

wireless bidirezionale a corto raggio) e Realtà Aumentata (arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente su dispositivi mobili, come uno smartphone, o di visione, ascolto e manipolazione, come ad esempio occhiali, auricolari e guanti).

Limiti e vantaggi delle app

Sempre più sviluppate sono le app dedicate a smartphone e tablet, solitamente destinate in prevalenza a giochi e servizi vari, ma che stanno registrando una veloce espansione nel campo dei beni culturali. Non sempre però i risultati sono proporzionali alle potenzialità a disposizione: al di là della qualità della progettazione digitale, gran parte delle realizzazioni testimoniano che spesso esiste una distanza tra le esigenze del committente (l'istituzione stessa, cui spetta la realizzazione del contenuto e la stesura dei testi) e del progettista, con quelle dell'utente: spesso il contenuto ricalca gli stessi testi pedanti e tecnici usati negli ormai superati pannelli didattici e, a dispetto delle grandi possibilità nella diversificazione dei messaggi, ci si comporta come se il pubblico fosse indifferenziato. Solo in poche situazioni si propongono percorsi diversi a seconda dell'interesse⁵, oppure si differenzia il messaggio a seconda dello strumento: su smartphone e tablet le app possono avere scopi diversi, rispettivamente informativo ed esperienziale. Troppo spesso inoltre le app vengono concepite come fossero un sito web.

I vantaggi potenziali nella costruzione dell'informazione non è scontato che vengano utilizzati dai visitatori per il solo fatto che esistono e sono a disposizione: non solo perché smartphone e tablet non sono ancora così diffusi (pensiamo al pubblico scolare o a quello dei pensionati, che non di rado costituiscono una fetta più che rilevante di pubblico) e a volte le app hanno un costo che ne frena l'utilizzo, ma soprattutto perché se non è riconoscibile subito un vantaggio reale non si concretizza neppure il motivo a collegarsi.

Non va dimenticato che il museo espone opere reali e se la tecnologia digitale sommerge di informazioni quanto si dovrebbe osservare fornisce al museo un pessimo servizio. Vi sono anche considerazioni critiche sull'uso dei dispositivi mobili in museo che allungherebbe enormemente il tempo del percorso di visita (persone ferme a guardare il proprio tablet invece che le opere) o addirittura impedirebbe di socializzare. Senza contare l'obsolescenza delle tecnologie, la cui durata è ormai spesso di pochi anni, e l'importanza di un loro costante aggiornamento e

manutenzione, non sempre facilmente ottenibile con i rigidi bilanci degli enti pubblici e le risorse limitate: cosa c'è di più triste nei musei delle vecchie postazioni web con computer che si possono ormai scambiare per oggetti da esposizione? Oppure di proiettori per il multimediale con la lampadina fulminata e i grandi schermi ormai inutili?

La tecnologia digitale, e le non immaginabili possibilità future, può essere una grande risorsa per i musei a patto di non confondere il mezzo con il fine: qualsiasi tecnologia, per se stessa, non rappresenta alcun vantaggio se non è accompagnata da una progettazione dei contenuti che sia in armonia con gli strumenti a disposizione. ■

NOTE:

1. "Il Museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto", Statuto dell'ICOM, articolo 2.
2. Gruppo di artisti fondato nel 1982, il cui ambito di ricerca si esprime con i linguaggi delle nuove tecnologie.
3. Ad esempio: "Museo Audiovisivo della Resistenza delle province di Massa Carrara e La Spezia" a Fosdinovo (MS), inaugurato nel 2000; "Museo Diffuso della Resistenza, della Deportazione, della Guerra, dei Diritti e della Libertà" a Torino, inaugurato nel 2003.
4. Nel "Museo Martinitt e Stelline" di Milano inaugurato nel 2009, ad esempio, nella sala dedicata alla quadreria l'unica tela reale tende a scomparire rispetto riproduzioni digitali degli altri quadri, brillanti di bit, che vengono proiettate alle pareti.
5. La app Guggenheim BILBAO presenta ad esempio diversi percorsi (Express visit, A day at the Museum, Architecture, Family tour, Collections) oltre alla possibilità di personalizzare la visita (My visit).

► **Andrea Perin** è architetto museografo, si occupa della progettazione di allestimenti di esposizioni temporanee e permanenti di antropologia, archeologia e arte (www.studioandreaperin.it). È autore di articoli su riviste specializzate e volumi di museografia, si interessa a tempo perso dei significati della cucina. Nel 2013 partecipa alla fondazione dell'Associazione Passages, il cui scopo è promuovere e sostenere lo studio, la tutela e la valorizzazione del patrimonio – e della sua processualità – in un'ottica di ampliamento, sostenibilità e diffusione della sua conoscenza, gestione e fruizione.