

Corso di Laurea Magistrale in Coordinamento e gestione dei servizi educativi

Univerità di Trieste, sede di Portogruaro

Corso di Tecnologie per la Comunicazione

- A.A. 2021/2022

Compito: relazione su un articolo scientifico

Studente: Caterina Padovan

Articolo scelto: **“Experiencing art from a distance. Digital technologies for museums during and beyond the pandemic”**

di S.Zanazzi e S.Coppola

[View of Experiencing art from a distance. Digital technologies for museums during and beyond the pandemic | Form@re - Open Journal per la formazione in rete \(fupress.net\)](#)

Abstract:

Questo articolo si propone di analizzare il ruolo delle nuove tecnologie digitali per permettere la fruizione dei musei, chiusi per causa della pandemia da Sars-Cov-2. Si approfondiscono particolarmente gli strumenti dello “storytelling” e del “serious games”, a partire dallo studio di alcune esperienze di rilievo in ambito nazionale e internazionale.

Parole chiave: nuove tecnologie digitali, storytelling, serious games, pandemia, didattica museale

Introduzione

Durante il periodo del lockdown per la pandemia da coronavirus si è verificato un grandissimo sviluppo di nuove modalità per la fruizione dell'arte dei musei, in cui era proibito l'accesso diretto del pubblico. Ci si è serviti dei nuovi strumenti tecnologici, forniti dalle tecnologie digitali. Paradossalmente i musei sono finalmente diventati una realtà veramente aperta e accessibile a tutti, permettendo così in una prospettiva inclusiva la fruizione, la partecipazione, e l'interazione del pubblico con il patrimonio artistico e

culturale mondiale.

Lockdown: le risposte delle istituzioni museali nel mondo

Innanzitutto bisogna dire come proprio a causa del lungo periodo di isolamento forzato dalle relazioni sociali, che ci è stato imposto dalla pandemia da coronavirus, si sia sentita più forte la necessità di sviluppare il ruolo dei musei, per ricordarci chi siamo e da dove proveniamo e per decidere cosa vogliamo fare per il nostro futuro.

Durante il lockdown quasi il 90 per cento dei musei nel mondo hanno chiuso al pubblico, con un grande impatto non soltanto a livello economico, ma anche sociale. Numerose istituzioni museali però hanno saputo reinventarsi e ripensare la relazione con il loro pubblico. In base ad un'indagine condotta dal Network of European Museum Organisation (NEMO) nei mesi di marzo e aprile 2020, che ha raccolto più di 1000 risposte, provenienti da 48 paesi prevalentemente europei, quattro musei su cinque hanno migliorato la qualità delle loro proposte online, sviluppando nuove attività a distanza, realizzando tour virtuali, organizzando eventi online, pubblicando video e podcast.

Ciò è avvenuto anche in Italia, dove si è partiti da un livello di digitalizzazione del patrimonio culturale piuttosto modesto. Tuttavia durante la pandemia molte istituzioni culturali italiane hanno promosso iniziative per coinvolgere il pubblico anche se a distanza.

Le azioni, realizzate dai musei nel mondo in risposta all'emergenza, sono consistite nell'uso di risorse digitali già presenti prima della pandemia come collezioni online o tour virtuali, oppure nella organizzazione di incontri, concerti, eventi culturali resi accessibili attraverso piattaforme digitali. Si è verificato inoltre un'incremento delle attività sui social media e lo sviluppo di nuovi tipi di attività, come il tour delle collezioni nelle stanze vuote avvalendosi di robot, giochi educativi, storie per bambini, quiz e video interattivi.

Tutto ciò si caratterizza come un processo di democratizzazione della fruizione del patrimonio culturale, che supera in parte la tradizionale funzione mediatrice operata dall'istituzione museale.



I serious games nella didattica museale di emergenza

Secondo i dati del Network of European Museum Organisation (NEMO) durante l'emergenza sanitaria da Covid-19 un terzo dei musei europei ha sviluppato specifici software per una fruizione per mezzo dei visori vr del patrimonio artistico, culturale, archeologico e storico. Questi serious games in realtà virtuale (vr) presentano un'ambientazione, che consente all'utente di esplorare in maniera attiva e interattiva il museo e la sua collezione e di visitare siti di interesse artistico, storico e archeologico.

Un esempio interessante è costituito dal serious game *Father and Son*, prodotto dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli, che utilizza salti temporali, ripercorrendo gli eventi attraverso flashback a diverse epoche storiche, collegate alle aree della struttura museale, dall'antico Egitto sino all'epoca contemporanea.

Un altro esempio dell'impiego dei serious games per la fruizione interattiva del patrimonio culturale è rappresentato dal Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo Da Vinci di Milano: in questo caso il gioco è focalizzato su esperienze di apprendimento con il visore vr sui temi della scienza, della tecnologia e del loro ruolo nella società e nella vita quotidiana.

La più completa e diffusa piattaforma, dedicata alla fruizione virtuale del patrimonio culturale internazionale, che include anche serious games, è Google Arts and Culture. Ne fanno parte quindicimila musei in tutto il mondo e ciò permette di percorrere virtualmente luoghi di interesse storico, artistico,

culturale di tutto il globo, muovendosi ed esplorando in maniera interattiva. I serious games, se connotati di autorevolezza scientifica, consentono al visitatore di vivere un'esperienza più attiva e interattiva, favorendo i processi di apprendimento mediante attività ad elevato coinvolgimento di aspetti di natura motoria, sensoriale, cognitiva ed emotiva.



Lo storytelling nella didattica museale di emergenza

Partiamo dalla posizione di Bonaccini, secondo la quale il raccontare una storia non è un degradare il ruolo scientifico e professionale degli studiosi a quello di un cantastorie da strada. Il vero valore della cultura infatti consiste nella capacità di intessere relazioni, di trasmettere conoscenze attraverso connessioni bidirezionali, ad alto valore emozionale, oltre che cognitivo.

Durante l'emergenza sanitaria molti musei hanno posto l'accento sulla narrazione, cercando di proporsi non solo come spazi di conservazione e di esposizione, ma anche come luoghi di racconto del passato, delle esperienze artistiche e delle conoscenze scientifiche.

Lo storytelling è radicato nel passato, influenzato dal presente e proiettato verso il futuro; le tecnologie digitali ne espandono in modo esponenziale le sue capacità di diffusione.

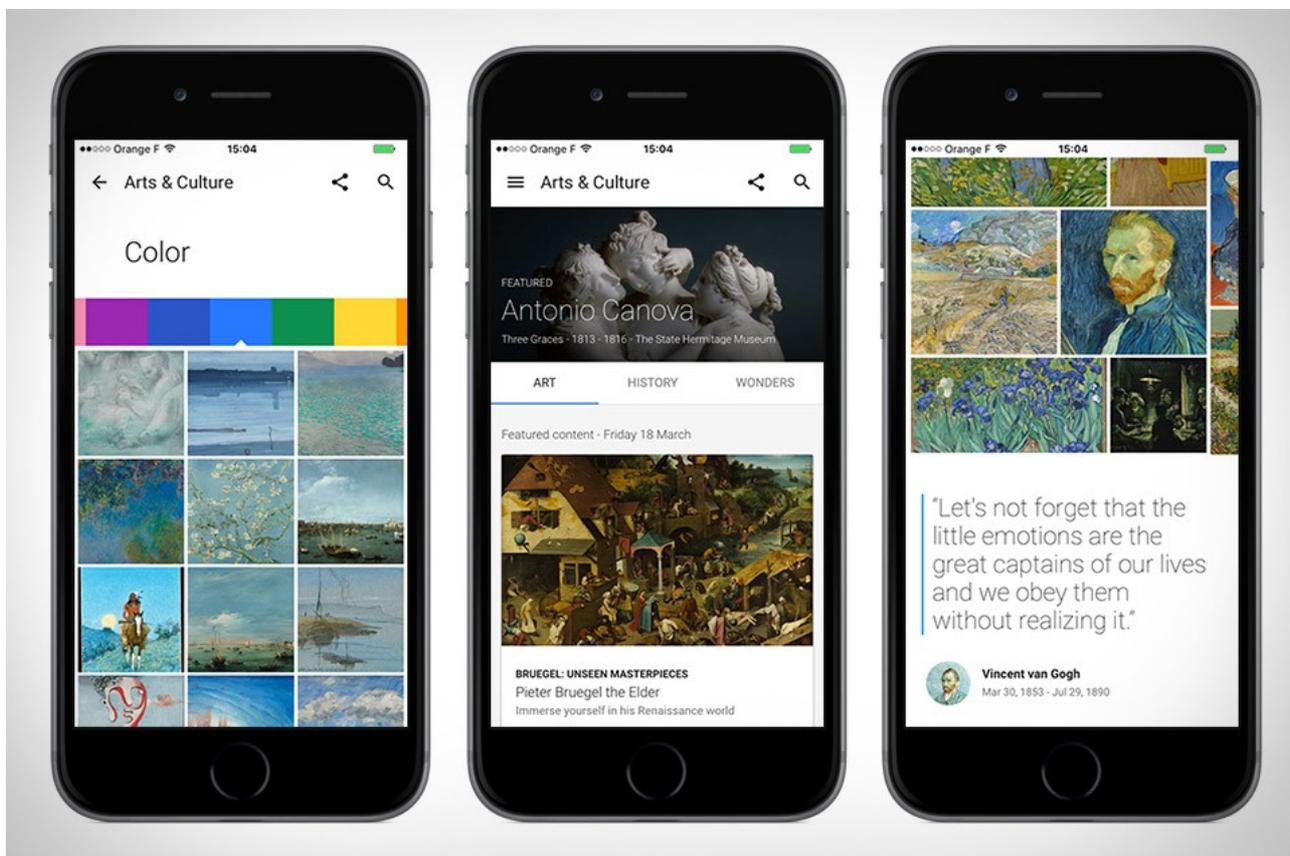
Al di là delle dichiarazioni formali bisogna però chiedersi se nel periodo critico della pandemia da Covid-19 lo storytelling digitale abbia contribuito a mantenere viva la relazione tra i musei e il loro pubblico. In letteratura si evidenziano luci ed ombre. Per esempio secondo Benedetti è mancata nelle istituzioni una strategia condivisa, per costruire nuovi percorsi di fruizione, conoscenza e rielaborazione del patrimonio culturale: pur essendoci state

numerose iniziative di storytelling digitale, esse sono rimaste scollegate tra loro. Agostino, Arnaboldi e Lampis hanno osservato che durante il lockdown pur se sono più che raddoppiate le attività sui social network dei musei e il numero dei followers, non sono aumentate proporzionalmente le interazioni tra i fruitori e le istituzioni museali: è mancata una vera connessione bidirezionale per la trasmissione della cultura.

Come esempi di storytelling legato alla pandemia, alcuni musei inglesi e americani (Hastings Museum, London Science Museum, Chicago History Museum) hanno raccolto oggetti e documenti sul tema, chiedendo anche al pubblico di partecipare attivamente, raccogliendo immagini, storie, oggetti in spazi virtuali dedicati.

In Italia il Museo Leonardo Da Vinci di Milano ha ideato vari racconti digitali di vari contenuti. Il MUSE (Museo delle Scienze di Trento), per mantenere la relazione con i visitatori durante il lockdown, ha realizzato una sessantina di video scientifici, cui sono abbinati delle domande, a cui rispondere:

l'interattività quindi è presente con un'attenzione particolare ai giovani e alla scuola. Sempre in Italia lo stesso Ministero della Cultura ha promosso degli hashtag, invitando influencer, fotografi e semplici visitatori a pubblicare foto, realizzate all'interno dei musei e siti archeologici, per dimostrare che il patrimonio culturale rimane vivo e, anche in tempo di quarantena, continua a rappresentare l'identità delle persone e le loro storie.



Conclusioni e osservazioni

Durante il lockdown causato dalla pandemia del covid i musei, le biblioteche, gli archivi e i siti archeologici hanno dovuto restare chiusi al pubblico per motivi di sicurezza sanitaria. In questo periodo quindi il patrimonio culturale dell'umanità è stato messo esso stesso in quarantena. Per questo motivo si è avvertita in maniera pressante la necessità di servirsi di tutte quelle nuove tecnologie digitali, che l'informatica ci ha messo a disposizione.

Le istituzioni museali di tutto il mondo hanno quindi aumentato la loro presenza sul web, cercando di migliorare i loro siti internet e i loro profili sui social network.

Tra gli strumenti che sono stati maggiormente utilizzati a tale fine, una particolare rilevanza hanno assunto i serious games con i visori vr in realtà virtuale e le varie tecniche di storytelling, vale a dire le narrazioni intese come trasmissione di cultura in senso interattivo bidirezionale.

La condizione di criticità, in cui i musei si sono venuti a trovare, ha paradossalmente fornito loro un'occasione di notevole crescita e sviluppo innovativo, che effettivamente molti di essi sono riusciti a cogliere con esempi importanti anche in Italia.

L'auspicio e la speranza per il futuro è che sulla spinta di questa crescita si possa continuare a progredire nella direzione di una sempre maggiore fruibilità e diffusione dei valori della cultura, di cui il mondo in cui viviamo sembra avere un grande bisogno.

BIBLIOGRAFIA

AGOSTINO D., ARNABOLDI M. e LAMPIS A. Italian state museums during the covid 19 crisis.

AKAMCA G.O., YILDIRIM R.G e ELLEZ A.M. An alternative educational method in early childhood.

BENEDETTI D. L'uso dei media da parte dei musei nell'era della pandemia covid 19.

BONACINI E. I musei e le forme dello storytelling digitale.

CATALDO L. Musei e patrimonio in rete. Dai sistemi museali al distretto culturale evoluto.

CHECA D. e BUSTILLO A. A review of immersive virtual serious games to enhance learning and training.

DE RIJCKE S. e BEAULIEU A. Image as interface: consequences for users of museum knowledge.

ISTAT Istituto Nazionale di statistica. I musei statali al tempo del covid 19.
www.istat.it

MANN Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Father and son – the game.
www.mannapoli.it/father-and-son-the-game.

NEMO Network of European Museum Organisation. Survey on the impact of the covid 19 situation on museums in Europe.

NEMO. Network of European Museums Organisations. Follow-up survey on the impact of the covid 19 pandemic on museums in Europe.

RUNNEL P. e PRUULMANN-VENGERFELDT P. Democratising the Museum. Reflections on participatory technologies.

ZHANG A. The narration of art on Google Arts and Culture.