale inaccessibili alle singole unità, di accedere a maggiori finanziamenti o di ridurre l'incertezza sull'assegnazione degli stessi, di scambiarsi informazioni, di creare occasioni di confronto, di migliorare l'immagine ed il prestigio di ogni partecipante.

Le reti consentono di ridurre i costi in due modi: da un lato è possibile ripartire meglio i costi fissi; dall'altro si possono sfruttare le economie di scala presenti nel settore dei musei. E' evidente infatti che la costituzione di musei di grande taglia non è sempre possibile perché esistono dei piccoli musei, geograficamente dispersi e con caratteristiche differenti, che non possono essere integrati. La rete consente quindi di aumentare il pubblico attraverso il rinvio di visitatori fra un'istituzione e l'altra, senza accrescere proporzionalmente i costi.

Le reti consentono anche di aumentare la gamma di servizi offerti e di sviluppare attività che i musei isolati non avrebbero potuto intraprendere, come pubblicazioni, mostre, programmi educativi, senza un aumento proporzionale dei costi.

Questi vantaggi generalmente compensano i costi di funzionamento di una rete.

Dalle ricerche emerge che le reti di musei omogenei sono più facili da gestire e spesso hanno più successo di quelle eterogenee.

Fanno eccezione quelle sorte per attrarre maggiori finanziamenti pubblici, dove la diversità delle singole istituzioni ha costituito un elemento positivo.

La distanza fisica a cui si trovano i musei costituisce una difficoltà, soprattutto riguardo alla comunicazione tra gli istituti; le reti di musei distribuite su un territorio ristretto paiono quindi più efficaci di quelle disperse. Le reti che consentono una migliore realizzazione delle risorse sembrano essere quelle maggiormente centralizzate e integrate, anche se le stesse presentano forti resistenze da parte dei responsabili delle singole istituzioni che, a fatica, rinunciano alla propria autonomia.

Per quanto riguarda le attività che le reti dovrebbero privilegiare segnaliamo la comunicazione esterna, la raccolta di fondi e la ricerca di sponsorizzazioni, l'attività espositiva, l'acquisto di attrezzature necessarie alla catalogazione e infine attività quali la pianificazione e lo sviluppo, la contabilità e la gestione del personale.

I vantaggi derivanti dalla creazione di sistemi museali integrati sembrano essere anche

più rilevanti in un paese come l'Italia dotato di un numero consistente di musei (più di tremila), diffusi su tutto il territorio, che, nell'ambito di ciascuna regione, possono essere aggregati sulla base della contiguità geografica. La fattibilità di tali progetti e il relativo stato di avanzamento sono funzione, oltre che dell'iniziativa degli enti locali stessi e delle istituzioni interessate, della normativa esistente a livello statale, regionale e provinciale, che consente l'aggregazione di diverse istituzioni.

Le associazioni inizialmente organizzano e gestiscono tecnicamente ed amministrativamente i servizi comuni a sostegno dei musei e collezioni appartenenti ad esse, per assicurare un funzionamento integrato e quanto più rispondente a criteri di economicità ed efficienza, pur rispettando l'autonomia culturale e la proprietà dei singoli enti.

Il nostro paese sembra poter offrire la possibilità di un buon sistema di reti di musei che, fra l'altro, consentirebbero e faciliterebbero l'ingresso di una pluralità di attori, anche privati, nella gestione di alcuni prodotti e servizi per il pubblico.

## **L'esempio francese Videomuseum**

Videomuseum è un consorzio di musei e istituzioni che gestisce collezioni pubbliche di arte moderna e contemporanea (musei nazionali, regionali, dipartimentali e cittadini, FNAC, FRAC, fondazioni).

Allo stato attuale sono federate al suo interno 43 istituzioni francesi impegnate nell'inventarizzazione computerizzata delle proprie collezioni.

Tutto questo patrimonio è stato "trasportato" su videodisco, ed è pure stato stampato il sesto catalogo cartaceo che rimane un ottimo mezzo di diffusione.

Nel mese di marzo è stato aperto un sito Web al quale si può facilmente accedere per consultare l'archivio e quant'altro disponibile. L'ultima versione del data base per immagini presenta circa 100.000 lavori di opere del XX secolo appartenenti al retaggio nazionale.

Questa cooperativa opera per diffondere informazioni culturali attraverso i nuovi media. Ci si avvale di metodi e strumenti adatti per lo sviluppo generale e comune di questo rinnovamento; infatti, ogni organismo può usufruire dei mezzi a disposizione per i propri dati ed anche per essere a conoscenza delle opere presenti negli altri enti.

## **Come si stanno muovendo musei italiani?**

La rivoluzione telematica non coinvolge solo i paesi esteri ma è già in atto anche in Italia; siamo ancora lontani dalle 'case comuni per l'arte' che sono già presenti e attive in alcuni paesi ma molti musei hanno già un proprio sito in rete nel quale è possibile trovare molte informazioni utili e immagini delle opere esposte e conservate.

### **Il museo Civico di Bologna**

La Home Page che compare sul video collegandoci ad Internet, all'indirizzo telematico del Museo Civico Archeologico di Bologna, è un tipico esempio di ipertesto piuttosto semplice in cui si può scegliere la lingua inglese o italiana. Ci vengono date alcune informazioni riguardo la storia dell'edificio e dei suoi tesori, poi, cliccando INDICE, compare una lista con le collezioni che è possibile visitare.

Si sceglie nuovamente una voce e si entra nella collezione preferita. Visitando la raccolta egiziana c'è la possibilità di vedere alcuni fotogrammi in movimento della ricostruzione virtuale della tomba di Menfi di Horemheb realizzata con la computer grafica in base ai ritrovamenti e ai rilievi del Museo Archeologico di Bologna.

Il museo sta preparando la versione interattiva che sarà messa a disposizione del pubblico su CD. La versione attuale non interattiva viene fornita su videocassetta. Una frazione del video di pochi secondi e ridotta di dimensioni è disponibile su Internet se si ha un player esterno formato Quicktime.

Altre collezioni possono essere visitate, inoltre è possibile iscriversi in un "Libro degli Ospiti" e richiedere di essere aggiornato sui programmi delle mostre, sulle novità in Internet o sui programmi delle visite guidate.

### **I Musei Vaticani**

Il sito Internet dei Musei Vaticani di Roma è molto articolato e segue un esempio di ipertesto piuttosto complesso.

E' possibile visitare le librerie, la galleria degli arazzi, la pinacoteca, il museo egizio, il museo dell'arte paleocristiana, il museo di arte profana e quello delle sculture, quello etrusco e la collezione di arte moderna religiosa.

Ogni galleria mostra splendidi capolavori che possono essere ingranditi e stampati; il

sito contiene anche molte informazioni che riguardano le strutture architettoniche e la loro decorazione, gli artisti che hanno eseguito i lavori e le tecniche artistiche impiegate.

## **Il Museo degli Uffizi a Firenze**

Naturalmente anche il museo degli Uffizi di Firenze si è già adeguato alle nuove tecnologie e alle richieste degli utenti. Anche qui abbiamo un indirizzo Internet a cui si può facilmente accedere registrando il proprio nome in una scheda di accesso. La guida Web contiene immagini, commenti, biografie, informazioni sul museo e un glossario dei movimenti artistici e delle tecniche più usate.

Nella Home Page compare un elenco che include.

- l'indice delle stanze
- l'indice degli artisti
- l'indice delle opere
- un glossario

L'utente può scegliere di entrare in una di queste quattro "pagine" per poi prendere un'altra direzione.

Infatti ci troviamo ancora una volta di fronte ad un ipertesto ed è possibile così dirigersi in altre "pagine" per avere altre informazioni.

E' proprio questo uno dei vantaggi dell'ipertesto: non si deve seguire uno schema lineare ma si può saltare da una "pagina" all'altra senza perdere il filo del discorso, anzi, in questo modo si personalizza il percorso della ricerca.

Ma torniamo alla nostra pagina.

Nel works index troviamo l'elenco delle lettere dell'alfabeto, si sceglie la lettera con cui inizia il nome dell'opera ricercata e ci si trova di fronte il capolavoro desiderato. Da qui è possibile tornare al sottoelenco generale dove, a fianco di alcune opere compare il simbolo di una macchina fotografica che indica, oltre alla foto dell'opera, la presenza di notizie relative all'artista, al movimento e all'opera stessa.

L'uso del computer al servizio del museo ha permesso di realizzare un CD Rom in concomitanza con una mostra che si è tenuta agli Uffizi.

Il direttore del Dipartimento del Rinascimento e del Manierismo della Galleria degli Uffizi è stato il curatore della mostra intitolata "L'officina della maniera" in cui sono state esposte circa 200 splendide opere che documentano la vigilia del Manierismo.

E' stato in quest'occasione che si è pensato di inserire una rappresentazione dell'antica Firenze così come la videro gli occhi di Leone X durante il suo ritorno trionfale in città nell'anno del Signore 1515. E' stato così messo insieme un video di 14 minuti basato sui documenti storici esistenti: le stampe, i disegni, i dipinti e tutto ciò che si riferisce all'evento del 30 novembre 1515 e alla Firenze dell'epoca è stato digitalizzato e ha costituito il presupposto storico, artistico e architettonico di tutta l'animazione.

Undicimila fotogrammi ad alta risoluzione ciascuno composto mediamente da circa sette milioni di triangoli e 80 MB di textures, per una mole complessiva di 11 GB.

Il risultato di questo lavoro è un video di qualità che gli spettatori hanno potuto vedere in una saletta appositamente allestita, e che dal punto di vista storico artistico è stato curato da un gruppo di esperti. Il video è girato dal punto di vista soggettivo di un ideale supervisore che percorre – prima dell'arrivo dell'illustre visitatore – l'itinerario fra le strade, i ponti, le piazze che Leone X ha effettivamente seguito nel suo trionfale ritorno a Firenze.

Dall'ingresso da Porta Romana fino a Piazza della Signoria passando per il ponte e la chiesa di Santa Trinità, per arrivare fino all'abitazione del Pontefice dopo aver aggirato il Duomo e attraversato Piazza Santa Maria Novella.

L'animazione è ambientata alla luce del giorno di una Firenze priva di ogni traccia di presenza umana. La scelta di non introdurre figure umane nel video è stata molto dibattuta; sicuramente una festosa agitazione di uomini e donne in costumi dell'epoca avrebbe considerevolmente aumentato la spettacolarità della rappresentazione.

Questa operazione, tuttavia, oltre ad implicare problemi tecnici non trascurabili, avrebbe comportato concessioni eccessive ad una logica di intrattenimento estranea all'obiettivo principale del video.

L'animazione è affascinante e i 14 minuti sembrano 14 secondi; tuttavia qui la priorità era la fedeltà nella ricostruzione storica, artistica ed architettonica. Il fervore delle strade di Firenze avrebbe distolto l'attenzione dalle splendide opere di arredo urbano realizzate dai più grandi artisti del primo '500 per l'arrivo del Papa in città, che sono le vere protagoniste del video.

Le strade della chiassosa Firenze del 1515 sono dunque deserte, ma la sensazione è annullata dal commento musicale e parlato efficace che crea la cornice storica ed artistica necessaria a una fruizione adeguata alle immagini, che scorrono fluide e realistiche.

Se la storia dell'arte ci venisse insegnata in questo modo anche a scuola non la dimenticheremmo sicuramente.

## **Cos'è un ipertesto?**

Gli ipertesti sono nati dall'insoddisfazione per i limiti della scrittura lineare tradizionale e dalla convinzione che un medium meno restrittivo avrebbe consentito agli autori di esprimere relazioni e strutture complesse con più facilità e con migliori risultati.

L'uomo pensa in modo non sequenziale, ma scrive in sequenza e ciò costringe il suo pensiero.

La carta va benissimo così com'è. Quello che non va bene è un computer che serva solo a riprodurla, con i suoi metodi e risultati.

Il termine ipertesto, coniato negli anni '60, è rimasto conoscenza esclusiva di qualche



decina di studiosi per quasi vent'anni. Sia l'opera iper che il software con il quale questa è stata prodotta vengono chiamati "ipertesto".

L'ipertesto è un metodo di scrittura che utilizza il computer per cucire tra loro le componenti di un'opera in una rete; la lettura di un'opera (comunemente detta "navigazione") avviene seguendo un percorso nella rete; il percorso è una scelta del lettore fra le alternative offerte dall'autore e viene determinato dal computer sulla base dell'una e delle altre e ulteriori condizioni specificate dall'autore.

Il fine dell'ipertesto è quello della scrittura stessa, produrre opere che altri possano leggere, e anche di più: trasmettere il sapere in modo non dogmatico, ma tale da lasciare spazio alla discussione. Promuovere lo sviluppo della conoscenza non attraverso l'esposizione della "verità", ma attraverso l'esposizione dei fatti e la contrapposizione delle differenti letture che quegli stessi fatti ammettono.

Un ipertesto è composto da parti che non è del tutto corretto chiamare pagine perché non sono tutte della stessa dimensione, il contenuto può variare durante la lettura e infine perché non esiste una relazione precisa fra le "pagine" di un ipertesto e le pagine su carta. Dal momento che un ipertesto viene letto per "esplorare" informazioni non ben conosciute, e ancor meno rigidamente codificate, è chiaro perché la struttura utilizzata sia una rete. Perché ogni lettore, attraverso un percorso esclusivamente personale, possa sviluppare una propria conoscenza degli argomenti trattati. La lettura di un'opera ipertestuale è allo stesso tempo un processo interattivo ed un'esperienza individuale. E' un processo interattivo perché il lettore, per leggere, interagisce con un computer. E' un'esperienza individuale perché ogni lettore, attraverso scelte differenti, assorbirà dall'opera una conoscenza assolutamente personale.

L'ipertesto ha comunque molti vantaggi rispetto al libro tradizionale.

- Un ipertesto non ha una fine
- E' possibile leggerlo coerentemente in più modi.
- Il lettore sceglie come dirigersi nella lettura.
- Le "pagine" di un ipertesto non sono vincolanti come le pagine di un libro.

Gli ipertesti non hanno una fine univoca come le opere a stampa: non terminano fisicamente all'ultima pagina. Un ipertesto è un insieme connesso di informazioni la cui lettura avviene seguendo le connessioni da un'informazione ad un'altra.

Un ipertesto, al contrario di un libro, non ha una sola struttura, ma ne ha molte sovrapposte. Questo significa che uno stesso insieme di informazioni può essere letto in un differente ordine da lettori differenti.

E' quindi il lettore a scegliere i percorsi che più lo interessano; l'autore, così, non mantiene il controllo completo su ciò che viene letto. Viceversa il lettore non è più un soggetto passivo nei confronti dell'opera perché questa si plasma e prende forma sotto i suoi occhi, in diretta dipendenza dalle sue azioni.

Un ipertesto acquista senso compiuto tramite la lettura. Il lettore sceglie un suo percorso attraverso la narrazione seguendo ciò che la narrazione stessa e i suoi interessi gli suggeriscono. Ma è l'autore ad aver tracciato le strade che il lettore può percorrere.

Crolla così il mito di una realtà oggettiva e inerte. Il lettore interagisce con l'ipertesto. Riconoscere un ipertesto può essere difficile perché la maggioranza dei prodotti elettronici ed elettrificati utilizza un'interazione caratteristica degli ipertesti, il cosiddetto "punta e fai clic". Sullo schermo del computer vengono visualizzati dei "pulsanti" che hanno il compito di attivare questa o quella funzionalità. Ciò che distingue gli ipertesti è che anche le parole e le immagini sono dei bottoni che, se cliccati, permettono la navigazione nelle informazioni contenute nel software ipertestuale. Le connessioni tra le informazioni possono essere collegate alla pagina intera, a un paragrafo, a un'immagine o a una sua porzione e giù fino alla singola parola.

La granularità di un ipertesto è determinata dal più piccolo "pezzo d'informazione" da cui si diparta una connessione.

Ovviamente il significato di una connessione varia a seconda di ciò a cui questa è attaccata:

- connessioni attaccate ad un paragrafo, una frase o una sola parola propongono di solito approfondimenti o definizioni;
- connessioni attaccate ad un nodo propongono di solito dei seguiti per quel nodo;
- connessioni attaccate ad un'immagine propongono di solito la sua descrizione o la sua fonte o un particolare;
- connessioni attaccate a un particolare immagine propongono un ingrandimento del particolare o una descrizione.

Questa è solo una delle tante possibili retoriche delle connessioni; una delle tante possibili e utilizzate.

## **E il futuro?**

### **Musei on line**

Non sono più i musei e neppure i tradizionali spazi espositivi il luogo privilegiato dell'arte futura, quella che viaggia sotto forma di bit o di installazioni interattive. Accanto al rinnovamento dei musei già esistenti tramite il loro inserimento in rete, sono in cantiere alcuni edifici progettati per cogliere i segnali della nuova cultura digitale, per individuare e comunicare le ricerche più avanzate e per fare da ponte tra lo sviluppo tecnologico e il suo impatto nella vita sociale.

Più simili a un museo della scienza o ad un parco a tema, si propongono piuttosto come modello fisico di un vero e proprio network che consente la circolazione e la distribuzione di opere altrimenti difficili da esporre.

Sostanzialmente sono luoghi che scardinano il concetto di museo come spazio conservativo, trattano dell'immateriale e affidano alle opere interattive, espone più come eventi che come oggetti, il compito di creare reali opportunità di scambio e crescita culturale. Per questo si avvalgono di strutture adeguate, di interfacce efficienti all'avanguardia, ma pongono l'accento sul valore d'uso della tecnologia.

Si trovano in Giappone, in Canada e persino in Europa, questi musei del futuro dove il pubblico può dialogare con opere interattive, connettersi con il mondo e soprattutto familiarizzare con concetti come società dell'informazione, interattività o multimedialità.

Tra i vari progetti, quelli più avanzati si chiamano Inter Communication Center (Giappone), Ars Electronica Center (Austria), Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Germania), Media Arts (Canada).

Altri sono ancora sulla carta, come l'annunciato Metafort nei pressi di Parigi o il Museo Mondo promosso dalla Fondazione Idis che dovrebbe sorgere a Napoli all'interno della "Città della Scienza" nell'ex area di Bagnoli.

A inaugurare la formula è stato il progetto Inter Communication Center di Tokyo. La sua attività è partita, infatti, nel 1990 con un progetto finanziato dal Nnt, la società di telecomunicazioni giapponese, e attraverso una serie di tappe (workshop, convegni itineranti, eventi e una ricca e originale campagna pubblicitaria in rete e non), ha lasciato anche l'idea di un luogo focalizzato sulla cultura dell'informazione.

### **L'esempio giapponese: Intercommunication Center**

Il mondo scritto, stampato da caratteri mobili, e media elettronici, lo sviluppo della tecnologia dell'informazione ha creato non solo attività economiche più efficienti ma ha anche portato maggiori cambiamenti alle tradizionali culture e valori. Con l'invenzione della stampa a caratteri mobili di Gutenberg nel quinto secolo, i modi di codificare e trasmettere conoscenza cambiarono notevolmente, in modo quasi drammatico, ponendo fine all'età dei miti e delle leggende trasmesse oralmente e aprendo le porte alla civilizzazione moderna.

In questa cultura orale, prima dell'invenzione della stampa a caratteri mobili, le persone dovevano aver capito e concepito "sé stessi" e "il mondo" in modo completamente diverso dal nostro. Oggi la rivoluzione dell'informazione elettronica sta provocando una così grande trasformazione nelle comunicazioni e nella cultura da poter essere paragonata ai cambiamenti portati dall'invenzione di Gutenberg.

Attraverso l'uso del computer e dei network di comunicazione, la nostra coscienza è nuovamente sottoposta ad una grande trasformazione.

Basato sul tema delle comunicazioni elettroniche, NTT Intercommunication Center si prefigge di promuovere il dialogo tra Scienza, Tecnologia, Arte e Cultura e di affrontare una società del futuro che è ricca di creatività ed immaginazione.

Entrambe le parole "tecnologia" e "arte" trovano origine nella parola greca "Techne" che in antichità fu usata per indicare ingegno tecnico e arte. Nei tempi moderni, tecnologia e arte sono state divise in due aree di specializzazione separate e poiché la

ragione illuminista e il sentimento romantico le hanno fatte a pezzi, entrambe sembrano aver perso la loro creatività. Durante il Rinascimento, tecnologia e arte erano inseparabili e insieme hanno reso possibile la ricchezza e la creatività umanistica.

Intercommunication Center significa comunicare e creare attraverso fusioni e reciproci scambi. La società contemporanea ha bisogno di liberarsi dalla dicotomia, della dialettica tra arte e tecnologia e di portarle insieme verso diversi ambiti oltrepassando le barriere delle culture e dei sistemi.

All'ICC le esibizioni sono divise in due categorie:

) le esibizioni permanenti che guardano al futuro ed esplorano nuove possibilità d'espressione scientifica ed artistica

attraverso i mezzi che si avvalgono delle più avanzate tecnologie come la realtà virtuale e le tecnologie interattive.

) Le esibizioni speciali, supplemento alle esibizioni permanenti, introdurranno gli artisti emergenti con sguardi alle tendenze passate e presenteranno lavori sperimentali, così come esploreranno i nuovi temi che non possono essere trattati con le strutture dei modi esistenti.

In aggiunta si svolgeranno altri eventi come: proiezioni di film e video, performance, simposi e seminari.

### **L'esperienza austriaca: Ars Electronica Center**

L'Ars Electronica Center è un museo del futuro, una macchina delle scienze con cui i visitatori possono esercitarsi ad interagire con i nuovi media digitali che dominano la società dell'informazione.

L'Ars Electronica Center è un centro di mezzi digitali e risulta utile ai vari utenti quale punto di incontro tra tecnica, cultura e società; offre un ambiente dinamico nell'ambito della scienza, della cultura e dell'economia, grazie all'intuizione dell'impostazione vincente dei propri compiti.

L'Ars Electronica Center presenta il proprio punto di partenza ideale e concettuale al Festival Ars Electronica ed al Prix Ars Electronica, che dal 1987 vengono organizzati in collaborazione con ORF:

La sua architettura esterna e l'organizzazione interna delle tecnologie di cui si avvale fanno di questa struttura un modello di "Ambiente intelligente".

Ars Electronica Museo del Futuro è articolato in cinque livelli:

- Sky medialoft
- Knowledge net
- Cyber city
- Login area virtual reality

## **Nuovi servizi e nuove professioni**

La tecnologia è a portata di mano ma chi desidera entrare a contatto con l'informatica si trova ben presto alle prese con una Babele ingovernabile, per ciò è necessaria una guida che metta in relazione le macchine con le esigenze reali di chi deve usarle e quindi c'è spazio per creare nuove figure professionali che sappiano creare relazioni, mettere in rete, collegare ambiti diversi.

Stanno proprio nascendo ora gruppi di esperti che offrono vari servizi legati all'informatica.

Si comincia dai servizi di archiviazione, di catalogazione con la possibilità di associare contatti ad opere ed effettuare automaticamente operazioni di mailing o la possibilità di stampare veloci cataloghi cartacei oltre che effettuare ricerche complesse, a più livelli, con visualizzazione di dati ed immagini in tempi brevissimi, già completamente predisposto per la pubblicazione su Internet.

Le informazioni possono circolare a disposizione di una vasta utenza 24 ore su 24 e potranno essere utilizzate anche per la visualizzazione virtuale di mostre ed esposizioni.

Questi indirizzi telematici ci consentono di navigare in Internet e trovare un luogo dove sono riunite tutte insieme informazioni su opere, artisti, oggetti d'arte, musei ed esposizioni, oppure riviste d'arte o d'antiquariato, o ancora sull'andamento del mercato dell'arte.

Questi servizi si propongono come mezzi di collegamento, aperto ad inserimenti di nuove categorie per essere punti fermi nell'attività giornaliera dei vari operatori che sanno vedere nello scambio di informazioni il futuro della loro attività.

## **Gli orientamenti della critica tra il museo reale e virtuale**

La critica militante ha speso recentemente molta attenzione e molte parole su come dovrebbe essere un museo nelle sue funzioni: un museo virtuale. E' vero che un museo ha come destino l'opera d'arte, ma è altrettanto vero che è importante stabilire un equilibrio tra il destino e l'uso del museo.

L'opera d'arte ha bisogno di comunicare per non morire. Bisogna tornare all'idea di uso come capacità nell'esercizio pratico e critico di una professione: la gestione di un museo, che deve essere oggi considerata una scienza con obiettivi precisi, responsabilmente inseriti nel sistema dei musei.

Ma non perdiamo di vista il punto di partenza: finora abbiamo visto che la conoscenza e l'arte sono state divulgate tramite apparati visivi sempre più sofisticati e ad alta

definizione. Non è quindi azzardato ipotizzare che, avvicinandoci sempre più verso la perfezione dell'artificiale è possibile che una grossa fetta di pubblico vada disabituandosi alla necessarietà e alla funzione dell'esperienza diretta, al contatto fisico con la realtà originale. Ciò che ne deriverebbe è facilmente intuibile. I rapporti con l'arte risulterebbero deviati, filtrati, mediati, anche senza chiamare in causa fattori di primaria importanza come il giudizio estetico, l'emozione, la capacità individuale di entrare nella fisicità dell'opera, nella sua anima.

Quanto illuminanti le intuizioni di Boccioni: "Noi porremo lo spettatore al centro del quadro".

Le esperienze di simulazione e di compenetrazione reale/virtuale riusciranno a sostituire, più che ad aiutare, l'esperienza diretta, a cambiare il nostro rapporto con l'arte, in un mondo dove la cosiddetta rivoluzione comunicativa porta ad avanzare modelli culturali nuovi, senza centralità, punti fermi o gerarchie? Come inquietante è il concetto tanto discusso del progressivo assottigliarsi della materialità di una realtà cui siamo abituati da secoli, tramite l'informatica, la telecomunicazione, la bioingegneria, la robotica, la tecnologia.

Un assottigliarsi che Lyotard mette in relazione con il postmodernismo e che, secondo alcuni critici, è già stato praticato anche in arte (ad esempio l'arte concettuale che ha teorizzato la dematerializzazione dell'oggetto artistico).

Allora sembra proprio che siamo pronti ad avere un museo personale.

In poltrona pronti a simulare con il computer il proprio coinvolgimento dinamico negli spazi virtuali del video o, armati di protesi ottico-tattili-auditive, pronti ad inserirsi interattivamente nello spazio tridimensionale del proprio personale museo?

Chi ci insegnerà a distinguere, in un mondo di simulacri, l'originale dalla copia, se ancora avrà senso la distinzione? Realtà virtuale, proiezione in prospettiva o destino futuro?