

Musei virtuali e inclusione sociale

Marco Chiappesi

*Dottore di ricerca in Storia e sociologia della modernità
Università di Pisa*

Riassunto

Con lo sviluppo di personal computer in grado di riprodurre contenuti sempre più sofisticati e con la diffusione della rete Internet e dei servizi World Wide Web è nata la possibilità di presentare digitalmente delle raccolte di Beni culturali; il fenomeno dei cosiddetti “musei virtuali”. Dopo una rassegna di alcune definizioni di “museo virtuale” e la proposta di una tipizzazione del fenomeno, in questo saggio si analizza l’impatto potenziale dei musei virtuali nel campo dell’inclusione sociale.

Parole chiave: musei virtuali, inclusione sociale, industria culturale

Abstract. *Virtual museums and social inclusion*

With the development of personal computers capable of reproducing increasingly complex contents, and with the spreading of the Internet and of World Wide Web services, it arose the possibility of the virtual presentation of collections of cultural artefacts: the phenomenon of the so-called “virtual museums”. After a review of some definition of “virtual museum”, and after proposing a typification of this phenomenon, this essay will focus on the potential impact of virtual museums on social inclusion.

Keywords: virtual museums, social inclusion, culture industry

...ora noi disponiamo, per supplire ai mancamenti della nostra memoria, di un numero di opere significative maggiore di quante ne possa contenere il massimo museo.

S'è aperto infatti un museo immaginario, che spingerà all'estremo l'incompleto confronto imposto dai vari musei

(Malraux, 1947, p. 12 ed. it.)

1. Musei virtuali: alcune definizioni e tipologie

Una caratteristica che accomuna i musei indipendentemente dalla loro tipologia specifica – siano essi musei d’arte, antropologici, di storia naturale o d’altro tipo – è il fatto che acquisiscono, conservano e rendono disponibili al pubblico dei Beni culturali; o, secondo la definizione dell’International Council of Museums, delle «testimonianze materiali dell’umanità e del suo ambiente» (ICOM, 2007).

Con l'avvento e la diffusione dei computer domestici, della rete Internet (negli anni '80) e dei servizi World Wide Web (negli anni '90), molte istituzioni museali hanno iniziato a utilizzare questi strumenti non solo per presentare e pubblicizzare i contenuti delle proprie collezioni, ma anche per renderne possibile una fruizione per così dire "mediata", a distanza. Le modalità di presentazione museale in rete si sono evolute seguendo le possibilità tecniche via via disponibili, considerando che le prime pagine Web permettevano esclusivamente l'utilizzo di testo, immagini (di risoluzione non elevata, data la bassa velocità di trasmissione dati dei collegamenti domestici dell'epoca) e link ipertestuali tra pagine, mentre progressivamente è diventato possibile incorporare elementi sempre più complessi come tracce audio, video, immagini in alta ed risoluzione, modelli tridimensionali.

Questo tipo di "virtualizzazione" del museo ha generato anche delle versioni "offline", basate su supporti fisici (per lo più CD) che permettono di fruire dei contenuti multimediali anche attraverso computer scollegati dalla rete. Tale prodotto è stato però reso marginale dalla successiva diffusione capillare delle connessioni Internet domestiche (marginalizzazione analoga a quella delle "enciclopedie multimediali") e nel nuovo secolo il museo virtuale su supporto fisico è rimasto un prodotto di nicchia.

Parallelamente alla costruzione da parte dei musei "tradizionali" di una propria presenza in rete è andata sviluppandosi la possibilità di costruire siti Web che corrispondessero alle caratteristiche di un museo virtuale, pur senza l'esistenza di controparte museale nel mondo "fisico"; questo sia aggregando opere o elementi che fuori dalla rete si trovano distribuite in una pluralità di collocazioni, sia presentando esposizioni del tutto originali.

Il termine "museo virtuale" viene oggi comunemente impiegato per tutte queste istanze: per la presentazione su Internet delle proprie collezioni da parte di una preesistente istituzione museale, per la presentazione di Beni culturali privi di una collocazione museale di tipo tradizionale, e per l'aggregazione su Internet in un unico contesto di opere o elementi che si trovano disseminati in più contesti museali (tradizionali o virtuali che essi siano).

Diversi autori tra quelli che si sono dedicati allo studio del fenomeno hanno posto in essere classificazioni e definizioni che delimitano il concetto di "museo virtuale", distinguendolo da

altre possibili presenze museali in rete.

Una prima definizione di museo virtuale, tuttora ampiamente citata in letteratura, è quella fornita da Geoffrey Lewis (1996) per un articolo della versione online dell'Enciclopedia Britannica: «Una collezione di immagini registrate digitalmente, file audio, documenti di testo ed altri dati di interesse storico, scientifico o culturale cui si accede tramite mezzi elettronici. Un museo virtuale non ospita oggetti reali e quindi non possiede la permanenza e le qualità uniche di un museo secondo la definizione istituzionale del termine» (Britannica Online, Article Section, 1996).

Werner Schweibenz (1988), pur riconoscendo che l'idea di museo virtuale era un concetto in divenire, propose una definizione alternativa, meno centrata sugli oggetti e più sull'esperienza della fruizione – avendo tra l'altro preso in considerazione i tre ordini di contesto dell'esperienza museale come presentati da Falk e Dierking (1992), ossia contesto personale, sociale e fisico:

«Il “museo virtuale” è una raccolta logicamente correlata di oggetti digitali composti in una varietà di mezzi, e, per la sua capacità di fornire connessione e vari punti di accesso, si presta a trascendere i tradizionali metodi di comunicazione e interazione con i visitatori, essendo flessibile rispetto ai loro fini ed interessi; non ha alcun luogo o spazio reale, i suoi oggetti e le informazioni collegate possono essere disseminati per tutto il mondo» (Falk e Dierking, 1992, p. 90).

In questo senso, è chiaro che non ogni presenza museale su Internet può essere considerata un museo virtuale. Più recentemente, il V-MUST, Virtual Museum Transnational Network (network internazionale di eccellenza attivo nel settore della musealità virtuale e coordinato dal CNR), così definisce il museo virtuale:

«una entità digitale che si basa sulle caratteristiche di un museo con lo scopo di complementare, accrescere, o aumentare l'esperienza museale attraverso personalizzazione, interattività e ricchezza di contenuti. I musei virtuali possono fungere da impronta virtuale di un museo fisico, o possono agire indipendentemente, mantenendo lo status di autorevolezza conferito dall'ICOM nella sua definizione di museo. In tandem con la

missione dell'ICOM di un museo fisico, anche il museo virtuale è impegnato nell'accesso pubblico sia ai sistemi di conoscenze incorporati nelle collezioni e nell'organizzazione sistematica e coerente della loro esibizione, così come nella loro conservazione nel lungo periodo» (V-MUST, 2014).

2. Musei virtuali: alcuni esempi

Le tre tipologie di museo virtuale precedentemente presentate – proiezione su Web di un singolo museo, istanza che presenta Beni culturali non musealizzati nel mondo “reale”, e quello che potremmo definire “meta-museo virtuale”, ossia un luogo virtuale di aggregazione di beni pertinenti a più musei, possono tutte rientrare nella definizione del V-MUST.

Un esempio della prima tipologia, proiezione su Web di un singolo museo “tradizionale”, può essere il sito del “Museo Novecento” di Firenze (<http://www.museonovecento.it/>, 12/10/2015). Alcune delle sezioni in cui è suddiviso il sito sono evidentemente pensate per il futuro visitatore del museo nella ubicazione fisica – come mappa della zona, orari di apertura, costo dei biglietti, programmazione delle mostre temporanee e altre informazioni logistiche. Altre però sono di interesse più generale, presentando materiale informativo e riproduzioni fotografiche di molte opere parte della collezione permanente.

Un esempio della seconda tipologia, museo virtuale privo di collegamenti con musei “tradizionali”, può essere rappresentato da Memors (<http://porrajmos.it/>, 12/10/2015), “museo virtuale del Porrajmos in Italia”. Progetto finanziato dall'Unione Europea e realizzato da un gruppo di associazioni e fondazioni, Memors raccoglie e presenta materiale sulle persecuzioni contro le minoranze linguistiche rom e sinti durante il fascismo: documenti ufficiali, fotografie e articoli da riviste d'epoca, memorie e manoscritti e videointerviste a testimoni diretti e indiretti delle vicende storiche. Parte dell'interessante materiale presentato proviene dal fondo librario del Centro Studi Zingari di Roma, conferito nel 2009 alla Fondazione Fossoli, dedicata alla valorizzazione dell'ex campo di concentramento di Fossoli.

Per quanto riguarda la terza tipologia – il museo virtuale come luogo di aggregazione di

Beni culturali distribuiti in più musei – un esempio particolarmente rilevante è rappresentato dal Google Art Project (<https://www.google.com/culturalinstitute/u/0/project/art-project?hl=it>, 12/10/2015), sito lanciato nel 2011 con le opere di 17 musei di rilevanza internazionale – tra i quali gli Uffizi ed i Musei Capitolini. Il numero di istituzioni museali che collaborano al progetto aveva raggiunto nell'aprile 2012 il numero di 151.

Nel dicembre 2013, il Google Art Project è stato incorporato nel Google Cultural Institute (<https://www.google.com/culturalinstitute/u/0/home>, 12/10/2015), che alle opere dell'Art Project affianca una serie di progetti tematici per rendere disponibili in versione digitale materiali solitamente conservati negli archivi di istituzioni culturali e non esposti al pubblico, e – sotto la denominazione di World Wonders Project – per offrire dei *tour* virtuali in località di interesse culturale (a marzo 2015, le località italiane incluse in quest'ultimo progetto erano 21).

L'importanza del progetto è evidente, sia per i potenti mezzi tecnologici messi in campo da Google e per la qualità dei risultati ottenuti (molte delle opere pittoriche sono digitalizzate con tecnologia gigapixel, permettendo una altissima risoluzione), sia per la portata globale delle collaborazioni.

Il visitatore del sito, oltre a navigazioni per collezione o artista può selezionare le opere corrispondenti ai risultati delle proprie ricerche, aggregare le opere in una o più “gallerie utente”, aggiungendo i propri commenti e descrizioni alle opere scelte, o ancora visitare le gallerie utente predisposte e rese pubbliche da altri utenti.

Le tipologie di museo qui esemplificate dal Google Art Project e dal sito di Museo Novecento da una parte, e da Memors dall'altra, rappresentano a mio avviso due scenari profondamente divergenti: i primi musei virtuali, creati a partire da musei “tradizionali” o per loro iniziativa, rappresentano un modello che mantiene (per quanto possibile) la relazione simbolica con l'oggetto materiale rappresentato nella riproduzione digitale, per via del rapporto istituzionale con la sede fisica della sua conservazione; è una modalità che consente di preservare una sorta di versione contemporanea dell'“aura” che Benjamin (1955) attribuisce all'opera d'arte prima della sua riproducibilità tecnica. Anche quando non si tratta

di opere d'arte ma di manufatti, reperti archeologici o naturalistici, nel caso di questi musei virtuali si tratta pur sempre di riproduzioni, di simulacri contestualizzati in una situazione di autorevolezza legata ad un luogo fisico specifico. Invece, nei musei virtuali come Memors, che nascono privi di connessione con musei "tradizionali" (fino all'estremo di quei musei virtuali che presentano materiale che nasce già digitale, per così dire disincarnato), questo rapporto simbolico è molto più labile, anche quando vengono presentate le riproduzioni digitali di manufatti od opere "fisiche"; i due tipi di museo possono essere fruiti dallo stesso visitatore, in possesso degli strumenti concettuali per una decodifica complessa della riproduzione e del suo contesto, è evidente che proiettano una differente struttura simbolica. Il museo virtuale emanato da un museo tradizionale è la proiezione digitale di un "luogo" nel senso indicato da Augé (1992): identitario, relazionale, storico. Un museo digitale del secondo tipo invece non è né un luogo né un non-luogo: invita implicitamente ad uno stile cognitivo diverso, più affine a quello posto in essere per la fruizione di contenuti digitali.

3. Musei virtuali: strutture digitali, impatti sociali

Con lo sviluppo tecnologico i musei virtuali hanno radicalmente modificato le proprie caratteristiche: a partire dai precursori composti da testo ed immagini e con una interattività limitata ai link tra pagine, siamo passati ad una presenza multimediale ormai consolidata, fruibile anche da dispositivi mobili, come cellulari o tablet, e alla possibilità di ambienti tridimensionali da fruire in modalità immersiva, eventualmente tramite l'uso di dispositivi da "realtà virtuale". Quello che interessa in questa sede però non è tanto un'analisi delle prospettive tecniche del settore, quanto piuttosto sviluppare una riflessione sulle conseguenze sociali della diffusione dei musei virtuali: in particolare per quanto riguarda la dimensione dell'inclusione sociale.

Accanto alle loro altre funzioni, i musei hanno svolto e continuano a svolgere un ruolo nella costruzione delle identità sociali (vedi Colazzo, 2002; D'Amato, 2012) e,

parallelamente, nella promozione di mutamenti sociali (Brown *et alii*, 2009; Silverman, 2009) o, viceversa, nel mantenimento dello status quo (Kaplan, 1996). Gli equilibri e squilibri di potere tra gruppi sociali possono riflettersi nella gestione del patrimonio museale, potendo questo essere utilizzato dai gruppi egemoni come ulteriore strumento per l'affermazione del proprio primato. Come osservato da Horkheimer e Adorno (1947. Trad. it. 2010, p. 140), del resto, agli inizi del ventesimo secolo era stato proprio l'essere soggetti ad una sorta di "tutela" politica ad avere inizialmente protetto i musei (così come anche le università, i teatri e le orchestre) europei – e quelli tedeschi in particolare – dall'espansione delle dinamiche di mercato alla sfera di quella che sarebbe presto diventata l'industria culturale.

Data la loro funzione rispetto alle identità sociali i musei possono anche divenire luoghi di conflitto (Boyd, 1999), nel momento in cui lo svolgimento della loro funzione di costruzione dell'identità sociale incontra resistenza da parte di specifici gruppi. Esposizioni etnografiche dedicate a popoli colonizzati (Butler, 1999), mostre storiche su guerre, guerre civili e scontri sociali, ma anche l'esibizione di opere d'arte per un verso o per l'altro controverse sono solo alcune delle possibili situazioni museali che hanno dato luogo a controversie (McConnell e Hess, 1998). Anche il campo della storia naturale non è esente dall'insorgere di conflittualità, come nel caso dei "musei della creazione" che negli Stati Uniti allestiscono mostre naturalistiche e paleontologiche nel contesto di un creazionismo di matrice religiosa ed antidarwiniana (Butler, 2010; Lynch, 2013), e in merito ai quali non sono infrequenti le polemiche da parte del mondo scientifico ed accademico. Il punto più estremo della conflittualità rispetto all'esposizione museale può essere rappresentato da episodi come la distruzione, nei primi mesi del 2015, di reperti nel museo di Mosul da parte dei miliziani ISIL che avevano preso possesso della città.

Il fatto che un museo virtuale possa esistere senza alcuna corrispondente sede fisica rende possibile la sua creazione, gestione e curatela anche da parte di singoli o piccoli gruppi, il che in teoria dovrebbe rappresentare un vantaggio per quanto riguarda la possibilità di gruppi sociali subalterni di auto-rappresentarsi, o di presentare le proprie rappresentazioni della società nel suo complesso, tramite musei virtuali incentrati su aspetti specifici della propria

storia e cultura. Va però sottolineato che, per musei virtuali di questo tipo, il problema della persistenza temporale si pone in termini decisamente diversi che per quelli che sono proiezione di musei “fisici”: date le risorse tipicamente ridotte a disposizione di singoli o piccole associazioni è infatti molto più facile che si verifichi il caso di una “scomparsa” del museo dalla rete, ad esempio per il venir meno per qualsiasi motivo dell’impegno da parte della singola persona o del piccolo gruppo dedicato alla sua curatela e gestione tecnica, o per la sopravvenuta insostenibilità dei costi di gestione. Per esempio il *Proud Heritage Online Museum*¹ si proponeva in rete come un «museo nazionale che riflette in tutta la loro ricca diversità la storia e l’eredità culturale di lesbiche, gay, bisessuali e trans britannici»; attivo dal 2006, e rilanciato ufficialmente nel 2008 con un evento in collaborazione col *National History Museum*, risulta dopo pochi anni scomparso dalla rete – salvo alcune “istantanee” dello stato del sito in specifiche date conservate su Internet Archive².

Nella sua monografia dedicata alla storia delle istituzioni museali, Bennett (1995, pp. 102-105) evidenzia come lo “spazio discorsivo politico” dei musei si sia formato nel diciannovesimo secolo (e si sia successivamente evoluto) sulla base di due ordini di contraddizioni: in primo luogo, quella tra la pretesa universalistica ed enciclopedica delle proprie esposizioni e la selezione necessariamente limitata di materiali presentati; in secondo luogo, la contraddizione tra il rivolgersi ad un pubblico indefinito in maniera formalmente egualitaria, ed il sostanziare dei “marcatori culturali” che ne condizionano implicitamente la fruizione tramite invisibili barriere culturali e di classe. In questo senso, la tendenza dei musei contemporanei all’utilizzo di tecnologie interattive e multimediali e l’integrazione al proprio interno di spazi di consumo come negozi di souvenir e caffetterie, vengono viste da Bennett come un tentativo di democratizzazione dell’“ethos dei musei” che non riesce necessariamente a rimuovere queste barriere invisibili, la cui responsabilità l’autore imputa

1 L’indirizzo del sito era www.proudheritage.org; attualmente (12/10/2015) il sito è offline e il nome di dominio è in vendita.

2 Internet Archive (<https://archive.org/>, 12/10/2015) è un vero e proprio archivio digitale che si propone di «offrire accesso permanente a ricercatori, storici, studiosi, persone con disabilità, e al pubblico generale a collezioni storiche in formato digitale». Come parte di questo sforzo, il sito archivia una grandissima mole di “istantanee” che fotografano lo stato di altri siti Web attraverso gli anni; questo permette di dare persistenza a fonti e contenuti culturali digitali la cui conservazione sarebbe altrimenti impossibile.

principalmente al sistema educativo nel suo complesso. Lo stesso ordine di considerazione può essere rivolto ai musei virtuali. La trasposizione delle collezioni museali su internet si accompagna spesso ad una retorica della democratizzazione e dell'apertura, che ricorda la "falsa generosità" individuata da Bourdieu (1968) nella similare retorica della democrazia che connota i musei tradizionali – laddove, come osservato appunto da Bourdieu, «accesso libero significa anche accesso opzionale, riservato a coloro che, dotati dell'abilità di appropriarsi dei lavori, hanno il privilegio di usare questa libertà e che si trovano di conseguenza legittimati nel loro privilegio, ossia nel possesso dei mezzi di appropriazione dei Beni culturali o – per prendere in prestito un'espressione di Max Weber, nel monopolio della manipolazione dei Beni culturali e dei segni istituzionali della salvezza culturale» (Bourdieu, 1968, p. 663).

In effetti tramite i nuovi mezzi digitali aumentano le potenzialità di fruizione del patrimonio museale, ma il rischio è che questo aumento di opportunità, sia in potenza che in effetto, non riguardi tutta la popolazione, ma sia influenzato dalle medesime stratificazioni che hanno le loro radici al di fuori delle istituzioni museali stesse e che queste contribuiscono a riprodurre.

Per capire se e in che misura i musei virtuali possono realmente democratizzare la fruizione del patrimonio artistico e culturale, è necessario approfondire quali sono le principali barriere da superare per raggiungere questo obiettivo; considerando che l'inclusione può operare su più livelli, come quello individuale, quello della comunità e quello della società nel suo complesso (Sandell, 2003).

Emily Dawson, ricercatrice attiva nello studio del rapporto tra accesso alla cultura scientifica ed equità sociale, ha affrontato anche il tema più generale della musealità (Dawson, 2011, 2014), mostrando come le principali barriere alla fruizione dei patrimoni museali siano linguistiche, di costo, di luogo, di competizione della scelta museale con altri usi alternativi del tempo libero, e di motivazioni legate all'identità. Quest'ultimo aspetto può manifestarsi ad esempio col sentirsi a disagio da parte di un fruitore per la mancanza di altre persone del proprio gruppo etnico tra i visitatori, o per l'assenza del punto di vista del proprio gruppo sociale nella presentazione del materiale esposto. Mentre le barriere legate al luogo e alla sua

raggiungibilità sembrerebbero ovviamente superate con la collocazione digitale, così come parte delle motivazioni legate all'identità, alcune delle altre barriere identificate da Dawson restano potenzialmente in essere anche nel nuovo contesto; a queste si aggiungono o sovrappongono quelle che caratterizzano il cosiddetto *digital divide*. Anche se il costo di accesso a un museo virtuale è tipicamente nullo per il visitatore, non si può dire lo stesso dei mezzi usati per l'accesso, come hardware e connessione dati. Come evidenziato da Bauman, il *digital divide* «è in grado di riassumere e di rilanciare tutti i tipi di disuguaglianza esistenti sia all'interno che all'esterno di un dato paese» (Bauman, 2006, p. 102). Inoltre, barriere legate a specifici handicap da parte degli utenti (ad esempio ipovedenti o non vedenti) rischiano di essere riprodotte anche virtualmente, nel caso in cui i musei virtuali non incorporino efficacemente specifiche tecnologie di accessibilità fin dalla fase di progettazione; anche se in questo caso si tratta forse più di barriere assolute alla fruizione, che possono diventare barriere all'inclusione sociale solo nel senso in cui i musei virtuali il cui accesso è precluso da queste barriere siano realmente orientati in senso inclusivo, e non siano invece la mera riproduzione sotto connotati museali di prodotti dell'industria culturale, in ultima analisi orientati al mantenimento dello status quo (e quindi delle dinamiche di esclusione).

Il coinvolgimento diretto delle popolazioni o dei gruppi sociali interessati nell'allestimento di collezioni virtuali che li riguardano, nel contesto ad esempio di musei etnografici o antropologici, può essere un modo per concretizzare le possibilità inclusive implicite nei nuovi mezzi. Come sottolinea infatti Karen Worcman, fondatrice del virtuale Museu da Pessoa (museo della persona) brasiliano, «la mera digitalizzazione degli artefatti e delle narrazioni storiche delle comunità non garantisce l'inclusione sociale. D'altro canto, la semplice distribuzione di computer tra le comunità (indigene o di altro tipo) non garantisce l'inclusione digitale. È innanzitutto necessario rendere i computer ed il loro uso significativo per le persone che li useranno. Le comunità devono essere coinvolte nella digitalizzazione delle loro storie come mezzo di affermazione sociale» (Worcman, 2002).

Da questo punto di vista si può distinguere tra inclusione formale e sostanziale: formale quando l'assenza di barriere tecniche o linguistiche permette in astratto l'accesso ai contenuti

museali, sostanziale quando prassi di partecipazione attiva e co-costruzione dei significati promuovono in concreto questo accesso.

Oltre a prendere in considerazione tutti questi fattori sia in fase di progettazione che di gestione dei musei virtuali, è perciò necessario che lo sviluppo dell'esperienza del visitatore sia basato su di un'ottica policentrica, che consideri anche le possibili aspettative e motivazioni, anziché su di un'ottica centrata esclusivamente sulle riproduzioni digitali oggetto delle esposizioni. I musei "tradizionali" hanno una grande esperienza in questo campo, servendosi spesso di personale specializzato per la costruzione di una ottimale esperienza del visitatore, e questo know-how è utilizzato anche per le loro versioni Web; ma i musei virtuali che nascono privi di connessioni con preesistenti musei "tradizionali" devono compiere un surplus di sforzo per integrare questo ordine di considerazione nella propria attività. Per svolgere efficacemente una funzione di inclusione sociale è necessario che il museo virtuale venga percepito come accessibile e rilevante da parte degli ipotetici visitatori appartenenti alle fasce sociali tendenzialmente oggetto di dinamiche di esclusione, e questo può richiedere la pianificazione di strategie di lungo termine. L'inclusione sociale può essere definita in una pluralità di maniere (Levitas, 2003) ma è rilevante osservare che da parte dell'Unione Europea è stata recepita una concezione multidimensionale del fenomeno (Atkinson, Marlier e Nolan, 2004), con vari livelli di indicatori costruiti rispetto alle diverse dimensioni. In questo senso gli operatori culturali hanno a disposizione un armamentario di metodologie di valutazione dell'impatto sociale del proprio operato da cui attingere anche in fase di pianificazione, oltre che di gestione, delle esposizioni museali; per una vera efficacia dei musei virtuali è necessario che anche i loro curatori e gestori incorporino questi strumenti nel proprio operato.

Conclusioni

Dato il rapporto molto meno stringente col substrato materiale, fisicamente localizzato,

rispetto a quello dei musei “tradizionali”, i musei virtuali possono avere un reale impatto in termini di promozione dell’inclusione sociale a fronte di minori costi; questo però non è in alcun modo un fenomeno automatico. Per converso, i musei virtuali possono anche diventare una componente ulteriore dell’industria culturale, giocando un ruolo di riproduzione simbolica dell’ordine sociale esistente e delle dinamiche di esclusione. Accanto agli ostacoli genericamente associati alle istituzioni museali per una fruizione inclusiva e che promuova a sua volta l’inclusione nella società più ampia, i musei virtuali rischiano infatti di introdurre nuovi ostacoli legati al *digital divide* e alle caratteristiche specifiche delle proprie piattaforme tecniche. I tipi fondamentali di musei virtuali qui individuati – quelli che sono proiezione di un museo tradizionale, quelli che nascono privi di questo rapporto istituzionale, e i “meta-musei” che aggregano contenuti diffusi – hanno in questo senso prospettive diverse. I mezzi economici e tecnologici che il primo tipo di museo virtuale può mettere in campo rende maggiormente possibile la costruzione di tecniche formalmente inclusive, mentre la possibilità per i musei virtuali del secondo tipo di muoversi in uno spazio simbolico sgombro dalla aura di autorità di una istituzione culturale “tradizionale” rende maggiormente possibile una loro azione nel senso dell’inclusione sostanziale. Per quanto riguarda i meta-musei virtuali, questi possono avvicinarsi all’uno o all’altro tipo di approccio, a seconda del tipo di materiale che aggregano e del rapporto che hanno con le fonti originali. In ogni caso, senza una presa di coscienza della natura ideologica della retorica del libero accesso (che nasconde il fatto che l’accesso al patrimonio museale è condizionato, tra gli altri, da fattori culturali condizionati economicamente e socialmente), i musei virtuali rischiano di diventare un ulteriore elemento di trasmissione culturale, riproduzione delle disuguaglianze nella distribuzione della conoscenza sociale. Al contrario, l’acquisizione di questa coscienza può permettere lo sviluppo di prassi emancipative ed inclusive in grado di rendere i musei virtuali un elemento importante nella sfera della società civile per quanto riguarda la lotta all’esclusione sociale. Il coinvolgimento diretto dei soggetti nei cui confronti si intende attuare dinamiche inclusive può permettere l’instaurarsi di circuiti virtuosi, in cui attività culturale del museo virtuale e

inclusione sociale si rinforzano a vicenda.

Bibliografia

- Antinucci F. (2007). *Musei virtuali: come non fare innovazione tecnologica*. Roma-Bari: Laterza.
- Atkinson T., Marlier E. and Nolan B. (2004). Indicators and Targets for Social Inclusion in the European Union. *Journal of Common Market Studies*, 42, 1: 47.
- Augé M. (1992). *Non-lieux: introduction a une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil (trad. it.: *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*. Milano: Elèuthera, 2009).
- Bauman, Z. (2006). *Globalization: The Human Consequences*. New York: Columbia University Press (trad. it.: *Dentro la globalizzazione. Le conseguenze sulle persone*. Roma-Bari: Laterza, 2002).
- Benjamin W. (1955). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp (trad. it.: *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi, 1966).
- Bennett T. (1995). *The Birth of the Museum – History, Theory, Politics*. London: Routledge.
- Bourdieu P. (1968). Éléments d'une théorie sociologique de la perception artistique. *Revue internationale des sciences sociales*, 20, 4: 589.
- Boyd W.L. (1999). Museums as Centers of Controversy. *Daedalus: Journal of the American Academy of Arts and Sciences*, 128, 3: 185.
- Brown C., a cura di (2009). *Inspiring Action: Museums and Social Change: a Collection of Essays*. Edinburgh: Museums Etc.
- Butler E. (2010). God is in the Data: Epistemologies of Knowledge at the Creation Museum. *Ethnos: Journal of Anthropology*, 75, 3: 229.
- Butler S.R. (1999). *Contested Representations – revisiting Into the Heart of Africa*. New

York: Gordon and Breach.

Caraceni S. (2013). *Musei virtuali/Augmented Heritage*. Rimini: Guaraldi.

Colazzo S. (2002). *Il museo e la formazione dell'identità sociale tra storia e territorio*.
Castriano dei Greci: Amaltea Edizioni.

Dawson E. (2011). Display Case: Whose museum? *Museum*, July/August: 25.

Dawson E. (2014). Equity in Informal Science Education: Developing an Access and Equity Framework for Science Museums and Science Centres. *Studies in Science Education*, 50, 2: 209.

D'Amato M., a cura di (2012). *Museo e identità sociale. Proposte di mediazione culturale*.
Firenze: Le Lettere.

Falk J.H. and Dierking L.D. (1992). *The Museum Experience*. Washington: Whalesback Books.

International Council of Museums (2007), *Statutes*, http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Statuts/statutes_eng.pdf (12/10/2015).

Horkheimer M. e Adorno T.W. (1947). *Dialektik der Aufklärung*. Amsterdam: Querido (trad. it.: *Dialettica dell'Illuminismo*, Torino: Einaudi, 2010).

Kaplan F.E.S. (1996). *Museums and the making of "ourselves": the role of objects in national identity*. London: Leicester University Press.

Lynch J. (2013). "Prepare to Believe": The Creation Museum as Embodied Conversion Narrative. *Rhetoric & Public Affairs*, 16, 1: 1.

Levitas R. (2003). The Idea of Social Inclusion. In The Canadian Council on Social Development and Human Resources Development Canada, *Social Inclusion Research Conference, 2003*.

Malraux A. (1947). *Le musée imaginaire*. Paris: Gallimard (trad. it.: *Il museo immaginario*. Milano: Mondadori, 1957).

McConnell M. and Hess H. (1998). A Controversy Timeline. *Journal of Museum Education*, 23, 3: 4.

Moreno M.-J. (2007). Art Museums and the Internet: The Emergence of the Virtual

Museum. *Crossings - Electronic Journal of Art and Technology*, 5, 1, <http://crossings.tcd.ie/issues/5.1/Moreno/> (12/03/2016).

Pozzi M. (2012). *La ri-mediazione digitale nell'esperienza museale scientifica*. Trento: Tangram Edizioni Scientifiche.

Sandell R. (2003). Social inclusion, the museum and the dynamics of sectoral change. *Museum and Society*, 1, 1: 45.

Schweibenz W. (1988). The "Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. In Zimmermann H.H. and Schramm V., a cura di, *Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI 1998), Prag, 3. – 7. November 1998*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.

Schweibenz W. (2004). The development of Virtual Museums. *Icom News*, 3: 3.

Sensi N. (2010). *Musei virtuali e musei online: learning objects per scienza e arte*. Napoli: Scriptaweb.