ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 6 - number 226 Wednesday 30 november 2022

Musei digitali: l'apprendimento dell'arte attraverso la tecnologia

Quando l'arte incontra il digitale: come funzionano i musei virtuali e come possono aiutare nell'apprendimento dell'arte

Lo studio e l'apprendimento richiedono spesso un importante sforzo mnemonico, per ricordare luoghi, date e avvenimenti complessi e immersi in un'altra realtà, lontano da quella presente. A volte poi agli studenti viene richiesto di lavorare di **immaginazione**, per ricostruire un mondo ormai passato e strutture non più esistenti, inserendole in un passato sconosciuto e di difficile accesso per chi è abituato alla realtà contemporanea. È il caso, per esempio, dell'**insegnamento dell'arte**, che attraverso il **digitale** assume una forma nuova, facilitando la comprensione dell'opera e del contesto in cui l'autore l'ha realizzata. In questo senso, il digitale e la realtà virtuale possono essere di grande aiuto, perché offrono agli studenti la possibilità di tornare indietro nel tempo e sedersi accanto all'artista che ha realizzato un dipinto, una scultura o un monumento e capirne più da vicino le sue caratteristiche e il suo significato.

I musei

Dall'arte alla tecnologia, dalla scienza all'archeologia, i **musei** hanno sempre cercato di raccogliere le opere più importanti e spettacolari della nostra cultura, per offrirle alle persone di ogni tempo e luogo, interessati a scoprire la bellezza delle diverse epoche. Spesso, le visite ai musei sono al centro dei programmi didattici rivolti agli studenti: guardare un dipinto o una scultura riprodotta su un libro è ben diverso che vederla dal vivo. Anche per questo, fin dai tempi antichi, i musei rappresentavano una forma di comunicazione efficace per diverse finalità, dall'educazione, alla riflessione, fino al piacere di ammirare un'opera.

Secondo la definizione dell'International Council of Museums, i musei sono delle istituzioni permanenti, che non hanno scopo di lucro e che sono al servizio della società, poiché raccolgono e conservano al loro interno un patrimonio materiale e immateriale, che attraversa epoche e luoghi distanti nel tempo e nello spazio. Andare a visitare un museo rappresenta sicuramente un'esperienza interessante e coinvolgente, che apre a mondi a volte sconosciuti. Ma anche queste istituzioni hanno degli **svantaggi**:

- L'opera viene **adattata** ad un ambiente funzionale per l'intera esposizione. Quindi, quando un dipinto o una scultura vengono posizionati in una sala di un museo, perdono la realtà in cui erano inseriti e, in parte, anche il loro significato. Per esempio, se un'opera era stata realizzata per una chiesa e posta in una certa posizione, per un determinato motivo, estrapolandola dal suo luogo originale, essa potrebbe perdere parte del significato che il suo creatore voleva trasmettere;
- Una visita in un museo, per essere completa e per permettere ai visitatori di cogliere a pieno il senso delle diverse opere, avrebbe necessità della presenza di una **guida**, in grado di spiegare quello che si incontra nelle varie sale e la storia che si nasconde dietro ogni dipinto, disegno, scultura o oggetto.
- I **tempi** della visita sono spesso adattati al flusso di persone. In alcuni musei, per esempio, la sosta davanti alle opere è limitata, mentre in altri viene indicato l'orario entro il quale è necessario abbandonare il museo. In questo modo, non sempre è possibile godere a pieno della bellezza delle opere esposte e approfondirle come si vorrebbe.

Il digitale incontra l'arte

Anche per venire incontro alle esigenze dei visitatori e risolvere gli svantaggi sopra esposti, i musei hanno iniziato a servirsi del digitale. Le nuove tecnologie, infatti, permettono di approcciarsi all'arte in modo interattivo e innovativo, esplorando caratteristiche e particolarità che la semplice osservazione dell'opera non avrebbe permesso di scoprire. Per fare in modo che il digitale supporti la fruizione dell'arte vengono utilizzate diverse **tecnologie** innovative, come:

- Video, che possono spiegare l'opera e il periodo in cui è stata portata a termine;
- Banche dati e archivi online, che permettono a chiunque di conoscere il museo, anche senza recarvisi fisicamente;
- Guide multimediali e interattive, che portano il visitatore a partecipare attivamente all'esperienza nel museo;

- Videoguide o audioguide, che spiegano passo per passo le diverse opere presenti nel museo, a discrezione del visitatore, che può scegliere quando attivare la guida;
- Visori, che permettono di ricostruire le strutture originarie a partire dai resti rimasti.

Alcune di queste tecnologie vengono utilizzate in loco, al momento della visita, mentre altre consentono alle persone di recarsi al museo, senza però spostarsi dalla propria casa.

Nonostante fosse in parte già presente, è con la pandemia da Covid-19, che il digitale si è aperto una strada sterrata nell'arte, rappresentando la possibilità di continuare a fruire dell'arte, senza recarsi fisicamente a un museo. Secondo un Report dell'Istat, nel 2020 il 73% dei musei ha promosso attività di **fruizione online**. Ma non solo. Perché oltre all'aspetto della fruizione, in questi anni è cresciuta anche la **digitalizzazione del patrimonio**, così da evitare che le opere artistiche e culturali vadano perdute.

I vantaggi

I musei digitali possono rappresentare una soluzione efficace e completa per la comunicazione di contenuti culturali e per l'inserimento delle singole opere nella realtà in cui sono state concepite, così da offrire al visitatore un quadro completo, permettendogli di calarsi in diverse epoche. L'applicazione del digitale all'arte presenta diversi **vantaggi**:

- Tramite il digitale, chiunque può visitare un museo, che fisicamente si trova dall'altra parte del mondo, senza per forza recarvisi fisicamente;
- Un museo digitale può essere visitato in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo ci si trovi, a condizione di avere con sé dei dispositivi digitali;
- La realtà virtuale applicata ai musei fornisce la possibilità di visualizzare l'intera opera d'arte (anche nel caso in cui siano arrivati fino a noi solamente dei resti, e di esplorare luoghi storici, favorendo l'apprendimento dell'arte;
- Il digitale permette all'utente di soffermarsi ad ammirare un'opera d'arte per quanto tempo voglia, senza dover sottostare agli orari del museo fisico;
- L'uso del digitale attira un pubblico più giovane che, grazie alle modalità interattive e di fruizione alternativa, viene spinto a conoscere l'arte e la cultura;
- I musei digitali sono, per la maggior parte, gratuiti e non prevedono uno spostamento fisico;
- Il digitale permette di andare oltre la conservazione fisica delle opere d'arte, perché consente di digitalizzare tutto il patrimonio culturale, assicurandone la trasmissione nel tempo.

Nonostante i numerosi vantaggi, i musei online privano il visitatore dell'esperienza fisica che solo una visita reale può dare. Dal punto di vista dell'insegnamento dell'arte, però, sono senz'altro molto utili per avvicinare maggiormente gli studenti alle varie opere, che non vengono più solamente visionate sui libri, ma che possono essere anche accompagnate da video e ricostruzioni della realtà di un tempo.

I musei virtuali

Il digitale applicato all'arte si manifesta anche nei **musei virtuali**, che hanno lo scopo di completare o migliorare l'esperienza della visita fisica al museo, attraverso interazioni e arricchimenti. Si tratta di una raccolta di opere di vario genere digitalizzate, da dipinti a fotografie, fino a sculture, registrazioni audio o video. Il primo a parlare di museo virtuale fu uno studente, Nicolas Pioch, che già nel 1995 creò un network con cui venivano diffuse le opere d'arte contenute nelle diverse esposizioni. Prese il via da questa iniziativa lo sviluppo di siti inerenti a gallerie d'arte o a sculture e architetture, completi di immagini e didascalie scritte.

I musei virtuali non hanno necessariamente uno spazio fisico: essi, infatti, possono essere creati ex novo, con prodotti completamente digitali, o possono basarsi sulle esposizioni già esistenti, andando a completarle. Le collezioni possono comprendere immagini, video, modelli in 3D, animazioni, ricostruzioni e altre esperienze multimediali. Il museo virtuale, quindi, non implica solo la necessità di stare davanti a un pc o a uno smartphone per osservare le opere d'arte stando comodamente seduti a casa. Infatti, le nuove tecnologie danno l'opportunità di recarsi in un museo reale e vedere, tramite la realtà virtuale, un luogo di cui sono rimasti solo i resti **ricostruito** con la grafica 3D e con l'animazione. Un esempio tutto italiano di museo virtuale è quello del museo virtuale dei fori imperiali a Roma che, grazie all'uso di **visori 3D** permette a chi li indossa di immergersi nell'antica potenza romana dei diversi imperatori.

In questa situazione di interattività, in cui il visitatore è completamente immerso nella realtà di un tempo, l'esperienza museale risulta completa, perché il visitatore è coinvolto da tutti i punti di vista. I sensi della persona sono più attivi e i suoi movimenti e le sue azioni determinano la visione della realtà virtuale. In questo modo, il visitatore non sta semplicemente osservando un'opera, ma sta partecipando attivamente alla realtà del tempo in cui l'opera è stata realizzata. Questo può essere anche un metodo efficace da utilizzare per l'**insegnamento dell'arte** e avvicinare i giovani alle opere architettoniche, scultoree e artistiche. In questo caso, infatti, l'allievo diventa protagonista di un mondo antico, difficile da immaginare, ma che visto e sperimentato attraverso la realtà virtuale permette di essere compreso.

Il digitale, quindi, può essere uno strumento molto utile per permettere all'arte di attraversare i confini fisici del museo in cui è esposta e raggiungere qualunque persona in qualsiasi luogo, permettendogli anche di calarsi all'interno della realtà dell'epoca.