

© copyright ALINEA EDITRICE s.r.l. -
Firenze 2015
via Pierluigi da Palestrina, 17 / 19 rosso
50144 Firenze
Tel. +39 55 / 333428
Fax +39 55 / 6285887

tutti i diritti sono riservati:
nessuna parte può essere riprodotta in alcun
modo (compresi fotocopie e microfilms)
senza il permesso scritto dalla Casa Editrice

ISBN 978-88-6055-840-4

Finito di stampare nel giugno 2015

Stampa
GENESI GRUPPO EDITORIALE - Città di
Castello (Perugia)

Distribuito da
ALTRALINEA EDIZIONI s.r.l. - Firenze
+39 55 333428 info@altralineait
www.altralineaedizioni.it

Impaginazione e editing:
Elena Rosa

Copertina:
Elisa Bassani

Università degli Studi di Genova
Dipartimento DSA

Volume realizzato con i fondi Miur
del Progetto PRIN 2008,
“Il design del patrimonio culturale
tra storia, memoria e conoscenza.
L’Immateriale, il Virtuale, l’Interattivo
come materia di progetto nel tempo
della crisi”.

Atti del workshop omonimo, 3-7 ottobre
2011, Genova.

*Il design del patrimonio culturale
fra storia, memoria e conoscenza.
L'Immateriale, il Virtuale, l'Interattivo come
"materia" di progetto nel tempo della crisi*

Design & Open Source for Cultural Heritage

Paola Gambaro, Carlo Vannicola

Indice

INTRODUZIONI

Nuove opportunità di fruizione dei Beni Culturali, *P. Gambaro*

“ICT” per la conservazione e la valorizzazione dei Beni Culturali, *S. F. Musso*

L'evento come pratica di valorizzazione dei Beni Culturali, *C. Vannicola*

1° PARTE - Due casi studio a confronto

Opportunità narrative e contesti, *P. Gambaro*

I Teli della Passione del Museo Diocesano di Genova

I Teli con le Storie della Passione di Genova, *M. Cataldi Gallo*

Un Sepolcro per il Boschetto, *P. Martini*

Alcune osservazioni sulle tele con “Storie della Passione”, *P. Bensi*

La Pineta di Arenzano

La Pineta: tracce di una sperimentazione culturale condivisa, *M. Franzone, G. Patrone*

L'avventura della Pineta verso un museo virtuale, *L. Lagomarsino*

L'insediamento della Pineta e la cultura urbanistica del tempo, *R. Luccardini*

2° PARTE - Domande di progetto e proposte di valorizzazione

Obiettivi e domande di valorizzazione: esperienze

Design in mostra. Percorsi narrativi tra reale e virtuale, *R. Trocchianesi*

L'evoluzione del GeniusLoci Digitale verso l'Open Source, *D. Gasperi*

Mobile technology per le istituzioni culturali, design e bricolage, *D. Spallazzo*

Comunicare con tecnologie multimediali e metodologie cognitive, *P. Gianni Falvo*

La dimensione attiva per la fruizione del patrimonio culturale, *R. Fagnoni*

Il virtuale come mezzo di documentazione o divulgazione, *C. Vannicola*

Strumenti digitali e applicazioni sperimentali

Cantieri aperti per il C. H. digitalizzato, *E. Bassani, E. Rosa, M. Sgherri*

Il museo 3.0. Percorsi, frammenti e reti e openness narrativa del digitale, *L. Bollini*

Quali risorse Open e Free per il C.H.? *E. Bassani, M. Sgherri*

Complessità culturale nell'era dei Big Data, *G. Puri*

Scenari di rivoluzione digitale dei Beni Culturali, *A. Vian*

3° PARTE - Esplorazioni progettuali aperte

L'immagine è predicazione evangelica: una "Passione" in 14 Teli, *G. Grigatti*

Effimeri materiali: fruizione tra fisicità e immaterialità, *L. Chimenz*

Il progetto della luce tra conservazione e fruizione, *P. Palma*

Un beta test sul campo: il Workshop DeCH_OS, *E. Bassani*

Il WebGis per lo studio e la valorizzazione in ambito privato, *V. Marin, P. Salmona*

Una collezione di Architetture, *P. Gambaro*

La valorizzazione e la salvaguardia del progetto d'interni, *C. Vannicola*

La salvaguardia delle sensazioni luminose, *P. Palma*

CREDITI

2° PARTE

Domande di progetto e percorsi di valorizzazione possibili



2.1.

*Obiettivi e domande
di valorizzazione: esperienze*



Il museo 3.0. Percorsi, frammenti e reti e la openness narrativa del digitale

Letizia Bollini

I SAPERI IN RETE, LA RETE DEI SAPERI

Il rapporto tra le istituzioni culturali e museali e la rete è *antico* tanto quanto la rete stessa. I musei sono stati tra le prime istituzioni culturali aperte al pubblico a dotarsi di siti internet come il Louvre [1] o gli Uffizi, solo per citare alcuni delle esperienze presenti in rete già a partire dagli anni '90. La relazione tra il mondo della conservazione e il digitale ha quindi avuto modo di seguire le varie evoluzioni della tecnologia – spesso cavalcandole e sfruttando le potenzialità – sicuramente maturando progressivamente un legame indissolubile che anche le ultime rivoluzioni – specialmente quella del *mobile* e dell'*Internet delle Cose* – sembrano confermare e rafforzare. La prima generazione di siti web di musei ha svolto un ruolo basilare per quello che riguarda la *dimensione dell'accessibilità informativa* – una sorta di grado zero nell'uso di internet – che ha permesso di divulgare la presenza, le collezioni e le attività delle istituzioni, rendendole *visibili, trovabili e accessibili* ad un pubblico ben più vasto e potenziale rispetto ai turisti che realmente poi visitano i musei.

In questa prima fase si sono avvicinate, secondo una sorta di scala evolutiva tecnologica, una serie di modalità d'uso del supporto digitale:

- La forma *indice o a catalogo* – che di fatto era lo standard di presentazione delle singole opere in termini visivi e delle relative schede esplicative e catalografiche – pur nella limitatezza dei mezzi – immagini in bassa risoluzione, lentezza delle connessioni etc – ha svolto una prima importante funzione di accesso e democratizzazione del bene storico-culturale potenziando e portando ad un livello *hyper* la vocazione stessa di conservazione e trasmissione del sapere, dell'arte, della scienza, della storia e della cultura del museo stesso.

- La forma *espositiva* basata sulla riproduzione, non solo della schedatura delle opere presenti nel museo, ma anche nella loro dislocazione fisica all'interno dello spazio, in una sorta di restituzione sequenziale – in questo caso – del susseguirsi delle stanze e del percorso di visita.

- La forma *esplorativa* che – sfruttando tecnologie sia di restituzione *simulativa virtuale* come i rendering 3D che di *rilievo fotografico restitutivo* come i Quicktime VRML – rendeva *visibile* la struttura fisico-allestiva del museo reale stesso.

L'accessibilità tecnologica si traduce, di fatto, in una accessibilità culturale ed alla conoscenza che – seppure nei limiti della diffusione dell'infrastruttura – abbatte quelle barriere di *divide* (Rifkin, 2000) imposte dalla fisicità degli oggetti e dei luoghi espositivi.

L'organizzazione della prima generazione di siti internet, tuttavia, utilizza criteri aderenti al *mondo reale* per plasmare *spazi* ed *esperienze* attinenti ad un altro *medium* – secondo la concezione di McLuhan – e ad altri paradigmi, operando per mimesi anziché secondo le logiche ed i linguaggi propri del *mezzo*, che va sempre più frammentandosi, da un lato, nella fruizione tramite device diversi – smartphone, desk/lap-top, tablet, phablet e ora anche wereable – ricomponendosi, dall'altro, in *ecosistemi comunicativi digitali*.

LA SCATOLA PERMEABILE: DENTRO E FUORI LO SPAZIO ESPOSITIVO

Ma se la rete ha permesso una osmosi tra il mondo dell'istituzione museale ed il suo pubblico in un contesto di interazione diffuso, capillare, non in co-presenza, l'Information and Communication Technology (ICT) è entrato anche nella *macchina museale*, nel suo spazio fisico e nelle sue dinamiche ostensive, mutandole, ibridandole con le dinamiche ipertestuali e multimodali del digitale. Come sostiene Dernie (2006) lo spazio si trasforma, analogamente a quanto accaduto ai siti internet, secondo una progressione che lo rende sempre più, da contenitore neutro, ad ambiente performativo, scenario, attivatore del percorso esperienziale degli utenti.

Lo *spazio narrativo* plasmato sul modello fisico lineare propone un itinerario tra i *frammenti* e lo *spazio negativo*, ovvero l'alternanza delle pause, che li ritma e li separa. La tecnologia lo trasforma invece in uno *spazio performante* dominato dalle logiche associative dell'ipertesto in cui lo *spettatore* viene *abilitato* dall'interazione ad un ruolo attivo in un'ottica di *gamification* o teatrale. Fino ad arrivare allo *spazio simulato* in cui la narrazione reale e virtuale vengono a sovrapporsi evocando spazi *altri* costruiti sulla struttura intangibile, ma esperibile, dei linguaggio multimodali.

In questo senso anche gli strumenti digitali seguono una linea evolutiva, non solo in termini di maturazione tecnologica, bensì – e soprattutto – secondo una soglia di adattabilità rispetto all'utenza. I primi ad essere introdotti sono state le guide audio-visive portatili, poi multimedia ed interattive, gli *hands-on* (Caulton, 1998) che accompagnavano i visitatori nel percorso museale come una sorta di layer narrativo ulteriore in grado di focalizzare l'attenzione, portare in evidenza aspetti culturali, storici e concettuali aggregati e connessi agli oggetti stessi secondo un modello di *informal learning* e di arricchimento esperienziale della visita [2]. In anni recenti questi dispositivi sono stati superati dai device come gli smartphone che hanno reso *pocketable* – secondo la definizione di Thomas Husson [3] – e personali queste interazioni, sempre più integrate con l'ambiente fisico spaziale tramite tecnologie di prossimità a basso costo ed impatto – come QR-Code, RiFD, iBeacon e/o Bluetooth – che permettono un'attivazione narrativa puntuale ed atomica – rispetto alla linearità dello story-telling audiovisivo – legata all'intenzione ed all'esperienza dell'utente.

Questo turning point apre di fatto a due riflessioni. Da un lato, non è più il museo a dover adottare ed adeguare l'infrastruttura, bensì è l'utente stesso con il suo dispositivo personale a diventare l'epicentro dell'interscambio, soggetto ed

oggetto della *emo-attivazione* che l'interagire mediato dal digitale apre. Dall'altro la relazione si prolunga nel tempo anche al di fuori dello spazio espositivo che diventa un'interfaccia osmotica verso l'esterno, una sorta di talea che prolunga conoscenza ed esperienza *al di là* del qui e ora a cui la dimensione fisica ci costringe grazie ai dispositivi mobile.

In una ideale scala, che va dai più fisici ai più virtuali, potremmo, dunque, identificare un percorso di crescita esponenziale negli eventi espositivi e negli allestimenti museali che comprendono esperienze come quelle di Peter Greenaway [4] a Venaria Reale (Greenaway 2007), i progetti di Studio Azzuro e di N3!0 (Belvedere, 2013) o la ricerca prosemico-coreografica di *Canal View* a Venezia sviluppata da NuovoStudio Factory, Officine Panottiche gruppo Wetoo e progettata da Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon, Alvisè e Rabitti Giovanni Rosa (Bollini, 2011), le relazioni "inattese" degli allestimenti effimeri di Kossmann-De Jong (Kossmann & De Jong, 2010), fino all'assenza stessa degli oggetti "esposti" nel vacuum de *I Saloni* del 2012 di Italo Rota, che diventano visibili ed esperibili solo nella presenza e mediazione della tecnologia digitale, in questo caso un'app per tablet.

Così che sia l'oggetto, nei suoi diversi livelli di significato semantici e simbolici, a estrinsecare la sua dimensione storico-funzionale grazie al "narrative potential and [...] determines the conditions in which the object on display can express itself, can be discovered and, sometimes, manipulated". (Trocchianesi, 2013)

FRAMMENTI, ABILITATORI, NARRAZIONI

Abbandonando però il paradigma del *luogo* espositivo del bene culturale, secondo un approccio che abbracci invece le potenzialità offerte dalla tecnologia e dal suo linguaggio, la dualità mimetica con il concetto di spazio fisico si frammenta in infinite possibilità. Gli oggetti non appartengono più alla fissità del museo, del percorso, della collezione, ma divengono piuttosto singoli *s-nodi*, epicentri di significati e di connessioni riaggregabili secondo dinamiche semiosiche *altre* potenzialmente disintermediate [5] dal concetto di curatela e progettualità, bensì ricomposte per associazioni trasversali di rimandi e di significati.

Nuovi sono gli attori che giocano il ruolo di *curatore virtuale* secondo logiche che hanno più a che fare con le ricorrenze degli algoritmi di ricerca, o con esplorazioni per *serendipity* piuttosto che con l'atto culturale consapevole di ricomporre, secondo legami profondi, talora impliciti, i frammenti del sapere. Realtà che *ri-mediano* e disseminano le informazioni, creando nuovi *gate* di accesso, non più singoli emittenti istituzionali *proprietary* o produttori dei dati, bensì *epicentri di fruizione*, il cui ruolo specifico è di ricomporre secondo logiche differenti, ma tramite interfacce unificanti, la conoscenza e le sue fonti in un'ottica in cui è sempre più l'utente e la sua esperienza il vero epicentro aggregante.

Esemplare in questo senso è l'esperienza dell'*Open Museum* [6] – sito in versione desktop – sia nella più recente declinazione mobile *Mobeum* lanciata nel 2010, che attualmente coinvolge 42 istituzioni museali per un totale di 1698 opere e 1339 membri, numeri destinati a crescere rapidamente. Il concept è quello di costruire non uno spazio fisico-allestitivo, bensì un framework digitale dove, coerentemente con l'approccio emergente dell'*open-design* – mutuato dalle forme collaborative



I Saloni del 2012 di Italo Rota





Canal View a Venezia,
NuovoStudio Factory.

dello sviluppo software open-source e degli open/collective-data – sono gli utenti a costruire l'esposizione che risulta solo indirettamente collegata ai 24 oggetti dell'*Hood Museum of European Art Permanent Collection* istituzione promotrice dell'iniziativa.

Questa esperienza di frontiera supera tutti i paradigmi classici dell'exhibition design grazie alla digitalizzazione ed alle potenzialità dell'interrelazione offerte dall'ICT nel settore del *cultural heritage*. Luogo, collezione, dislocazione, co-presenza vengono sublimati alla pura dimensione concettuale della relazione. Lo spazio espositivo online diventa partecipatorio ed interattivo nella dinamica costruttiva e costruttivista a partire dall'esperienza degli utenti, che diventa sociale e virale – secondo il modello dei social network e del web 2.0 – nel passaparola.

I *frammenti* esposti appartengono a diverse collezioni e sono riassemblati grazie alle narrazioni create dalle persone secondo un approccio *dal basso* basato sulle loro personali associazioni e attribuzioni di valori in termini di significati condivisi o, meglio, di *folksonomy*.

La visibilità stessa, la promozione delle collezioni individuali è garantita e promossa dalle dinamiche sociali degli *healers*, le persone coinvolte che, tramite la loro partecipazione attiva, hanno creato e curato le *mostre del museo*, coltivando – secondo pratiche evolutive – ed arricchendo i contenuti in una logica multimodale che prevede la possibilità – abilitata dalla piattaforma tecnologica del museo – di integrare immagini, testi, audio, video etc.

Sia la creazione che la diffusione attraverso le piattaforme 2.0 di *Mobeum & Open Museum* sono dunque *grass-route* [7] secondo una logica innovativa tipica dei mondi *open* in cui curatori, progettisti, designer, tecnici e programmatori hanno un ruolo, non tanto di *esperti*, in senso operativo, ma di *abilitatori*, cioè un ruolo che permetta alle *persone* di esplorare le più avanzate frontiere dell'esperienza di co-design – nell'ottica di auto-produzione e di open-design – e di co-autorialità [8].

Come fa notare la Simon la possibilità di pianificare l'esperienza utente in un'ottica di *engagement* del pubblico è un atto concettuale e culturale all'interno del mondo dell'allestimento e della museografia, in senso lato, che porta a ridisegnare anche l'idea del ruolo sociale e dei modelli di fruizione e trasmissione della conoscenza resi possibili dalla rivoluzione digitale.

“Imagine looking at an object not for its artistic or historical significance but for its ability to spark conversation. Every museum has artifacts that lend themselves naturally to social experiences. It might be an old stove that triggers visitors to share memories of their grandmother's kitchen [...] It could be an art piece with a subtle surprise that visitors point out to each other in delight, or an unsettling historical image people feel compelled to discuss. [...] These artifacts and experiences are all social objects. Social objects are the engines of socially networked experiences, the content around which conversation happens. Social objects allow people to focus their attention on a third thing rather than on each other, making interpersonal engagement more comfortable. [...] We connect with people through our interests and shared experiences of the objects around us.” (Simon, 2010).

NOTE

1. Per vedere un esempio dei primi *esperimenti* digitali si può consultare *The web archive project* e visualizzare le varie versioni del sito che rappresentano le diverse release ed evoluzioni negli anni: www.webarchive.org
2. Per dati e statistiche sull'adozione e diffusione di questi supporti nei musei americani ed europei si rimanda al lavoro di ricerca di Petrie e Tallon del 2010.
3. Per approfondimenti sul web 3.0 e relativi device si veda Bollini, L. (2013). "Migrazioni digitali. Interfacce social nel web 3.0". *Opere* 6 (36), 89-92
4. Si veda il video: *The Last Supper*: <http://youtu.be/nVflFzBmRM>
5. Per il concetto di *dis/intermediazione* si veda il lavoro di Russo e Zambardino
6. *Mobeum & Open Museum*: openmuseum.org
7. Si veda in questo senso il concetto di *cultura convergente* proposto da Henry Jenkins
8. Per approfondimenti si vedano i proceedings del recente *V Forum del Design, Advanced Design Culture* ed in particolare il contributo di Bollini & Borsotti (2014) sulle exhibition design.

BIBLIOGRAFIA

- Belvedere M. (2013), "La storia va in scena. Appunti di museologia dal percorso di realizzazione del Museo Martinitt e Stellite di Milano", in *Figure. Rivista della Scuola di specializzazione in beni storico-artistici dell'Università di Bologna*, 1, 23-32
- Bollini L. (2011), "Sensitive environments. Spatial interactive technologies for preserving cultural heritage", in *Artlab*, 40:44-47.
- Bollini L. (2013), "Migrazioni digitali. Interfacce social nel web 3.0", in *Opere*, 6 (36), 89-92
- Bollini L. (2013), "Lo spazio digitale del sapere: dalla forma archivio alle knowledge-base culturali. Aggregazioni, narrazioni e migrazioni", in R. Trocchianesi & E. Lupo (Eds.), *Progetto e memoria del temporaneo*, (Vol. 3, pp. 53-67). Milano: Electa
- Bollini L. & Borsotti, M. (2014), "Exhibition design: hybrid space of advanced design innovation", in Celaschi F., Iñiguez Flores R., Maribel León Morán R., del Carmen Arias González X., Estrada Sainz R (Eds.), *International Forum of Design as a Process. The shape of the future as the front end of design driven innovation*, pp. 425-432. Tecnológico de Monterrey, Guadalajara, Mexico
- Caulton T. (1998), *Hands-on exhibitions: managing interactive museums and science centres*. Psychology Press.
- Dernie D. (2006), *Exhibition design*. Laurence king publishing.
- Greenaway, P. (2007), *Peopling the palaces. Ripopolare la Reggia*, Torino: Associazione culturale Volumina.
- Jenkins, H. (2006), *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York: NYU press.
- Kossmann H., De Jong M. (2010), *Engaging Spaces. Exhibition Design Explored*, Amsterdam: Frame Publishers.
- Petrie M., Tallon L. (2010, August), "The Iphone Effect? Comparing Visitors' and Museum Professionals' Evolving Expectations of Mobile Interpretation Tools", in *Museums and the Web: An International Conference*.
- Rifkin, J. (2000), *L'era dell'accesso. La rivoluzione della new economy*. Milano: Mondadori
- Russo M., Zambardino V. (2009), *Eretici Digitali*, Milano: Apogeo.
- Simon N. (2010), *The Participatory Museum*, Santa Cruz: Museum 2.0 Retrieved January 4, 2014 from www.participatorymuseum.org/
- Trocchianesi R. (2013), "Oggetti transitivi", in Penati, A. (ed.), *Il design vive di oggetti-discorso*. (pp. 67-82). Sesto SG: Mimes