



Digital Arts and Humanities for Cultural Heritage L'interpretazione e l'enunciazione nelle pratiche di documentazione digitale del cultural heritage

Federico Biggio

Università degli Studi di Torino
Dipartimento di Filosofia e Scienze
dell'Educazione

Abstract

Le opportunità di ri-mediazione e di documentazione dell'arte contemporanea offerte dai media digitali hanno inaugurato testualità innovative, connotate da elementi interattivi, multimediali e partecipativi, che destabilizzano i processi di semantizzazione del museo tradizionale e aggiungono livelli testuali, frutto di un lavoro interpretativo. In particolare, il contributo intende esplorare tali forme di documentazione a partire dall'esperienza del laboratorio dell'Università degli Studi di Torino «Carmel. Media digitali per l'arte contemporanea» che ha portato alla creazione del web-doc «Il giardino delle sculture fluide di Giuseppe Penone», un'esplorazione interattiva e immersiva dell'omonima opera sita nei giardini della Venaria Reale. Si andrà quindi ad analizzare il ruolo comunicativo dello spazio e dei processi espositivi attuati dal medium digitale, declinando il concetto di interfaccia e di «iper-immagine», alla luce di un'ormai consolidata funzione frammentante e modularizzante del dispositivo digitale, riscontrabile negli esempi analoghi prodotti da Google e dalle più innovative istituzioni museali di arte contemporanea. E, parallelamente, sarà esplicitata la rilevanza di significato che un prodotto creato da un soggetto accademico porta inevitabilmente con sé, proponendosi infine come un'opportunità di business nell'ambito della produzione di edu-tainment.

Digital Arts and Humanities for Cultural Heritage

Interpretation and Enunciation in Digital Documentation Practices of Cultural Heritage

The means of re-mediation for the documentation of the contemporary art offered by digital media have inaugurated innovative testuality, connoted by interactive, multimedia and participative elements which destabilize the semantic process of traditional museums and add textual levels, the result of an interpretative work. In particular, the essay aims to explore these forms of documentation starting from the experience of the laboratory «Carmel. Digital media for contemporary art» at the University of Turin, which led to the creation of the web-doc "The garden of fluid sculptures by Giuseppe Penone", an interactive and immersive exploration of the homonymous opera located in the gardens of Venaria Reale. We will then analyze the communicative role of the space and the exhibition processes implemented by the digital medium, declining the concept of interface and "hyper-image", in the light of a well-established fragmenting and modularizing function of the digital device, found in the examples analogous products produced by Google and by the most innovative museums of contemporary art. And at the same time, the relevance of meaning that a product created by an academic subject inevitably brings with it will be explained, finally proposing itself as a business opportunity in the field of edu-tainment production.

Published 23 December 2018

Correspondence should be addressed to Federico Biggio, Università degli Studi di Torino – Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, address. Email: federico.biggio@gmail.com

DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



Introduzione

Oggi non appare stupefacente avere la possibilità di fare una passeggiata virtuale a Central Park e in piazza san Pietro nell'arco di un pomeriggio, rimanendo comodamente seduti alla propria scrivania, muniti di un dispositivo geo-localizzato sul quale è "aperto" Google Maps. O ammirare un Pollock del Moma e, contemporaneamente, un Rubens del Prado, accedendo con un semplice "click" alle diverse versioni del restauro e a informazioni in sovrapposizione che ne descrivono il contenuto.

Le ICT hanno inaugurato pratiche di esperienza mediali inedite – anche se dal punto di vista cognitivo da sempre possibili (per esempio, con lo studio della storia dell'arte) – ma mai realizzate visivamente e, soprattutto, mai condivise apertamente con il pubblico di massa della rete – e, in alcuni casi, addirittura integrate con le modalità espositive tradizionali. Ciò porta a fare alcune considerazioni che, sul fronte istituzionale, riguardano una nuova stagione dell'industria culturale dell'arte contemporanea (e non) che sembra dare alle nuove tecnologie digitali il merito, da un lato, di attrarre nuovi pubblici con strategie di *audience development*, di valorizzare opere e renderle fruibili su scala mondiale, di investire su ricerca e innovazione del linguaggio espositivo e, dall'altro, di offrire potenzialità comunicative legate al marketing di una singola mostra o di progetti culturali di più ampia scala, che puntano ad incrementare i visitatori "in loco". Ne sono una conferma le incalzanti politiche ministeriali del Mibact (ad esempio il Piano della Performance 2018-2020) sul tema del Museo Digitale¹.

D'altra parte, l'arte, per antonomasia categoria estetica, si presta efficacemente ad accompagnare il medium digitale in una sua lettura da una prospettiva di «reincanto tecnologico» (Lughi Suppini 2015: 135). Se consideriamo il videogioco, il successo planetario dell'interattività e l'estensione dei suoi modelli di funzionamento a testi e pratiche completamente estranei ad esso – come, ad esempio, la fruizione di un'opera d'arte o la lettura di un libro – alla stregua di «un ritorno a una dimensione fantastico-tecnologica caratterizzata dai paradigmi della modularità, programmabilità e immersività», accanto a un testo artistico – le cui potenzialità espressive possono essere declinate e "aumentate" talvolta in modalità previste dall'autore, altre imprevedibilmente, ma che in entrambi i casi assicurano al fruitore un autentico spazio di azione attraversabile e manipolabile – ci accorgiamo che la differenza non è sostanziale. Se nel panorama artistico contemporaneo si assiste a un proliferare di installazioni e ambienti che scavalcano lo spazio della cornice, è perché, ad affermarsi, è sempre più un paradigma della *partecipazione* e dell'*immersività*, tipici dei nuovi media digitali; se sempre più la ricerca artistica si addentra nei meandri del digitale, proponendo artefatti che sfruttano la tecnologia video, l'*augmented* e la *virtual reality*, l'interattività computazionale, il sonoro e la luce a led, è in virtù della missione intrinseca alla pratica artistica di riflettere sui cambiamenti epocali della società².

In questo scenario di profonda trasformazione tecnologica dei testi artistici, degli attori sociali e degli ambienti espositivi, possiamo trovare diverse figure, potremmo dire, "enunciatriche" e diverse tipologie di testualità – prodotti realizzati grazie a partnership tra imprese culturali e aziende di servizi, pratiche di streaming alimentate dagli *users* di Jenkins (2007) protagonisti della remix culture, progetti sperimentali di comunità accademiche e musei avviati in un'ottica di insegnamento laboratoriale e di *edu-tainment* etc. Non è un caso se all'interno di istituzioni museali compaiono sempre più documentalisti, multimedialisti, tecnici dell'editing, collection manager, organizzatori di mostre, ingegneri della comunicazione etc.

Si profila un panorama di grande interesse per la mediologia, sia per quanto riguarda la tipica analisi del prodotto, sia per quanto riguarda la trasformazione della relazione artista-spettatore e dell'esperienza di fruizione da parte di un "utente modello".

¹ Il progetto MuD (Museo Digitale, 2015) è promosso dal Mibact e nasce nell'era della Riforma dei Beni Culturali che punta alla creazione di un Sistema museale nazionale nell'ottica della valorizzazione del patrimonio artistico. (fonte: www.musei.beniculturali.it/en/progetti/mud-museo-digitale).

² La figura dell'artista per McLuhan (1967: 71) ha un ruolo fondamentale: "L'artista è l'uomo che in qualunque campo, scientifico o umanistico, afferra le implicazioni delle proprie azioni e della scienza del suo tempo. È l'uomo della consapevolezza integrale. Egli può correggere i rapporti tra i sensi prima che i colpi di una nuova tecnologia abbiano intorpidito i procedimenti coscienti".

Nelle seguenti pagine ci si concentrerà specificamente sulla valorizzazione del patrimonio artistico mediante strumenti di documentazione digitale (in particolare, il web-doc interattivo) e, attraverso un confronto con gli esempi più autorevoli di arte digitalizzata e “trasposta” sul Web, si andranno a evidenziare la costante ricerca di forme espressive innovative e modellizzate sul paradigma dell'*interactive storytelling*, partendo da testi che hanno ereditato strutture ed elementi fondati sulla «logica del database» (Manovich 2001) e fruibili secondo modelli tipici del videogame.

Si delinea un'entità testuale che si avvicina molto al museo immaginario di Malraux (1947), uno spazio che può essere definito virtuale, temporaneo e multiforme, in cui si attivano processi di decontestualizzazione e ricontestualizzazione, di smaterializzazione e rimaterializzazione degli oggetti.

Parallelamente, si analizzerà il processo di produzione del testo digitale in analisi focalizzandosi sul soggetto dell'enunciazione, il gruppo di lavoro accademico che ha partecipato al laboratorio didattico di cui parleremo nel prossimo paragrafo, tentando di portare in risalto gli aspetti che fanno di questo esempio un caso paradigmatico di produzione mediale a metà strada fra quella tradizionale dell'istituzione museale e quella definibile *bottom-up* dell'utente “culturalmente partecipante” del Web.

Forme di documentazione digitale fra mediologia e linguistica

Il Giardino delle Sculture Fluide di Giuseppe Penone, il web-doc interattivo³ realizzato nell'anno corrente nell'ambito del laboratorio «CARMEL – Contemporary ART Media Lab»⁴, è un portale Web attraverso il quale è possibile visitare – virtualmente – l'omonima opera di arte povera installata ai giardini reali della Reggia di Venaria.

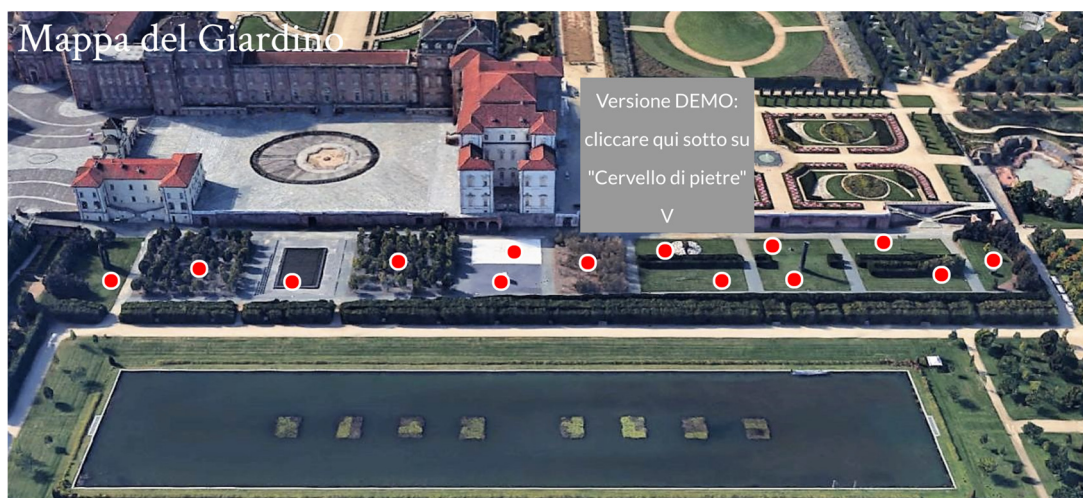


Figura 1. Mappa interattiva del giardino della Reggia di Venaria.

Basato sull'architettura software di Klynt (un editor per la creazione di video interattivi online), il web-doc si apre su un menu quadripartito da cui lo spettatore-utente ha la possibilità di effettuare diversi percorsi di fruizione: può scegliere se guardare un video della passeggiata nel giardino svolta da alcuni attori; selezionare, fra le 14 disponibili, l'opera interessata da una mappa interattiva (fig. 1); fare una ricerca a partire dai materiali che caratterizzano la produzione artistica di Giuseppe Penone o, ancora, a partire dai temi che hanno connotato negli anni la sua poetica. In particolare, il video «Passeggiata» rappresenta, nella forma del video lineare, la fruizione delle 14 opere da parte di terzi, la loro interazione su diversi piani sensoriali (vista, tatto, udito), che ne valorizzano il dettaglio dell'installazione, l'attraversamento sparso e incrociato del

³ Il prototipo è visitabile al link: www.invisibilia.net/penone/#Home (ultimo accesso: 14.05.18)

⁴ www.invisibilia.net

giardino osservato da punti di vista differenti (a seguire, in primo piano, in campo lungo). Dal menù «Mappa», invece, oltre a prendere visione panoramica dell'opera, si accede, cliccandovi sopra, a una pagina dedicata a ogni singola opera. In questo spazio, mediante un menù centrale, è possibile accedere a quattro contenuti differenti: una foto gallery dell'opera selezionata; un video a 360° che ne permette la fruizione totale e ravvicinata; un testo dell'artista⁵ in sovraimpressione che ne suggerisce la suggestione; un collegamento al terzo e al quarto menu che, a sua volta, porta all'archivio di altre opere realizzate con lo stesso materiale. Infine, dal menu «Temi», le medesime opere saranno raggiungibili attraverso una navigazione fra i concetti-chiave dell'artista quali l'impronta, la pelle, il cervello, la biforcazione e l'elevazione.

La sfida metodologica, parallela a quella dell'analisi semantica del testo digitale, sarà quella di leggere, in una prospettiva linguistico-mediologica, i testi del Giardino e del web-doc come il risultato di un processo di testualizzazione e semantizzazione reciproca, andando in questo modo ad analizzare i processi interpretativi e comunicativi che entrano in gioco nel processo di ri-mediazione.

In questo processo, la rielaborazione attualizzata nel web-doc ha interessato direttamente – im-mediatamente – la relazione opera-fruitori che si articola nell'ambiente del Giardino e che porta il secondo a divenire parte del primo: le opere possono essere attraversate, toccate, calpestate trasformando la visita in un'esperienza sensoriale e culturale a tuttotondo.

Alla Reggia di Venaria, l'insieme delle opere si offre al pubblico senza testi di mediazione che aiutino a comprendere cosa si sta guardando: lavorando su questo "vuoto" semantico, che richiede al fruitore del sito una costruzione soggettiva della sensazione, della percezione e del senso, il web-doc ha operato una rielaborazione interpretativa esclusivamente sul piano sensoriale, ma che ha tentato di mantenere solida l'entità autoriale di riferimento (Penone), ponendosi come prodotto documentativo e non creativo. In questa direzione va anche la scelta (possibile grazie alla scelta dello strumento ipertestuale), di non indicare un percorso di lettura lineare, scelte obbligate che sarebbero andate a tradursi in processi percettivi determinati, tentando invece di operare una traslazione dell'esperienza spettatoriale di performance, dal reale al virtuale.

È così che l'albero, la sua estensione verticale, il giardino-spazio esteso orizzontalmente, il marmo e il bronzo accarezzabile o l'acqua con la quale ci si può rinfrescare, sono stati tradotti in un filmato, montato e post-prodotto, in cui la telecamera segue due visitatori-simulacrali che camminano dentro il Giardino, attraversando, toccando o calpestando di volta in volta le opere, mentre scorrono alcune parti di un testo scritti che ne arricchiscono la suggestione.

Da un punto di vista testuale la modularità del testo digitale (Manovich 2001) traduce efficacemente la separatezza con quale è stata pensata, al pari di uno spazio museale costituito da più stanze, l'organizzazione spaziale delle opere nel giardino, mentre la poetica artistica di Penone, incentrata sulle forme naturali, ramificate e costantemente in divenire, è stata interpretata esperienzialmente, a partire dal rapporto natura-cultura, nella strutturazione di un'architettura (quella ipertestuale che struttura il web-doc) che permettesse l'azione umana di percorrenza di un labirinto.

Dal punto di vista enunciazionale, l'analisi proposta nelle prossime righe partirà dalla teoria di Benveniste (1966) – analisi che parzialmente ricalca quelle del linguaggio documentaristico – e andrà a identificare dapprima un *débrayage* spaziale fra il testo dell'opera fisica, naturale e situata (in cui la fruizione avviene esclusivamente nelle modalità della co-presenza), e quello del testo digitale, artificiale e ubiquo (non determinato spazialmente) e, secondariamente, un doppio *débrayage* attanziale: il testo digitale, infatti, rappresenta il prodotto di un'entità secondaria (il gruppo di lavoro), che nasce da un primo *débrayage*, quello del soggetto empirico dell'enunciazione (l'artista Giuseppe Penone) nell'opera naturale: attraverso la scelta dei materiali esposti e la selezione di percorsi possibili, si sviluppa in un secondo *débrayage*, quello dell'entità secondaria all'interno del testo digitale.

L'opera sita ai giardini reali della Reggia di Venaria incarna quindi il mondo empirico dell'enunciazione del primo *débrayage* – il discorso plastico e semantico dell'azione artistica di Penone, la sua poetica – ma anche il racconto del Giardino all'interno al web-doc di cui il gruppo

⁵ I testi sono stati attinti dal volume Gianelli, Ida (a cura di). *Il giardino delle sculture fluide di Giuseppe Penone*. Torino: Allemandi, 2007.

di lavoro si fa soggetto enunciante: anche il web-doc appartiene al mondo empirico, incarnando l'interpretazione del gruppo di studenti. Possiamo sostenere, a questo punto, che la sua genesi coincide già con una prima fruizione.

Il passaggio non può essere considerato una mera traduzione dell'opera iniziale in un catalogo interattivo (ritrovabile ad esempio nella personificazione dello spettatore modello nella sezione «Passeggiata»). Come risultante di questo *débrayage* attanziale, tale processo non tenta una trasposizione oggettivante, ma interpreta, seleziona e, in ultima istanza, sintetizza – digitalmente – le opere in virtù di quella che potremmo definire la sua *intentio lectoris* (in questo processo è determinante il lavoro di design partecipativo del gruppo di lavoro del CARMEL che, come vedremo, dipende dalle competenze interdisciplinari degli studenti).

L'atto enunciativo del web-doc va poi oltre la fruizione immediata dello spettatore in loco proponendo all'utente finale una "lettura di una lettura". È importante rilevare, inoltre, che l'opera di partenza, presentandosi essa stessa come immersiva, pervasiva ed ipertestuale – i Giardini reali sono visitati da diverse tipologie di utenti che possono essere interessati all'opera e alla suo carattere artistico, o che visitano il parco come "flâneur" alla ricerca di esperienze sensibili di vario livello – si presta già ad un'interpretazione ipertestuale di questo tipo e perciò indica già parzialmente lo strumento di riproduzione (il web-doc interattivo) che più è in grado di riprodurre per analogia l'estetica del discorso artistico di Penone.

Dal punto di vista formale, inoltre, il web-doc presenta un'interfaccia originale e proprietaria. «Diversamente dai vecchi media», scrive Manovich (2001: 261), «in cui l'ordine di rappresentazione è fisso, oggi l'utente può interagire con un oggetto mediale grazie a un pannello di controllo. Grazie a questo l'utente può scegliere gli elementi da visualizzare o i percorsi da seguire, generando così un output personalizzato». In questo processo di decontestualizzazione e ri-formalizzazione, il mondo empirico viene inglobato all'interno del racconto/lettura del web-doc, ma in particolare, il software Klynt permette una organizzazione dei contenuti tramite un'interfaccia relativamente opaca – non è necessario intervenire sullo strato profondo di programmazione – perciò si può parlare di una ri-formalizzazione parziale.

Dal punto di vista della de-contestualizzazione, infine, assistiamo a una trasformazione delle condizioni di possibilità perché avvenga la comunicazione: se, nell'opera originale, è richiesta come *conditio sine qua non* la presenza nell'*hic et nunc* dell'esposizione, con il web-doc siamo di fronte al decadimento di tale vincolo, e di conseguenza a uno smussamento delle "condizioni" e delle "competenze" necessarie per la lettura. Questo dato assume una rilevanza sociale per cui la mediazione digitale dell'esperienza artistica può rappresentare un "facilitatore" per la lettura di un'opera d'arte, traducendola in un vocabolario più accessibile, e rendendo così possibile la proiezione di senso individuale dello spettatore. Nel caso del web-doc in questione, gli autori non hanno optato per una enunciazione diretta sul piano semantico-linguistica, ma piuttosto hanno esplicitato l'opportunità del prodotto digitale condiviso in rete, leggendolo come un accrescimento delle competenze dei lettori possibili, nell'ottica di Meyrowitz (1985) di medium elettronico come abolitore di barriere fisiche. Il web-doc diventa un testo al contempo dal valore estetico, funzionale (in quanto rende esperibile l'opera anche a spettatori che non possiedono le competenze spaziali necessarie per la sua fruizione – banalmente la vicinanza geografica o un handicap motorio che comprometterebbe la visita del giardino), ma anche sociale: nell'opera fondamentale sulla "riproducibilità tecnica" dell'opera d'arte, Benjamin (1966: 12) scrive che «[il condizionamento sociale] si fonda su due circostanze, entrambe connesse con la sempre maggiore importanza delle masse nella vita attuale. E cioè: rendere le cose, spazialmente e umanamente, *più vicine* è per le masse attuali un'esigenza vivissima, quanto la tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato mediante la ricezione della sua riproduzione».

Tecnologie e limiti della partecipazione

Fino a questo punto, il web-doc in analisi è stato considerato in negativo, definibile sulla base dell'opposizione con il suo referente reale (l'installazione originale) e, in particolare dell'opposizione tra i soggetti dell'enunciazione, Giuseppe Penone nel primo caso, e il gruppo di studenti nel secondo. Quello che però sarà rilevante sottolineare in questo secondo capitolo

non è tanto l'analisi dell'azione documentativa come produttrice di cultura innovativa, quanto piuttosto osservare le relazioni e connessioni estrinseche che un prodotto culturale di questo genere può intrattenere con le altre testualità e programmi del panorama mediatico contemporaneo nel quale ogni soggetto o istituzione è un potenziale produttore di contenuti originali, al fine di comprendere meglio le caratteristiche del soggetto empirico di questo particolare tipo di produzione.

In primo luogo, guardiamo al medium digitale – il web-doc può essere fruito su Pc o su dispositivo mobile – e, in particolare, al procedimento documentativo da esso azionato: sarà possibile analizzare più da vicino il processo di ri-mediazione attuato tramite il web-doc e le affinità che un prodotto di questo tipo condivide con una filiera produttiva trasversale ai diversi settori della cultura. In particolare, si partirà dalla notevole analogia con i diversi prodotti che, sempre all'interno del Web, si presentano come forme innovative di fruizione artistica.

Google Art & Culture⁶ rappresenta, in questo senso, l'esempio più paradigmatico: un immenso database al cui interno troviamo immagini dei più importanti musei al mondo prodotte con la tecnica dello street-view e capolavori d'arte riprodotti in altissima risoluzione, apertamente accessibili. Google non si propone tanto come un produttore di contenuti originali, ma un mediatore tra il museo e il potenziale fruitore: infatti, scrive Isabella Pezzini (2013: 40), a colpire è «l'idea stessa di mettere i musei online con un'azione parallela a quella già presente e autonoma dei siti degli stessi musei, ai quali ovviamente è possibile collegarsi anche dall'interno della nuova directory di Google». Senza soffermarci sull'aspetto economico-giuridico della questione, che porterebbe ad analizzare l'impatto di Google Art & Culture sul bilancio dell'industria museale e la questione dei diritti, o su quello filosofico-estetico, che condurrebbe a un'analisi dell'esperienza mediale nella prospettiva di una anestetizzazione della percezione sensibile possibile esclusivamente "in loco", è importante affrontare alcune questioni di carattere più mediologico che il progetto Google Art & Culture condivide con il web-doc sull'opera di Penone.

Come prima considerazione, a partire dal *débrayage* citato precedentemente, ciò che avviene a livello di contenuto mediale sia in Google Art & Culture che nel web-doc sull'opera di Penone è, secondo il modello classificatorio proposto da Lughì e Suppini (2015) una "riproduzione digitale" – per quanto concerne la documentazione del contesto museale di partenza, il suo spazio e i suoi oggetti – e una "creazione di opera" e di "sistemi". Il processo di riproduzione comincia nella situazione di co-presenza di opera e documentarista; i materiali raccolti (immagini, video, tracce sonore) sono già digitali ma non ancora indicizzati e connessi reciprocamente.

Comune alle due operazioni è, primariamente, la rappresentazione digitale (numerica) del contenuto. Solo successivamente, in fase di post-produzione, si passa ad una modularizzazione dello stesso, in un processo che porta a individuare quella che Manovich (2001) definisce la «struttura frattale» dei nuovi media, e che, attraverso un progressivo aumento della complessità dell'architettura software, vanno a formare il contenuto di un prodotto prima inesistente.

Un salone, potremmo dire, può venire campionato, elaborato, digitalizzato in un'immagine a 360°; un quadro in un'immagine interattiva; una collezione di opere in una gallery fotografica; opere e informazioni storiche e geografiche di diverso genere si accostano a biografie e video-tutorial, a suoni e video-grafiche. Si abbattano i confini tematici e i vari contenuti si profilano come moduli differenti e interscambiabili in un contesto intermediale, dando vita a un prodotto finale che è innegabilmente sincretico e multimediale che si può profilare contemporaneamente come un'esperienza sensibile e cognitiva, di intrattenimento e apprendimento nozionale (potremmo dire *edu-tainment*). Il web-doc sull'opera di Penone non è quindi un catalogo interattivo dell'esposizione, né un documentario che illustra i contenuti e i diversi percorsi di fruizione interna, né tantomeno un database di opere indicizzate per categoria. È la commistione di tali forme, in cui il concetto di autorialità originale muta, lasciando spazio a un rapporto di fruizione incentrato sull'utente. Il procedimento, tipico dei media digitali e teorizzato sin da Barthes (1967), non è tuttavia completamente assimilabile a quello proposto nel modello della *participatory culture*.

⁶Precedentemente Google Art Project.

In questo spazio è, naturalmente, il potenziale fruitore a scegliere il percorso di visione che più corrisponde al suo interesse o al contesto in cui è inserito nel qui ed ora: la fruizione passiva e cinematografica della Passeggiata, quella interattiva e partecipativa della Mappa, quella – se vogliamo – più di carattere speculativo, che riguarda invece il percorso Materiali e Temi. Tuttavia, questa apparente libertà di fruizione non si traduce in un'assenza del concetto di autorialità. Lo si ritrova chiaramente analizzando proprio il caso Google (e sarà scopo delle prossime righe rintracciarlo anche all'interno del web-doc sull'opera di Penone). L'utente, navigando nell'ipertesto artistico offerto da Google, passando da un'opera all'altra, si muove sempre all'interno di un'interfaccia definita e, in questo caso, proprietaria. I loghi e i colori, i pulsanti interattivi, la posizione dei menù e la sezione Account (che in G.A.P. ospita per l'appunto il profilo personale di Google) fanno riferimento a un universo semantico e formale di organizzazione e presentazione dei contenuti noto e originale, che si reitera nei diversi portali Google e che concorre a rendere più "trasparente" e "immediata" (Bolter, Grusin 2000) la fruizione, e che soprattutto – dato tutt'altro che indifferente – non è aperto a un livello profondo: non permette, cioè, una «remixabilità» dei contenuti da parte degli utenti, se non quella proposta dal modello del palinsesto e personalizzabile all'infinito. Lo stesso discorso si è visto essere valido per Klynt e la sua applicazione proprietaria, che offre una rosa di numerosi, ma non infiniti, template e percorsi espositivi.

Possiamo, a questo punto, iniziare a delineare un quadro conclusivo: per Jenkins (2007), uno dei tratti caratterizzanti la cultura partecipativa è l'opportunità, offerta agli users, di creare e far circolare liberamente contenuti autoprodotti – contenuti che, nelle pratiche di *fandom* e *grassroots* si profilano come azioni di appropriazione di contenuti proprietari (dallo streaming al download su YouTube, alla produzione di Meme a partire da immagini di repertorio). A differenza di tali processi, il web-doc rappresenta un filtro dall'opacità più lampante. Non è possibile modificare i contenuti, ma solo manipolarli.

L'interattività fa parte del processo di fruizione, ma non comprende pratiche di co-partecipazione tipiche dei nuovi media. Ciò significa che la forma del web-doc rappresenta un prodotto ibrido – più simile al videogioco (che può vantare una chiusura testuale ed una pre-organizzazione interna) – a metà strada fra l'opera e la sua fruizione da parte di *user* attraverso pratiche digitali (ad esempio la documentazione della visita con la condivisione di una fotografia su Instagram); un prodotto che apporta un valore aggiunto nella sua organizzazione predisposta dei contenuti, nella sua scelta dei punti di interesse da privilegiare (ad esempio quella di dedicare due sezioni ai Materiali e ai Temi della poetica dell'artista) e che quindi ha la possibilità di essere considerato positivamente accanto ai produttori istituzionali dell'industria culturale contemporanea.

Conclusioni: verso nuovi modelli di edu-tainment

Riprendiamo, per concludere, il discorso sulle competenze iniziato alla fine del primo paragrafo, in cui si definiva il web-doc non solo come un "facilitatore", ma come uno strumento in grado di modificare rapporti di possibilità e di condizionamento sociale delle istanze narrative del discorso artistico.

Possiamo richiamare, a questo proposito la riflessione di Zunzunegui (2003) secondo il quale «nel museo postmoderno si sostituisce la visita tradizionale illuminista con una libertà di scelta. La relazione tra spazio museale e percorso non è più regolata, ma libera. Se la presenza di un percorso consigliato ha come finalità il successo cognitivo del destinatario, l'assenza di un tale percorso mette in causa la possibilità stessa di un accesso democratico all'arte, poiché non sarà più garantita, o quanto meno facilitata, una presa cognitiva ed estetica delle opere».

In questo scenario di "democratizzazione" dell'arte (e della società in generale), si potrebbe coerentemente appurare che la libertà di scelta agisce, fra tutti, sul piano delle competenze – le abilità cognitive, i saperi enciclopedici, l'intenzionalità determinano le attitudini fruibili di un soggetto – le quali possono rappresentare tanto un vincolo quanto un'opportunità innovativa di espressione. Per Iser (1978: 25) la lettura è «l'interazione di un testo (la sua struttura) con il suo ricevente, il lettore. Tale interazione è un processo di cooperazione nel quale il lettore è chiamato a "riempire gli spazi bianchi" e a dare una determinazione al testo, ma ciò può avvenire solo

mediante l'attivazione di specifiche competenze del lettore derivanti da precedenti esperienze di lettura e dalla sua enciclopedia; solo se è, in breve, un «lettore competente».

Ci possiamo richiamare, infine, alla filosofia della tecnica di Pietro Montani (2014), che negli ultimi anni si è dedicato attentamente allo studio delle tecnologie digitali pervasive, secondo la quale l'ottimizzazione e pre-selezione del molteplice riescano a restituire, nella modalità condivisa tipica della rete, l'esperienza della contingenza [a partire da] un'accezione forte del concetto di interattività, intesa come quel processo tecno-estetico aperto, in cui si delocalizza la sensibilità senza però perdere la sua imprevedibile apertura al molteplice dell'esperienza. Secondo quest'ultima interpretazione, l'interattività rappresenta un carattere naturale dell'esperienza che le tecnologie digitali portano a esteriorizzare nella prospettiva di cooperazione interpretativa e democratica (tra utente e produttore, tra utente e utente etc.).

In questa sede, però, non ci interessa tanto evidenziare i problemi di competenza relativi all'interpretazione di un testo – né di quello originale né del suo simulacro digitale – quanto piuttosto le competenze immanenti del gruppo di lavoro – il soggetto produttore del web-doc – che sono state attivate durante la prima fase di fruizione – quella della selezione dei materiali documentativi (riproduzione digitale). Competenze che, almeno parzialmente, sono dipese dalla formazione interdisciplinare dei singoli componenti.

È nella seconda fase che, tali competenze, sono confluite – attraverso il *débrayage* – nel prodotto originale digitale che è stato al centro di questa analisi. È necessario fare alcune considerazioni e definirne le conseguenze.

In primo luogo, l'atto documentativo e interpretativo del gruppo di lavoro apre degli interrogativi su quali potessero essere le "letture possibili" previste o meno dall'autore. Possiamo però sostenere, con quasi assoluta certezza, che il lavoro trasversale alle opere di catalogazione a partire da materiali e temi, rappresenta il risultato di un lavoro interpretativo che l'autore può avere potenzialmente tenuto in considerazione, ma che non fa parte di un programma di fruizione pre-visto per essere messo in atto da uno "spettatore modello" (che immaginiamo possa essere il «flâneur» dei Giardini reali di Venaria). E, d'altra parte, possiamo ugualmente sostenere che lo "spettatore modello" del web-doc non sia affatto assimilabile a quello dell'opera originale, riconoscendo in questo modo il successo del processo di valorizzazione del patrimonio culturale – nei termini di un ampliamento del bacino di pubblico – attraverso i media digitali.

In secondo luogo, il carattere speculativo e di approfondimento che connota tanto il processo produttivo del web-doc quanto la fruizione dell'opera originale da parte del gruppo di lavoro, testimonia di un'intenzionalità originale che va ricercata fra gli obiettivi di un modello didattico-sperimentale della comunità accademica, ma che potrebbe potenzialmente svincolarsi da questo contesto, divenendo assimilabile – come abbiamo visto nel caso di Google Art & Culture – a strategie di business per la valorizzazione del patrimonio culturale.

Ciò significa che un'operazione di questo tipo può profilarsi contemporaneamente come un modello di didattica sperimentale attraverso il quale far fare agli studenti esperienza diretta di ciò che si apprende nella carriera universitaria; come una proposta alternativa all'azienda di servizi multimediali per le istituzioni museali e, in ultima istanza, come un modello di fruizione-interpretazione originale, che muove da conoscenze accademico-scientifiche e che ha la possibilità di profilarsi come una nuova frontiera della produzione *edu-tainment* in grado di interessare tanto tipologie di spettatori rinviabili ai luoghi espositivi tradizionali, quanto gruppi accademici interessati maggiormente a una prospettiva analitica.

Non a caso, la produzione del web-doc sull'opera di Penone è inserita nel macro-programma «Digital Arts and Humanities for Cultural Heritage. Culture e Media Digitali nella rappresentazione della ricerca e comunicazione museale» promosso dal Dipartimento Interateneo di Scienze del Territorio dell'Università e del Politecnico di Torino, un progetto che punta a valorizzare il patrimonio culturale del territorio attraverso collaborazioni di ricerca attivate dai proponenti con musei, università e centri di ricerca internazionali, in un'ottica di un trasferimento della conoscenza artistica e storica in termini di *educational edu-tainment*.

Bibliografia

- Barthes, Roland. "The Death of the Author", in *Aspen*, n. 5-6, 1967.
- Benjamin, Walter. "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" (1936) in *Schriften*, Francoforte sul Meno: Suhrkamp (trad. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi, 1966).
- Benveniste, Émile. *Problèmes de linguistique générale*. Paris: Gallimard, 1966. (trad. it.: *Problemi di linguistica generale*, Milano: Saggiatore, 1971).
- Bolter, Jay David e Richard Grusin. *Remediation. Competizione e Integrazione tra media vecchi e media nuovi*. Milano: Guerrini & Associati, 2002.
- Del Marco, Vincenzo e Isabella Pezzini (a cura di). *Nella rete di Google. Pratiche, strategie e dispositivi del motore di ricerca che ha cambiato la nostra vita*. Milano: Franco Angeli, 2016.
- Eco, Umberto. *Lector in fabula*, Milano: Bompiani, 1979.^[1]
- Gianelli, Ida (a cura di). *Il giardino delle sculture fluide di Giuseppe Penone*. Torino: Allemandi, 2007.
- Iser, Wolfgang. *L'atto della lettura: una teoria della risposta estetica*. Bologna: Il Mulino, 1978.
- Jenkins, Henry. *Cultura Convergente*. Milano: Apogeo, 2007.
- Jenkins, Henry. *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*. Milano: Apogeo, 2013.
- Lughi, Giulio. Suppini, Alessandra. *Creatività digitale, Come liberare il potenziale delle nuove tecnologie*. Milano: Franco Angeli, 2013.
- Malraux, A. *Le musée imaginaire*. Dully: Albert Skira, 1947.
- Manovich, Lev. *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Edizioni Olivares, 2002.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York: New American Library, 1967 (trad. it.: *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore, 1967).
- Meyrowitz, Joshua. *No Sense of Place. The Impact of the Electronic Media on Social Behavior*. Oxford: Oxford University Press, 1985. (trad. it.: *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*. Bologna: Baskerville, 1995).
- Montani, Pietro. *Tecnologie della Sensibilità. Estetica e Immaginazione Interattiva*. Milano: Raffaello Cortina Editore, 2014.
- Pezzini, Isabella. "I nuovi musei immaginari. A partire da Google Art Project", in *Reti, saperi e linguaggi*, n. 2, pp. 40-43, 2013.

Poli, Francesco e Francesco Bernardelli. *Mettere in scena l'arte contemporanea*. Monza: Johan e Levi, 2016.

Zunzunegui, Santos. *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica*. Madrid: Cátedra, 2003 (trad. it.: *Metamorfosi dello sguardo. Museo e semiotica*. Roma: Nuova Cultura, 2011).