

Per ora le istituzioni culturali tradizionali sembrano fallire: i siti di musei e accademie insistono

su un sapere calato dall'alto, e il pubblico volta le spalle. Wikipedia & C. mostrano invece

che funziona meglio lo scambio informale di conoscenze. Ma senza guida si rischia la banalizzazione

E la cultura conquista il web 2.0

di **Edoardo Castagna**

Come ci si affanna a spiegare (e sperare) in questi tempi di crisi finanziaria, alle grandi depressioni seguono sempre le grandi innovazioni, che traggono il cammino dell'uomo dai guadi pantanosi in cui si era arenato. Così in effetti è stato per il mondo di internet dopo lo scoppio della «bolla», nel 2000: archiviato – non senza danni – il web 1.0, si è aperta l'era del web 2.0. Ovvero, ci si è lasciati alle spalle un modello di Rete verticale, pensato «in alto» e diretto a un pubblico «in basso» ridotto al rango di mero fruitore (o cliente, si diceva e ci si illudeva...), e si è passati a uno schema orizzontale, fatto di scambi alla pari tra utente e utente, in cui tutti danno qualcosa e ricevono qualcosa. È il modello dei siti relazionali, "reali" o immaginari, che si alternano in rapida successione nei favori del pubblico – MySpace, SecondLife, Facebook –, ma è anche il modello al quale le istituzioni culturali stanno iniziando a guardare, chiedendosi in che modo inserirsi in questo flusso di conoscenze e rapporti per tutelare, da un lato, e diffondere, dall'altro, il bene che sono chiamate a gestire: la cultura. Musei, biblioteche, fondazioni e associazioni varie appaiono ancora in gran parte fossilizzate sul vecchio modello del web 1.0, fatto di siti pianificati a tavolino per essere esclusivamente consultati dagli utenti. Risultato: quasi tutti saltano a piè pari le sezioni che descrivono i musei, sciorinano i cataloghi delle biblioteche, enunciano obiettivi e progetti assortiti, e dal sito internet dell'istituzione culturale estraggono esclusivamente informazioni base: orari, costi, giorni di

chiusura. L'unica porzione dei siti, magari anche molto ampi, che funziona effettivamente è la più piccola, la più facile da fare e – di gran lunga – quella che assorbe le minori risorse. Chi naviga in internet e s'imbatte nel sito di un museo non va a scartabellare finestre su finestre, cliccando magari venti volte per vedere un particolare della *Venere di Botticelli*, o l'elenco delle fotografie che la ritraggono conservate presso gli Uffizi – che è sostanzialmente tutto quello che offre sul tema il sito del museo. Già non funzionava dieci anni fa, questo modello statico; figuriamoci oggi, quando la navigazione online si è trasformata in quel dinamico intreccio di lettura e scrittura che Derrick de Kerckhove definisce con il neologismo «screttura». Naturalmente, non tutte le istituzioni culturali sono rimaste al palo, e non sono mancati i tentativi – spesso costosissimi e, soprattutto in Italia, a spese del contribuente – di aggiornare la propria vetrina online alla luce delle esigenze del web 2.0. Con risultati deludenti. Altrettanto dubbia è l'efficacia delle ricostruzioni virtuali di ambienti passati, che siano l'antica Roma (sia su Google, sia in un apposito progetto gestito dalla camera di commercio di Roma) o la Città proibita di Pechino, lanciata nei giorni scorsi da Ibm. Scimmiettando, tanto nella grafica quanto nei meccanismi, SecondLife, la grande «comunità virtuale», ci si può aggirare per le vie della Roma dei cesari, ricostruite con cura. Un giochino simpatico, ma dall'apporto culturale dubbio e che, naturalmente, finisce per stancare presto. Per contro, è

significativa la chiusura a riccio di alcune istituzioni culturali di fronte ai fenomeni più vincenti del nuovo web: il Polo museale fiorentino, per esempio, ha vietato a Wikipedia, l'enciclopedia online scritta dagli stessi utenti, di pubblicare immagini delle opere affidate alla sua tutela, in nome del diritto d'autore. Un divieto, peraltro, che si è dimostrato efficace soltanto per la versione italiana di Wikipedia; quelle straniere, curate da utenti che possono tranquillamente ignorare le leggi italiane invocate dal Polo, sono tutte regolarmente corredate da immagini. Eppure, proprio Wikipedia è un esempio di come in Rete, e soprattutto nella nuova Rete «scretturale», la cultura possa trovar posto e nuova linfa. Soltanto, non più calata dall'alto, ma costruita dalla platea immensa dei navigatori-contributori.

Il problema, naturalmente, è quello della garanzia di affidabilità delle informazioni immesse da utenti anonimi; mancano infatti sia l'autorevolezza data dai curriculum degli autori, sia i meccanismi di revisione *peer*

