

Appunti per la realizzazione di un sistema informativo di guide museali ipermediali

E. Groppo

CILEA, Segrate

Abstract

Si vogliono analizzare le premesse, gli scenari e le finalità che hanno spinto il CILEA ad impegnarsi nella progettazione e nello sviluppo e nella realizzazione di base dati multimediali indirizzate ai beni culturali. In particolar modo si vogliono qui puntualizzare i punti di partenza per la realizzazione di un sistema informativo ipermediale per "contenitori museali".

Premesse, scenario e finalità

La storia ha lasciato all'Italia la più ricca eredità artistica e culturale esistente al mondo, eredità che è diffusa in tutto il nostro paese. Vi sono tuttavia città in cui il passato ha lasciato segni tali da renderle oggetti d'arte esse stesse.

Negli ultimi anni, con l'espansione del turismo, queste città sono venute alla ribalta non più solo per le loro attrattive ma anche per i problemi che tale richiamo ha prodotto, convogliando su di esse un flusso turistico internazionale, che non sono più in grado di sostenere.

Una via di soluzione può essere cercata incoraggiando i flussi internazionali, concentrati in brevi periodi e verso le grandi città d'arte, a rivolgersi anche verso nuovi obiettivi, grazie alla valorizzazione delle moltissime risorse archeologiche ed artistiche che esistono nel nostro paese.

Per essere attuata questa valorizzazione richiede di:

1. creare opportune infrastrutture per i nuovi percorsi turistici;
2. rendere culturalmente competitive nuove zone.

Il successo riscosso e la grande affluenza registrata, nella seconda metà degli anni '80, alle grandi mostre temporanee e tematiche, ci hanno insegnato che la base della larga

popolarità poggia da una parte su un aggiornato studio scientifico che ne permette un utilizzo adeguato del bene da esporre e da presentare, dall'altra su di un uso appropriato di didascalie, cartelloni, mezzi informatici e tecnologie audiovisive che consentono all'utente di sentirsi coinvolto attivamente, attraverso letture trasversali, in un continuo richiamo moderno-quotidiano-antico.

Sussidi didattici, eliminazione delle barriere architettoniche, rinnovamento del "contenitore" cioè dell'ambiente dove viene posta l'opera d'arte, hanno permesso l'accesso e la conoscenza delle testimonianze dell'antichità e da esse le informazioni su chi e come viveva in quel luogo, quali attività svolgeva, quanto lontano giungevano i suoi commerci, quali divinità adorava.

Una serie di rapidi processi di innovazione nel settore della multimedialità e delle telematica hanno fornito strumenti che ci obbligano a riconsiderare l'attività culturale dei musei, dando risposta alle esigenze di potenziamento culturale e turistico.

Fino a poco tempo fa, l'unico tipo di supporto informatico alla fruizione dei beni culturali che la tecnologia permetteva di realizzare era di una banca dati interrogabile da tastiera: una sorta di schedario elettronico delle opere e dei reperti, in grado di integrare le informazioni contenute nelle schede

descrittive presenti all'interno del contenitore museale.

Molto è cambiato poi con l'avvento degli schermi a colori e della possibilità di gestire immagini di buona qualità, ma il grande salto ci viene proposto con la possibilità recentissima di creare sistemi informativi globali capaci di utilizzare tutte le tecnologie di comunicazione disponibili messe in relazione interattiva attraverso l'ipertesto.

Questo nuovo metodo di scrittura non-sequenziale consente all'utente di "navigare" nella conoscenza creando sempre nuove associazioni, connessioni e sequenze tematiche.

Ma non solo.

Un guida multimediale ad uno scavo, ad un museo, ad una provincia e via via fino ad una regione, deve necessariamente crescere su se stessa, in funzione dei nuovi apporti derivanti dalla messa a disposizione di beni e reperti prima celati al pubblico raccolti in magazzino o ancora nel sottosuolo all'atto del progetto dell'opera multimediale.

Ovviamente ciò pone dei problemi di dimensione: e così le macchine devono diventare sempre più potenti, gli spazi di memorizzazione sempre più grandi, la complessità organizzativa sempre maggiore. E' evidente che a un certo punto della sua crescita l'opera multimediale deve essere scissa in più parti, ognuna delle quali specializzata su una diversa componente del sistema da "raccontare".

Per esempio, la guida multimediale di un museo potrà separarsi in più guide relative a diverse collezioni, quella di un comprensorio nelle guide dei diversi musei del territorio interessato, e così via. Ciò, però, non implica una separazione informativa che impedirebbe al fruitore di inserire tutte le informazioni ricevute in un contesto unitario.

Al contrario la tecnologia viene in soccorso di questa necessità di integrare "parti" diverse di una stessa opera: da qualche anno, infatti, tutto il campo delle telecomunicazioni è in grande fermento e in rapidissimo sviluppo.

Il progetto dell'opera multimediale, allora, deve tener conto da una parte del contenimento delle dimensioni dell'opera stessa, con la

conseguente suddivisione in più parti, dall'altra, delle esigenze di dialogo e di contestualizzazione poste dalla fruizione unitaria dei beni culturali di un territorio.

Per questo ci è sembrato opportuno perseguire la realizzazione di una guida multimediale che già contenesse *in nuce* queste esigenze concettuali.

Il sistema quindi già prevederà un multimediale basato su un DataBase, articolato in maniera tale da poter crescere e generare agevolmente altri prodotti per punti informativi diversificati con obiettivi sia culturali che turistici.

L'auspicio è che lo sfruttamento delle opportunità offerte dalle nuove tecnologie favorisca l'intensificazione del processo di trasformazione dell'istituzione museo in modo da porla in condizione, da un lato, di garantire con rigore e continuità di controlli la perfetta conservazione del patrimonio ereditato dal passato e, dall'altro, di assumere sempre più la fisionomia di un'officina qualificata di produzione e diffusione della cultura al servizio della collettività.

Come detto, punti informativi così strutturati aprono le porte via rete a tutti i servizi culturali e turistici del territorio afferente al "contenitore".

I punti informativi devono quindi:

1. diventare strumento di fruizione dei beni culturali conservati nei musei, siano essi esposti nelle sale che conservati nei magazzini;
2. avere la capacità di far relazionare le strutture museali, differenti tra loro ma allo stesso tempo correlate, allo scopo di dotare il "contenitore" ed il suo territorio di un vero e proprio "sistema museale". Questo sistema deve valorizzare ed utilizzare al meglio le singole strutture esistenti con lo spazio geografico, storico e culturale del territorio circostante;
3. assumere un ruolo di promozione attraverso la presentazione dei servizi di supporto alla fruizione turistica della zona;
4. proporre tematiche e letture trasversali non prospettabili né evidenziabili attraverso i tradizionali sistemi espositivi;
5. prevedere una fruizione in più lingue.

Target

Esistono numerosi studi sulla tipologia dei visitatori museali. Per lo più dividono l'utenza museale in tre grandi raggruppamenti :

1. scolastica
2. turistica
3. esperta

Le istanze più recenti della scienza museografica insistono sull'importanza di non sottovalutare le aspettative di ognuna di queste classi.

Si ritiene importante sottolineare che il sistema ipermediale dovrà essere strutturato nel suo contenuto a livelli, ma sarà costruito in modo che il singolo utente possa costruirsi autonomamente il proprio percorso di lettura.

In poche parole sarà il contenuto a volte specifico, didattico, di lettura curiosa che l'utenza selezionerà a seconda del proprio interesse.

Contenuti

“L'efficacia dell'istituzione museale risiede nella quantità di informazioni e nella loro diversificazione in relazione alle diverse chiavi di lettura ed ai supporti più idonei per ciascuna di esse. Proprio l'integrazione dei diversi segmenti di documentazione consente all'istituzione di colloquiare con le molteplici fasce di pubblico e di offrire informazioni e stimoli calibrati alla complessità dei contenuti ed alla successione dei momenti che compongono la visita: dall'osservazione dell'originale alle letture tematiche più articolate, fino all'interesse specifico per l'oggetto e le sue valenze storiche.”

Non si vuole quindi proporre una rivisitazione dei percorsi espositivi museali attraverso gli oggetti esposti ma letture trasversali.

I sistemi ipermediali dovranno proporre quindi tematiche non evidenziabili nei percorsi espositivi, in grado di richiamare e collegare elementi di realtà lontane partendo dalla base di dati dei materiali contenuti nei musei. Ad es. rapporto città o territorio - oggetti esposti - oggetti non esposti.

Le banche dati che supporteranno il sistema saranno la fonte principale, insieme con i dati

raccolti dall'interfaccia multimediale per alimentare tutte le tematiche e le letture trasversali.

Gli archivi multimediali

L'eterogeneità, la complessità e le notevoli dimensioni tipiche dei dati multimediali richiedono diverse modalità di memorizzazione e reperimento.

Sarà necessario quindi strutturare un DataBase relazionale, o relazionale ad oggetti, che possa costituire la base-dati di supporto al multimediale e nello stesso tempo costituire *in nuce* il nucleo del sistema di catalogazione.

E' chiaro che il data-base di supporto al prodotto multimediale sarà un piccolo sottoinsieme del data-base catalogafico e gestionale. Da quest'ultimo si potranno estrarre dei sottoinsiemi di dati che riusciranno via via a diventare base aggiornata di supporto al multimediale o anche base per produzioni diversificate di altri prodotti multimediali.

“Facendo tesoro del ventennale lavoro condotto dall'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (ICCD), che ha portato alla definitiva elaborazione della metodologia generale per lo sviluppo della catalogazione territoriale e dell'attività esecutiva di catalogazione e di documentazione dei beni culturali, il sistema prevederà la possibilità di interfacciamento con il patrimonio dell'ICCD in modo da consentire l'interscambio tra i dati informatizzati residenti nel catalogo ministeriale e nella base dati di supporto del multimediale.”

Sarà così possibile gestire i dati catalogafici prodotti dai catalogatori esperti sia per adempiere alla necessità di alimentare il catalogo unico dei beni culturali italiani sia nel medesimo tempo per alimentare il sottoinsieme catalogafico dei multimediali locali.

La navigazione ipermediale trarrà enormi vantaggi dalle possibilità combinatorie consentite dal sistema, infatti ogni entità potrebbe suggerire la realizzazione di una pagina multimediale, oltre che disporre della base informativa su cui poggiare solidamente le tematiche che guideranno la navigazione nel prodotto multimediale.

Sviluppi futuri del progetto

Come si è detto nella premessa il modello che si vuol proporre si muove nell'ottica di un nuovo approccio di fruizione culturale e turistico.

Si può infatti facilmente prevedere che la messa in opera di sistemi ipermediali, gestiti localmente nei vari musei dislocati nel territorio, possa portare, come auspicabile sviluppo immediato per una maggior fruizione del patrimonio, all'installazione di una rete territoriale capace di gestire in modo efficiente le risorse del patrimonio artistico ed ambientale.

Il sistema globale raccoglierebbe in un unico archivio il catalogo di tutti i beni culturali.

Sarà allora più facile progettare la produzione di stralci del sistema globale per destinazioni specifiche e strategiche.

Gli ipertesti contenuti nei prodotti multimediali potrebbero essere trasferiti su CD-ROM, frammentando per argomenti le letture trasversali o le tematiche, i sottoinsiemi di classi di materiale, o i "contenitore di beni culturali" od ancora i luoghi archeologici.

Tutti questi sottoprodotti, oltre che permettere una più rapida ed economica produzione di guide tradizionali cartacee, potrebbero diventare "oggetti per pensare" o per studiare.

L'efficacia didattica dell'istituzione museale risiede proprio nella quantità delle informazioni e nella loro diversificazione in relazione alle diverse chiavi di lettura e ai supporti più idonei a ciascuna di queste.

Il patrimonio culturale contenuto negli "ipertesti" dei multimediali diventerebbe così una "realtà artificiale" dentro cui muoversi con calma ed in modo più raccolto rispetto alla visita reale che rimane comunque non sostituibile. In tale forma, i sottoprodotti delle guide, diventerebbero strumento per preparare meglio alla visita scolaresche e docenti oltre che mezzo di conoscenza culturale e turistica della zona.

Ciascun sottoprodotto, producibile e riproducibile, aprirebbe ad un vasto pubblico scolastico nazionale e straniero, culturale e turistico quel *merchandising* di tipo culturale tanto auspicato dalla recente legge sull'autofinanziamento per i beni culturali.

Le nuove tecnologie ci permettono inoltre di realizzare database multimediali ad oggetti

dove tutte le informazioni, insite nel database, sono direttamente fruibili da INTERNET.

E' infatti indubbio, come è stato giustamente messo in luce nel recente incontro tra direttori di musei a Verona, le implicanze di immagine, oltre che la possibilità di risvolti economici che molti musei italiani o stranieri hanno già sperimentato nella vasta rete Internet.

Cito solo come esempio tra i numerosissimi musei stranieri presenti nella rete internazionale il Louvre, <http://mistral.enst.fr/louvre>. Sempre più numerosi anche i musei italiani si adeguano sfruttando la vetrina Internet per farsi conoscere: uno tra i primi ad affacciarsi ad Internet fu quasi un anno fa il Museo di Storia Naturale di Firenze <http://galileo.imss.firenze.it>.

Bibliografia

- [1] Finarelli L., Valli P., Zanarini, "Ipertesti e beni culturali: Giuliano e palazzo Te", - L'Ippogrifo, 3, 1990, n.1, pp.119-130
- [2] Galluzzi P., "Nuove tecnologie e funzione culturale dei musei", If - rivista della fondazione IBM Italia, 1995, pp.5-9
- [3] Iera A., Molinari A., Pinelli S., "Il gruppo di lavoro nella realizzazione di un multimedia" - Golem, VI, 5-6 (1994) pp.7-9
- [4] Pagliani M.L., "Beni culturali: didattica al computer", - Archeologia e calcolatori, 3,1992, pp.199-206
- [5] Pisani Sartorio G., "Didattica al computer: l'elaborazione dei dati a fini didattici e museali" - Atti del Convegno "Archeologia e informatica", Roma 1988, Quasar, pp.137-140
- [6] Valli P., Groppo Moretti E., "Valorizzazione del patrimonio culturale e nuove tecnologie: informatica per la ricerca archeologica e per l'esposizione museale" - Atti del Convegno Internazionale "Turismo e ambiente nella società post-industriale", Milano 1989 pp.673-679