

Musei performativi e nuove indicizzazioni, questa è cultura 2.0

La vita contemporanea sta vivendo una diffusione sempre più profonda e capillare del web e delle nuove tecnologie digitali. Questi strumenti stanno progressivamente andando a integrare e ridefinire un'ampia gamma di esperienze umane e lo stesso settore culturale può dirsi investito dalla loro diffusione, che ne ha più volte fatto il banco di prova per la sperimentazione di applicazioni differenti.

In questo contesto, sono molti i versanti in cui le nuove tecnologie digitali possono intervenire: dall'ampliamento dell'accesso alle informazioni e ai contenuti artistici e culturali all'apprendimento, dalla fornitura di nuovi strumenti per sviluppare la propria creatività alla costruzione di esperienze fruibili innovative e coinvolgenti.

La fruizione e la documentazione finalizzata alla ricerca e alla conoscenza costituiscono due campi di grande interesse per la sperimentazione di nuovi paradigmi digitali e l'applicazione degli strumenti tecnologici di ultima generazione. Le potenzialità di migliorare l'esperienza dell'utente su entrambi i versanti, infatti, sono notevoli. Gli articoli di Vanessa Michielon e di Andrea Cuna propongono una lettura di questi due orizzonti, portando alla luce trend emergenti ed esigenze reali.

In *Grounding a new meaning of performative museum on the paradigm of Natural Interaction*, Vanessa Michielon si concentra sull'analisi del paradigma tecnologico conosciuto come *Natural Human Computer Interaction* e quindi sul trend museologico emergente che vede protagoniste le interfacce naturali quali modalità attraverso cui proporre al fruitore un'esperienza di visita immersiva e interattiva. La *natural interaction* è un particolare approccio alla progettazione delle interfacce che privilegia un'interazione basata su dinamiche e processi percepiti come naturali dal fruitore, il quale può interagire con l'ambiente direttamente attraverso il proprio corpo, grazie a soluzioni quali le *gesture-based interfaces* e le *motion tracking technologies*. L'evoluzione verso questa nuova generazione di modalità espositive sfida la supremazia dell'occhio, presupposto che da sempre ha caratterizzato la museologia tradizionale, e apre le porte all'era dei musei performativi.

Con *Immagini e Web: percorsi della memoria 2.0*, Andrea Cuna propone una lettura della digital curation, analizzando le esigenze di ricerca e navigabilità degli utenti comuni e proponendo una modalità alternativa di indicizzazione per gli archivi culturali digitali, basata sulla *Faceted Classification*. Muovendo dalla messa in discussione dell'efficacia degli attuali paradigmi di Information Retrieval, lo studio vuole mettere in evidenza i presupposti che possono concorrere a un miglioramento in termini di *usability*, *accessibility* e *findability*. Le tesi illustrate hanno trovato applicazione concreta nel contesto del progetto Percorsi della Memoria, sviluppato dall'Istituto di Storia sociale e religiosa di Gorizia, che ha portato alla costituzione di un significativo archivio digitale il cui sistema di esplorazione ha sposato un approccio di *facet analysis*.

I contributi propongono la lettura di due casi emblematici in cui l'applicazione delle nuove tecnologie al settore artistico e culturale è guidata da un approccio che pone il fruitore-utente al centro. La ridefinizione delle esperienze di fruizione ed esplorazione dei contenuti è infatti concepita in termini "umano-centrici" in un'ottica di maggiore immediatezza, interazione ed usabilità. Sono questi, non a caso, i principi fondamentali della nuova era digitale.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Tafter Journal

Esperienze e strumenti per cultura e territorio

Tafter Journal

scritto da Stefano Monti il 3 Luglio 2013

[License](#)