

# I musei nella rete: dieci punti per una riflessione e alcune proposte

LUCA BALDIN  
Segretario nazionale ICOM  
(International Council of Museum) Italia

La “rivoluzione digitale”, com'è stata molte volte definita, costituisce certamente uno dei fattori di maggiore novità nel più ampio panorama sociale ed economico contemporaneo, per la sua capacità, per certi versi imprevedibile, di modificare radicalmente comportamenti, relazioni interpersonali, percezione della dimensione spazio-temporale, produzione e circolazione di contenuti, processi produttivi e modalità di lavoro.

Da un cambiamento, così pervasivo e globale, l'universo della tutela e della valorizzazione dei beni culturali non poteva certamente rimanere immune; anzi, per certi versi - e chi oggi ha più di quarant'anni lo ricorda con chiarezza - proprio l'opera, il documento e il libro hanno costituito nelle prime pionieristiche fasi, autentici campi di sperimentazione di tutti i processi di “dematerializzazione”. Funzione che, in parte, continuano ad avere.

Nell'ambito esteso degli istituti preposti alla conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, ovvero di musei, archivi e biblioteche - così come delineati con chiarezza dall'art. 101 del Codice dei beni culturali e del paesaggio - quello specifico dei musei presenta peculiarità indubbie e per certi versi nemmeno particolarmente nuove, dettate anzitutto dalla natura degli “oggetti” che ne costituiscono la missione, che manifestano una naturale riluttanza alla standardizzazione. Ma non è l'unico elemento a rendere “diversi” i musei dagli altri istituti: se libri e documenti consentono, infatti, nella maggior parte dei casi (e i

collegli mi perdonino un approccio un po' rude) una separazione tra contenuto e supporto, tale da non intaccare in modo significativo il portato informativo; il caso degli "oggetti" musealizzati è differente, in quanto significante e significato si fondono in un tutt'uno inscindibile, che ha a che fare con la materia, con l'esperienza fisica che l'uomo fa di un oggetto che, in quanto collocato in un museo, viene ritenuto perciò stesso "straordinario", ma non di meno "contemporaneo" a colui che ne fa l'esperienza "qui e ora", in una dimensione epifanica irrinunciabile che mette in rapporto la fisicità dell'osservatore con quella dell'oggetto osservato.

In tal senso l'esperienza del museo non è mai soltanto un'esperienza intellettuale, ma anche un'esperienza fisica, emozionale, in grado di coinvolge tutti i sensi.

## 1. ORIGINALE E COPIA

In questa dimensione deve essere calato il problema, non nuovo, del rapporto tra originale e copia, e quindi del rapporto tra oggetto e tecniche di riproduzione che, pur nella luce inedita e stimolante dei bit è, e rimane per certi versi, il problema principale nell'affrontare il rapporto tra museo e nuove tecnologie.

Al riguardo bisogna anzitutto rilevare che la tesi, molto in voga nella prima metà del secolo scorso, in base alla quale la riproducibilità tecnica avrebbe tolto valore all'originale (gli avrebbe sottratto cioè l'aura, come scriveva Walter Benjamin<sup>1</sup>) si è dimostrata ampiamente infondata, dal momento che è impossibile negare che l'invasione delle riproduzioni ha viceversa aumentato a dismisura la percezione del valore degli originali, ingigantendo il loro successo e generando talvolta autentici miti (i cosiddetti "capolavori"), non sempre pienamente giustificati.

La dimensione della riproduzione, anche nell'era digitale, si pone quindi in termini soprattutto di aumento del potenziale comunicativo dell'opera (o dell'oggetto in quanto semioforo), ma si espande alle infinite possibilità di mediazione che hanno come unico limite e rischio, non irrilevante, l'arbitrio.

## 2. GRANDE E PICCOLO

La riproduzione meccanica degli oggetti, iniziata con l'invenzione della fotografia nella prima metà del XIX secolo, aveva già aperto nuovi orizzonti di conoscenza e divulgazione (ma anche di approfondimento) del patrimonio conservato nei musei e nel paesaggio culturale. L'ostacolo determinato dalla fisicità della stampa e dalla complessità dei processi di produzione delle nuove immagini, ha tuttavia costituito per molto tempo un limite, determinando processi selettivi inevitabili basati sull'esistenza di una filiera "esperta". L'avvento delle nuove tecnologie, con un accesso generalizzato e incontrollabile alle riproduzioni di opere, ha portato alle estreme conseguenze tale processo, con una democratizzazione informatica

---

1 W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, traduzione di Enrico Filippini, prefazione di Cesare Cases, Torino, Giulio Einaudi editore [1955], 2000.

che, grazie alla compressione dei costi e alla facilità della produzione tecnica, ha consentito anche a realtà minori di conquistare una visibilità fino a non molti anni fa impensabile e che sta sovvertendo molte delle antiche gerarchie. Oggi, sotto questo profilo, le dimensioni e il prestigio dell'istituto sembrano meno rilevanti di un tempo e non è raro che piccoli musei facciano un uso eccellente dei nuovi media e dei social network, mentre grandi istituti faticano a tenere il passo. I nuovi *carrier* di contenuti sviluppano fenomeni collettivi in tempo quasi reale e il controllo di qualità appare sempre più affidato a forme di democrazia digitale, più che ad autorità costituite, determinando successi e insuccessi.

### 3. SIGNIFICANTE E SIGNIFICATO

La trasmissione del sapere costituisce la principale prerogativa dell'uomo. Questa capacità ha determinato ogni progresso che abbia riguardato la razza umana e il suo indubbio successo evolutivo. Per superare i limiti della comunicazione orale l'uomo, da tempi immemori, utilizza supporti, progressivamente fatti più raffinati e agili, in modo tale da semplificare il processo di trasmissione e allargarne la portata. Documenti, libri e oggetti costituiscono aspetti diversi di un unico fenomeno, con alcune peculiarità significative: il libro è un supporto – ergonomicamente perfetto – per trasmettere contenuti veicolati dalla scrittura o da immagini riprodotte; il documento – concetto ampio e complesso – presuppone comunque, in linea di principio, la prevalenza del contenuto sulla forma, come testimonia la sua stessa etimologia, che deriva dal verbo latino *docere*, informare. Diverso è il caso degli oggetti museali che, come si è già detto, prevedono non la “consultazione” ma si basano sull’ “esposizione” dell’oggetto (l’opera), a cui si attribuisce un valore in sé, determinato dalla sua fisicità e dalla sua unicità. Il significante, in presenza di oggetti museali, e ancor più di oggetti museali dal contenuto artistico, è ritenuto generalmente non meno importante del significato. Se la trasformazione del supporto, in linea teorica, può non modificare sostanzialmente il contenuto di un libro (ovvero la comprensione del testo) o di un documento centrato su un testo, e quindi si può anche azzardare una sostituzione in parte degli attuali supporti con altri, determinati dallo sviluppo tecnologico (e in parte è già avvenuto molte volte nella storia); nel caso dell’oggetto del museo ciò appare molto più complicato (e forse nemmeno auspicabile), perché il valore della “presentazione” dell’originale mantiene un suo senso e una sua validità irrinunciabili, che, non a caso, continua a spostare le persone (e le cose) entrando in meccanismi complessi ed economicamente anche molto rilevanti, come quello del turismo culturale.

### 4. DIRITTI E DISTRIBUZIONE

Il successo dei processi di digitalizzazione dei contenuti culturali ha messo in profonda crisi tutti i canali tradizionali di distribuzione. Per prima è toccato alla

musica, con l'avvento dell'MP3 e del fenomeno incontrollabile della pirateria; poi è toccato alle immagini e infine ai libri e ai documenti, al punto da dover profondamente ripensare tutti i sistemi di tutela dei diritti d'autore. Normative di tutela, come la Legge n. 4/1993, meglio nota col nome del ministro Ronchey, risultano all'atto pratico inapplicabili o del tutto obsolete; ma anche l'azione di contrasto avviata dalle *major* appare un anacronistico tentativo di ritorno al passato.

L'esigenza di salvare l'industria culturale e i diritti della produzione intellettuale impongono tuttavia di cercare soluzioni innovative, che considerino la pervasività e l'incontrollabilità dei nuovi canali di distribuzione, senza scadere in un nuovo oscurantismo fatto di (inutili) divieti.

## 5. CATALOGAZIONE ESPERTA E CATALOGAZIONE PARTECIPATA

Uno degli aspetti patologici del sistema, riguarda la catalogazione del patrimonio culturale italiano. Proprio quest'ambito è stato identificato, per ovvie ragioni, fin dai pionieristici anni Ottanta del Novecento, come quello più idoneo ove sperimentare e mettere a frutto le immense potenzialità dei nuovi strumenti di calcolo, dando avvio ad un processo di standardizzazione che, sicuramente, ha privilegiato quei beni che sono per loro stessa natura seriali, come per esempio i libri. È difatti più nel campo biblioteconomico che in quello dei beni museali e archivistici, che si sono fatti i maggiori progressi in termini di applicazioni e soprattutto di servizi.

La catalogazione scientifica, tra accelerazioni improvvise e degenerazioni (ricordiamo tutti i cosiddetti "Giacimenti culturali" voluti dall'allora ministro del lavoro Gianni De Michelis), ha comunque fatto progressi significativi anche nel campo degli oggetti museali, ma con una impostazione per certi versi antitetica ai principi "partecipativi" tipici della rete; ovvero in una prospettiva marcatamente centralistica e un po' orweliana, dominata dagli standard catalografici dell'ICCD (il verbo) e dai catalogatori (i chierici) che producevano (e producono) schede in un linguaggio per iniziati, impossibile da spendere sul piano della divulgazione, e funzionali quasi esclusivamente alla filiera amministrativo-burocratica. Il tutto animato da un utopico orientamento alla completezza (tutti i dati di tutto il patrimonio culturale italiano in un unico database, per sempre).

Il risultato è che l'obiettivo si è manifestato per quel che è: irraggiungibile. I costi sono diventati elevatissimi e sempre più difficili da sostenere e il risultato estremamente parziale e, purtroppo, talvolta già obsoleto.

Un processo che nel suo insieme appare quindi in discussione, messo in crisi da modalità di costruzione di senso sempre più basate sul principio della partecipazione (ovvero il famoso modello wikipedia), in grado di garantire l'intercettazione di saperi molto esperti, ma circolanti in circuiti non ufficiali, altrimenti non attivabili. Bisogna quindi chiedersi se è giunto il momento di fermarsi e di mettere in atto una riflessione profonda sul modello da perseguire nei prossimi decenni. La domanda che quindi bisogna porsi è se abbia ancora senso, in una so-

cietà fortemente interconnessa e dominata da reti non gerarchizzate, gerarchizzare il sapere attraverso modelli esperti, estremamente onerosi e peraltro quasi totalmente inaccessibili, sulla cui validità – in mancanza di aggiornamento – vale la pena dubitare.

## 6. RETI VIRTUALI E RETI FISICHE

Nel mondo museale è dalla fine degli anni Ottanta che si dibatte di reti e sistemi museali, come strumenti per migliorare gli standard di funzionamento degli istituti italiani ed oggi anche per assicurare la sostenibilità della loro gestione. Il dibattito è partito dall'interesse del mondo aziendale per i processi di gestione del patrimonio culturale (la cosiddetta "economia della cultura"), ma ha subito una netta accelerazione con l'avvento del World Wide Web (inventato nel 1991 e aperto al pubblico nel 1993). Il concetto stesso di network deriva, in presa diretta, dalla rete informatica e le reti italiane dei musei trovano quasi sempre rappresentazione proprio nel famoso "portale" Internet (e fermandosi sovente a questo ne rappresenta anche il limite). L'uso di tali strumenti appare tuttavia ancora insoddisfacente, risultando più la trasposizione del cartaceo su digitale, in una dimensione web 1.0, che la creazione di autentiche piattaforme di cooperazione interistituzionale e di partecipazione. La comparsa dei social network (Facebook nasce nel febbraio del 2004) ha accelerato tale processo e sono sempre più numerosi i musei che si sono avventurati nel mondo del web 2.0 e 3.0. Ma l'approccio a tali strumenti appare ancora non molto evoluto, in parte a causa di un gap generazionale determinato dall'invecchiamento del corpo tecnico deputato alla gestione dei musei italiani, dovuto al ben noto blocco del *turnover* e a tutti i processi di compressione della spesa pubblica; ma anche a una certa rigidità burocratica nell'approccio a tali strumenti da parte di istituzioni che fanno parte soprattutto della sfera pubblica.

In tal senso il museo italiano appare una realtà nel suo complesso "invecchiata", con tutto ciò che ne consegue in una fase di fortissimo cambiamento e di grande dinamicità.

## 7. NUOVI STRUMENTI PER LA MEDIAZIONE CULTURALE

La disponibilità, sempre più generalizzata, di reti ad alta velocità e di accessi Wi-Fi gratuiti, unita alla travolgente fortuna dei nuovi strumenti portatili (tablet e smartphone) e alla loro evoluzione - che li ha trasformati in pochi anni da gadget per smanettoni, all'oggetto forse più indispensabile e persino "intimo" della nostra vita, contenendo gran parte di ciò che ci serve quotidianamente e assicurandoci quella connessione al mondo che viene oggi ritenuta irrinunciabile condizione dell'esistere contemporaneo - ebbene, tutto ciò ha reso oggi possibile veicolare contenuti sempre più complessi, aprendo il campo a forme innovative di fruizione del patrimonio culturale (per esempio la realtà aumentata), ma

anche alla creazione di nuovi strumenti utili alla mediazione del patrimonio e alla sua comprensione allargata a ceti sociali sempre più ampi. Gli archivi virtuali, le biblioteche virtuali, i musei virtuali sono oramai realtà dei nostri giorni e, in taluni casi, si tratta sia di strumenti di lavoro che di svago (utilissimi nel campo dell'educazione scolastica) di primissimo livello. Ancora in gran parte da sperimentare appare la concreta possibilità offerta dai nuovi strumenti di superare l'antico vincolo della decontestualizzazione e ricontestualizzazione dell'oggetto museale<sup>2</sup>, spostando letteralmente sul territorio i processi di mediazione del sapere tipici delle istituzioni culturali e lasciando le opere al loro posto, rendendo assai più operativi e molto attuali concetti conati oramai più di quarant'anni fa, come quelli di ecomuseo o, in tempi più recenti, di distretto culturale<sup>3</sup>.

Ma un'altra delle conseguenze della dematerializzazione è che oggi, per paradossale possa apparire tale affermazione, possedere il patrimonio che si intende veicolare è senz'altro un utile punto di forza di un territorio (per tutte le ragioni fin qui accennate), ma non è più così necessario. Se l'originale, come si è detto, conserva e per certi versi aumenta la propria capacità attrattiva, non di meno nel processo di mediazione ci si è sempre più allontanati dal principio della "contemplazione puro visibilista" per puntare con decisione sui contenuti culturali dell'opera, funzionale a ricostruire un contesto. Nel processo di trasmissione tende sempre più a prevalere la narrazione e la divulgazione. Tutto ciò costituisce ad un tempo un problema e una sfida per chi possiede il patrimonio, ma anche una straordinaria opportunità, ovvero quella di far incrociare virtuale e reale e di generare meccanismi di valorizzazione in grado di generare flussi di visitatori/utenti, ma anche flussi di risorse economico-finanziarie fino a poco tempo fa impensabili.

## 8. IL MUSEO "SOCIAL"

L'avvento dei social network, come si è fatto cenno, ha aperto nuove prospettive agli istituti del patrimonio culturale, accentuando fortemente il livello di interscambio col loro pubblico. Negli anni Ottanta del Novecento avevamo già assistito al passaggio, anche brusco, dal museo *heritage oriented* al museo *public oriented*. In questa dimensione tutti gli istituti avevano cominciato ad interessarsi al loro pubblico, rilevando il livello di gradimento e la soddisfazione espressi, dando vita ad indagini sempre più raffinate in grado di orientare le scelte operative e strategiche e puntando molto sui cosiddetti "servizi al pubblico". In altri termini si era passati dal museo "fordista" (produco e poi vendo), a quello post fordista (produco solo ciò che mi viene richiesto). Il processo era tuttavia sequenziale e diacronico, centrato sul sistema di programmazione e controllo.

---

2 F. Antinucci, *Musei virtuali*, Bari, Laterza, 2007.

3 P. L. Sacco e G. Tavani Blessi, *Distretti culturali evoluti e valorizzazione del territorio*, in "GlobeLocal Economic Review", VIII, 2005/1, Edizioni Tracce.

L'universo *social*, sviluppatosi in modo dirimpante in pochissimi anni, che coinvolge soprattutto le nuove generazioni (quelle che notoriamente vanno meno nei musei), ha reso bidirezionale e sincronico il processo, trasformando l'esperienza di gestione in una sorta di dialogo continuo sia col pubblico che col non pubblico, in una logica partecipativa autenticamente ecomuseale. Le opportunità che si aprono in una dimensione del museo come *new media*, sono immense e in gran parte inesplorate e dalla capacità di dialogo che i singoli istituti sapranno mettere in atto, dipenderà nel futuro molto del loro stesso destino.

Un tempo si usava dire che chi non compariva in TV non esisteva; oggi si può cominciare a dire che chi non appare sulla rete e non è in grado di mantenere vivo il rapporto col proprio pubblico è destinato a scomparire. In tal senso il museo, la biblioteca, l'archivio, saranno sempre più al centro di "comunità", professionali, ma anche di semplici utilizzatori, o ancora di semplicissimi "fan", che costituiranno il *core business* dell'istituzione stessa.

## 9. ACCESSIBILITÀ INFORMATICA

Sembra imprescindibile che gli istituti della cultura superino l'attuale *digital divide*; non solo, ma che aiutino la società a superarlo, diventando loro stessi punti d'accesso alla rete. Nel caso dei musei, per esempio, sembra premessa indispensabile all'utilizzo delle nuove applicazioni (per esempio le guide da smartphone) dare la possibilità di scaricarle da postazioni Wi-Fi gratuite, importantissime soprattutto per il pubblico straniero, altrimenti penalizzato dal servizio di *roaming*.

I musei devono quindi aprirsi con convinzione alle nuove tecnologie, senza timori, guardando ad esse come strumenti per mantenere un legame imprescindibile con la società che cambia.

## 10. NUOVE FUNZIONI

All'ultimo punto di questo improvvisato decalogo porrei senz'altro l'VIII ambito del noto *Atto di indirizzo sui criteri tecnico scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei* (DM 10 maggio 2001). Le nuove tecnologie, se correttamente utilizzate rappresentano una risorsa significativa per i musei per cogliere l'obiettivo di farsi "centri di interpretazione territoriale" e poli per la tutela attiva, assumendo un rilievo sociale decisamente inedito. Sono fermamente convinto, infatti, che siamo nel bel mezzo di un ennesimo cambiamento nella definizione del ruolo e delle funzioni dell'istituzione museale: più centrifugo e meno centripeto o, se vogliamo, più estroverso e meno introverso. La funzione conservativa rimarrà certamente importante, ma la dimensione sociale del "comunicare" tenderà ancor più a prevalere, al punto da far compiere quella transizione in atto da tempo che vuole la conservazione strumento e non fine.

Quegli istituti che non sapranno cogliere le occasioni di trasformazione offerte da una società in rapidissimo mutamento e dalle tecnologie che essa produ-

ce per accompagnare (o produrre) questo cambiamento saranno inevitabilmente destinati ad un rapido declino, mettendo a rischio anche quella vocazione alla “permanenza” che, in linea di principio, sta alla base della loro stessa esistenza. Dovremmo infatti ammettere, rivedendo gran parte dell’apparato ideologico consolidato (e per certi versi autoreferenziale) che un museo non è “per sempre”; un museo, come ogni istituzione umana, esiste se ha un senso ed un ruolo nella società; ovvero, come ha scritto provocatoriamente Hugues De Varine, “se serve”<sup>4</sup>.

La rivoluzione tecnologica, la dematerializzazione, sono fattori determinanti del cambiamento in atto, e i musei devono saperli cogliere per utilizzarne le potenzialità, anche per orientarne al meglio gli sviluppi.

## 11. ALCUNE PROPOSTE

Termino questo veloce ragionamento estrapolando pochi punti, estremamente concreti e rilevanti, su cui si dovrebbero, a parere di chi scrive, concentrare le richieste e gli sforzi come professionisti dei musei, delle biblioteche e degli archivi.

Il primo, il più urgente, riguarda la necessità di rimettere la gestione del patrimonio culturale al centro dei programmi della politica, anche, se necessario, con iniziative spettacolari in grado di farne avvertire il portato sotto il profilo economico. Nello specifico tutte le questioni relative alla gestione e valorizzazione del patrimonio culturale devono entrare nell’agenda digitale del governo, dove al momento inspiegabilmente non compaiono.

Una seconda richiesta riguarda la necessità di affermare il principio di libero accesso alle informazioni sul patrimonio, uscendo da una dimensione di gestione amministrativa arcaica, ma scongiurando anche la pericolosissima deriva “solo commerciale”. L’accesso al sapere è sancito dalla Costituzione e rappresenta un diritto irrinunciabile che lo Stato deve saper garantire. Deve essere chiaro a tutti che gli istituti della cultura sono i depositari della memoria collettiva e che la memoria è di tutti.

Una terza richiesta riguarda la dimensione europea: occorre interrompere il processo per cui prima si pensa alla dimensione tecnologica dei progetti finanziati e poi alla loro applicazione<sup>5</sup>. Nel campo dei beni culturali troppi sono i finanziamenti destinati a progetti fumosi e senza chiaro obiettivo applicativo, dove la cultura appare più un pretesto nobilitante che altro. Si investa invece e convintamente in un processo di digitalizzazione a tappeto del patrimonio, come premessa a qualsiasi successiva applicazione. Un processo di questa portata a livello europeo potrebbe costituire un *asset* nella competizione globale di primissimo rilievo.

Un quarto punto riguarda la crescente preoccupazione per la conservazione delle memorie digitali, affidate molto spesso a *repository* private o precarie che

---

4 H. De Varine, *Le radici del futuro*, a cura di D. Jalla, Bologna, CLUEB, 2005.

5 F. Antinucci, *Op. cit.*



non offrono alcuna garanzia in un tempo medio-lungo. Occorre affrontare l'argomento con decisione e fornire strumenti adeguati alle istituzioni culturali in una dimensione *open source*.

Infine, ma certamente non ultimo, il problema dell'alfabetizzazione informatica e dell'aggiornamento del personale preposto alla conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale. Per rendere i tecnici del patrimonio in grado di pensare in modo innovativo e di dialogare con il mondo tecnologico in rapidissima evoluzione, è indispensabile e sempre più urgente, agire sul piano della formazione, rivedendo radicalmente i percorsi attualmente messi a disposizione dal mondo universitario, inserendo nozioni di base in grado di attualizzarli. Ma non di meno è necessario costruire un serio sistema di aggiornamento continuo, in grado di mantenere strettissimo il legame tra evoluzione tecnologica e potenziali applicazioni nel campo del patrimonio.