

Fruibilità dei Beni Culturali

Luigi Campanella

Università di Roma La Sapienza

e-mail: luigi.campanella@uniroma1.it

Il dilemma che ha da sempre stimolato dibattiti e confronti riguarda la fruibilità dei Beni Culturali: liberalizzare al massimo un'opera d'arte con il rischio di danneggiarla o, al contrario, limitarne la visibilità proteggendo l'opera, ma anche restringendone la fruibilità e quindi l'impatto culturale.

Simile a questo dilemma è poi l'altra fruibilità dei Beni Culturali solo passiva, di fatto osservazione controllata o anche interattiva. Per trovare una giusta posizione di equilibrio tra queste alternative è nato in Sapienza un Progetto che mira ad approfondire nuove modalità di studio e indagine degli spazi culturali per superare la percezione solitaria e promuovere quella collettiva delle visite anche a distanza. Così storia e tecnologia si fondono per dare nuova vita al passato, anche con esperienze immersione di realtà virtuale ed aumentata. Ne esce una sorta di metaverso socializzante che comporta accresciuto piacere nella visita e condivisione delle conoscenze.

Il fine è far crescere il numero dei visitatori e la qualità ed intensità dell'impatto su ognuno di quanto esposto con conseguente aumento del livello di gradimento della visita. Non si tratterà di esperienze sostitutive, ma preparatorie.

L'ArcheoVerso è il primo progetto per valorizzare le antichità con le ultime tecnologie attraverso esperienze virtuali. La sperimentazione è già iniziata presso le Case Romane del Celio.

Una notizia riportata sulla stampa fa riflettere sulla digitalizzazione dell'arte,



da alcuni invocata come strumento di diffusione, da altri osteggiata per la possibile mercificazione della cultura. La notizia riguarda la vendita all'insaputa del Vaticano dei diritti per immagini ad altissima risoluzione della Cappella Sistina.

Indubbiamente la tecnologia digitale ha enormi potenzialità nel campo dell'arte, anche questo fatto di cronaca dimostra quanto sia urgente una regolamentazione sull'uso che se ne può fare. La tecnologia digitale ha fatto grandi progressi nel campo



ma il problema dei diritti di immagine è tuttora irrisolto. Gli NFT, che introducono la possibilità di rendere arte un file digitale e di creare un certificato di proprietà di un file, hanno potenziali enormi, ma "uso di una foto è un tema diverso e per ora senza regole.

Un NFT è un qualunque contenuto digitale che viene certificato attraverso una block chain,

una catena di blocchi, una sorta di archivio pubblico decentralizzato che garantisce circa la immodificabilità del file, la visibilità da parte di tutti, ma il possesso solo da parte del proprietario con una sorta di certificato di proprietà. Allora, tutto ciò chiarito, resta il problema: "come un NFT può essere usato?"

Avere un certificato di proprietà è cosa diversa da potere riprodurre l'opera rappresentata nel file. L'arte così attraverso una tecnologia immodificabile e non rubabile può essere vista su un monitor e l'opera diviene unica, oppure in una versione limitata. Si sente la mancanza di una regolamentazione e questa è la prima esigenza per non essere poi costretti a rinunciare alla tecnologia digitale così decisiva nello sviluppo della società.