

Musei, pubblici, tecnologie

a cura di Valentina Gensini

PISA
UNIVERSITY
PRESS

Musei, pubblici, tecnologie / a cura di Valentina Gensini. - Pisa : Pisa university press, 2020

069 (22.)

I. Gensini, Valentina 1. Musei - Tecnologie 2. Musei - Pubblico

CIP a cura del Sistema bibliotecario dell'Università di Pisa

MEMBRO DEL COORDINAMENTO
UNIVERSITY PRESS ITALIANE

UPI
**UNIVERSITY
PRESS ITALIANE**

*In copertina: Moon Joon, *Augmented Shadow*, particolare dell'installazione a *Le Murate. Progetti Arte Contemporanea*, per la mostra *New Media Art from Korea*, Firenze, 21 marzo - 9 maggio 2015, courtesy Murate Art District*

© Copyright 2020 by Pisa University Press srl
Società con socio unico Università di Pisa
Capitale Sociale Euro 20.000,00 i.v. - Partita IVA 02047370503
Sede legale: Lungarno Pacinotti 43/44 - 56126, Pisa
Tel. + 39 050 2212056 Fax + 39 050 2212945
e-mail: press@unipi.it
<http://www.pisauniversitypress.it>

ISBN 978-88-3339-424-4

impaginazione: Ellissi

L'Editore resta a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare per eventuali omissioni o richieste di soggetti o enti che possano vantare dimostrati diritti sulle immagini riprodotte nel volume.

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi - Centro Licenze e Autorizzazione per le Riproduzioni Editoriali - Corso di Porta Romana, 108 - 20122 Milano - Tel. (+39) 02 89280804 - E-mail: info@clearadi.org - Sito web: www.clearadi.org

Indice

MONICA BARNI.....	pag.	7
TOMMASO SACCHI.....	»	9
Prefazione		
ROBERTO FERRARI.....	»	11
Questione di Accessibilità		
VALENTINA GENSINI.....	»	17
Musei intelligenti. Tecnologia e interpretazione		
MARIA VITTORIA MARINI CLARELLI.....	»	23
Musei. Da cattedrali del sapere a laboratori di futuro		
PATRIZIA ASPRONI.....	»	29
<i>Panta Rei</i> . Musei e tecnologie in movimento		
ANNA MARIA MARRAS.....	»	33
Percezione. Partecipazione. Narrazione. Condivisione. I Musei si confrontano con i nuovi spazi dell’Era digitale		
SARAH DOMINIQUE ORLANDI.....	»	39
Quali modelli possibili per la circolazione di un vivere bene insieme senza alienazione tra museo, opere d’arte e pubblico?		
MARIA ROSA SOSSAI.....	»	45
Tecnologie e apprendimento al museo: riflessioni metodologiche		
IRENE DI RUSCIO.....	»	49
<i>User experience</i> , museo partecipato ed educazione museale. Le tecnologie e il museo dalla teoria alla pratica		
LUCIA CATALDO.....	»	59
L’eredità culturale tra innovazione e formazione per lo sviluppo dell’<i>audience development</i>		
FRANCESCA VELANI.....	»	65

Quando la tecnologia genera accessibilità MANUELA FUSI.....	»	69
Superare la soglia d'ingresso: cultura dell'accessibilità per un museo democratico ANNA SOFFICI, DARIO SCARPATI.....	»	73
Nuove tecnologie per i beni culturali: alcune esperienze del MICC di Firenze ALBERTO DEL BIMBO.....	»	77
Design della fruizione Museale e Tecnologie Multimediali <i>vs Museum fatigue syndrome</i> PERLA GIANNI FALVO.....	»	83
Tecnologie per i 5 sensi: Sesto Senso e MuseiEmotivi PAOLO MAZZANTI.....	»	91
<i>Il digital storytelling</i> . Uno strumento utile per i musei per migliorare la relazione con i propri pubblici ANTONIA SILVAGGI.....	»	95
Le nuove tecnologie fra musei e pubblici. I Musei Civici Fiorentini VALENTINA ZUCCHI.....	»	101
Esperienze di didattica del Patrimonio Culturale: EDMUSE e VTS VINCENZA FERRARA.....	»	105
Isabella d'Este Virtual Studiolo: per la ricerca e la divulgazione ANTONELLA GUIDAZZOLI, MARIA CHIARA LIGUORI.....	»	111
La formazione come pratica artistica VALENTINA GENSINI.....	»	117
Il cerchio, la ricerca e il fatto-all'incirca CESARE PIETROIUSTI.....	»	127
Educazione come pratica artistica: verso una decolonizzazione del programma scolastico ALESSANDRA FERRINI.....	»	133

Teoria oltre la pratica: verso una cultura sostenibile ELENA MAZZI.....	» 139
<i>Cultural Embrace</i> ROBERT PETTENA.....	» 147
Le Cose appartenenti al Padre ALFREDO PIRRI.....	» 151
Bibliografia.....	» 155
Sitografia.....	» 161
Biografie autori.....	» 165

Questione di Accessibilità

VALENTINA GENSINI

Nei recenti studi in ambito museale figurano in assoluta evidenza temi quali *audience development* e *audience engagement*, in coerenza con le priorità espresse nell'agenda culturale dell'Unione Europea.

La centralità dello sviluppo del pubblico e del suo coinvolgimento nella fruizione e interpretazione del museo ha finalmente costretto generazioni di studiosi ossessivamente concentrati sulle opere e poco attenti alla loro fruizione; per contro questo nuovo approccio nella gestione museale ha talvolta focalizzato l'attenzione su questi termini in modo esclusivo, tanto da rappresentare un mantra ossessivo a cui hanno atteso i più vivaci tecnici ed esperti¹, talvolta spintisi persino a considerare il pubblico come cliente, ad esempio destinatario di spregiudicate campagne di comunicazione, oppure di vaghi intrattenimenti (magari presentati come innovativi solo perché dotati di *device* tecnologici).

Una riflessione più matura fa sì che il presente rivolga al museo e alle sue funzioni nuove e attente valutazioni, accompagnate da continue revisioni critiche e ripensamenti anche relativamente ai precedenti eccessi di disinvoltura².



Fig. 1. Jenny Sabin Studio, *Lumen*, particolare dell'installazione a MoMA PS1, New York, 2017, foto di Pablo Enriquez.

Nel quadro cui si fa riferimento, e a seguito di un convegno tenuto al Museo Novecento sotto la mia direzione nel 2016³, questo volume si articola in modo problematico intorno a tre grandi temi di estrema attualità: musei, pubblici, tecnologie.

I musei, luoghi fondamentali di conservazione del patrimonio, apprendimento, intrattenimento, oggi sono letti soprattutto come luoghi di riconoscimento e creazione di una comunità: museo al plurale, oltre l'abusata – e ormai obsoleta – antitesi tra museo tempio e museo forum.

I pubblici, giacché il museo nasce per un pubblico e l'arte nasce per un fruitore: una comunità che ancora una volta non è singolare e univoca ma plurale, portatrice di ricchezza, cultura, valori globali, sensibilità locali, di genere e generazionali.

Le tecnologie, molte e varie, costituiscono oggi un medium nuovo e imprescindibile per la valorizzazione della cultura, da usare con grande consapevolezza e grande cautela.

La tecnologia è un tema ineludibile in quanto permea ogni azione della nostra vita quotidiana, ma soprattutto è alla base di gran parte delle esperienze cognitive contemporanee: ha modificato forme e attitudini della fruizione e dell'apprendimento, pertanto non è possibile ignorarla a prescindere dall'uso o meno di *device* nel percorso museale. Oggi il raggiungimento del pubblico avviene, nella maggior parte dei casi, proprio dalla pagina web, dove il visitatore trova informazioni su orari, luogo, collezioni, visite e laboratori. Sempre più importanti sono i social network come Facebook e Instagram, e tutti i musei li hanno utilizzati fino a spingersi a quelli sfruttati dai giovanissimi come Tik Tok (si vedano le sperimentazioni in tal senso tenute in aprile 2020 dalle Gallerie degli Uffizi), a fianco di sperimentazioni sulla *gamification*. All'interno del museo infatti la tecnologia può entrare a fianco delle opere, favorendone la lettura e l'interpretazione, creando ambienti immersivi e coinvolgenti, ma può anche offrire *device* distrattivi, iper-sollecitanti, che sottraggono spazio a riflessione, immaginazione, godimento estetico. Pertanto riteniamo che sia un medium utile alla fruizione del patrimonio solo se usato in determinate condizioni, con saggia e puntuale cognizione, in *setting* frutto di lunga ricerca e conoscenza, funzionali al racconto delle opere e della storia, e non in qualità di surrogato rispetto ad esse.

La recente crisi mondiale ed il *lockdown* connessi alla pandemia Covid-19 hanno generato nuove sfide e tutti i musei hanno sperimentato format digitali inediti per il racconto e la presentazione a distanza delle collezioni. L'implementazione dei siti internet dei musei e della produzione digitale dei dipartimenti educativi ha spesso generato sperimentazioni interessanti ed assai utili nella preparazione alla visita, piuttosto che da intendersi come sostitutive di una fruizione in presenza.

Nel trinomio Musei Pubblici Tecnologie il tema fondamentale che emerge con grande forza e attualità è quello dell'Accessibilità, con i suoi molteplici significati: l'accesso al Patrimonio, bene comune da preservare e valorizzare in una logica inclusiva, che lo renda fruibile fisicamente, ma anche intellettivamente, attraverso la lettura e la comprensione delle opere e dei documenti, con un percorso di abbattimento delle barriere non solo architettoniche ma anche culturali; lo sviluppo del pubblico (*audience development*) non come *mission* quantitativa, ma nel segno di una cultura che rivendica il diritto di qualunque essere umano ad avere accesso all'arte e alla conoscenza; il coinvolgimento del pubblico (*audience engagement*) non all'insegna di un banale ampliamento dell'utenza, ma

al fine di stimolare i visitatori come protagonisti di un'esperienza (estetica e intellettuale) attentamente costruita dagli storici dell'arte che curano il museo e il suo patrimonio.

Infine la partecipazione e la relazione saranno parte della processualità intrinseca e dato vitale di ogni struttura dialettica produttrice di cultura, di valore, di civiltà.

Accessibilità in questi termini sarà dunque un tema di natura etica centrale per ogni istituzione che ricerchi l'altro come dialogo fondamentale per la propria esistenza, al di là di logiche gerarchiche e dominanti legate alle istituzioni non indipendenti; sarà anche tema imprescindibile per ogni istituzione contemporanea che si proietti nella società presente come protagonista consapevole all'interno di una dialettica socio-culturale complessa e varia⁴.

I temi segnalati nel titolo sono dunque articolati in tre diverse sezioni: la prima, introdotta da Maria Vittoria Marini Clarelli, pone interrogativi di natura metodologica e ontologica sul rapporto tra musei e tecnologie.

La sezione introdotta dal contributo di Francesca Velani presenta casi studio e approcci adottati in diversi contesti nella sperimentazione delle tecnologie all'interno di musei, con il fondamentale contributo di esperti ICOM e dell'Università.

L'ultima sezione, introdotta dalla sottoscritta, affronta infine il tema trasversale della presenza degli artisti quali mediatori di singolare intelligenza tra il patrimonio e il pubblico.

In quanto organismo vitale il museo, inteso per secoli come il *tempio* della conoscenza e della bellezza, sostanzialmente custode e tutore del Patrimonio, ha progressivamente stimolato gli artisti verso percorsi di critica e rilettura sia delle opere che della struttura stessa (si pensi alla *Institutional Critique*)⁵, quindi delle modalità di coinvolgimento del pubblico. Le pratiche relazionali e partecipative⁶, messe in atto sia da artisti che da mediatori, hanno completamente modificato il rapporto con le opere, che si è fatto creativo e generativo.

Rispetto alla questione critica di perdita dell'aura, non più legata esclusivamente ad un problema benjaminiano del medium, ma piuttosto aggiornata sul tema dell'esperienza, il coinvolgimento degli artisti sembra reintrodurre elementi auratici al centro della relazione estetica, grazie alla loro straordinaria capacità di generare arte e interpretare il patrimonio artistico divenendone mediatori eccellenti con il pubblico.

Se l'*accessibilità* è la caratteristica di un dispositivo, di un servizio, di una risorsa o di un ambiente d'essere fruibile con facilità da una qualsiasi tipologia di utente, la sua realizzazione andrà ben oltre l'abbattimento di barriere strutturali, ma permeerà ogni azione degli operatori museali: dagli aspetti legati alla fruizione fisica alle tecnologie di supporto, dalle barriere linguistiche negli apparati e nelle didascalie⁷ alla program-

mazione, dalla progettazione delle attività didattiche alle modalità, mezzi e linguaggi adottati per la promozione sul territorio, sui giornali e sui social.

L'accessibilità si crea con un lavoro in team, anti-gerarchico e aperto, che necessita del contributo di storici dell'arte, educatori, socio-linguisti, architetti, antropologi, esperti della comunicazione verbale e visiva. Come annunciato, anche gli artisti possono avere un ruolo importante nella rilettura del Museo, che nelle loro mani ritorna organismo vivo, capace di generare nuove relazioni⁸.

Confidiamo che i preziosi contributi degli autori, tutti impegnati in un lavoro museale di ricerca e aggiornamento metodologico, rappresentino una importante testimonianza per gli addetti ai lavori.

Note

- ¹ F. De Biase (a cura di), *I pubblici della cultura. Audience development, audience engagement*, Milano, FrancoAngeli editore, 2014.
- ² Si veda, ad esempio, l'intervento di Tiziano Bonini, *Contro l'engagement, cercasi audience disperatamente*, in «Che fare», 12 Febbraio 2019. (<https://www.che-fare.com/audience-engagement-tiziano-bonini/>).
- ³ Il convegno, dal titolo *Musei, Pubblici, Tecnologie*, si è tenuto a Firenze presso il Museo Novecento il 12-13 dicembre 2016, in collaborazione con la rete dei musei regionali Musei di Fiesole, Fondazione Primo Conti, Museo degli Innocenti e Mus.e – Musei Civici Fiorentini. <http://www.museonovecento.it/programmazione/musei-pubblici-tecnologie/>.
- ⁴ Si veda, in merito, il saggio di F. Lanz, E. Montanari, *A Reflection on Innovative Experiences in 21st Century European Museums*, in F. Lanz, E. Montanari, *Advancing Museum Practices*, Torino, Umberto Allemandi & C., 2014, pp. 10-19.
- ⁵ B. Buchloh, *Conceptual Art 1962-1969: From the Aesthetics of Administration to the Critique of Institutions*, in «October», 55, 1990, pp. 105-143.
D. Buren, *The Function of the Museum*, in *Museums by Artists*, a cura di A.A. Bronson, P. Gale, Toronto, Art Metropole, 1983, p. 7.
D. Buren, *The Function of the Studio*, in *Museums by Artists*, a cura di A.A. Bronson, P. Gale, Toronto, Art Metropole, 1983, p. 61.
- ⁶ Nicolas Bourriaud diceva riferendosi al Palais de Tokyo: «*We want to be a sort of interdisciplinary kunstverein—more laboratory than museum*», Vd. B. Simpson, *Public Relations: Bennett Simpson Talks with Nicolas Bourriaud*, in «Artforum», April 2001, p. 48.
- ⁷ Si veda <https://www.che-fare.com/museo-resistenza-parole-didascalie/>.
- ⁸ Anche gli architetti generano progetti coinvolgenti e capaci di determinare nuove forme di socialità grazie alle loro installazioni: nell'ambito del Progetto RIVA abbiamo invitato presso Murate Art District l'architetto Jenny Sabin, vincitrice del premio MoMA PSI, che ha presentato il suo progetto capace di generare uno spazio organico adattabile e trasformabile in base ai diversi pubblici (bambini dei centri estivi, partecipanti a incontri pomeridiani, giovani utenti di *jam session* e *dj set* notturni).

Finito di stampare nel mese di ottobre 2020
Tipografia Monteserra S.r.l. – Vicopisano (PI)
per conto di Pisa University Press