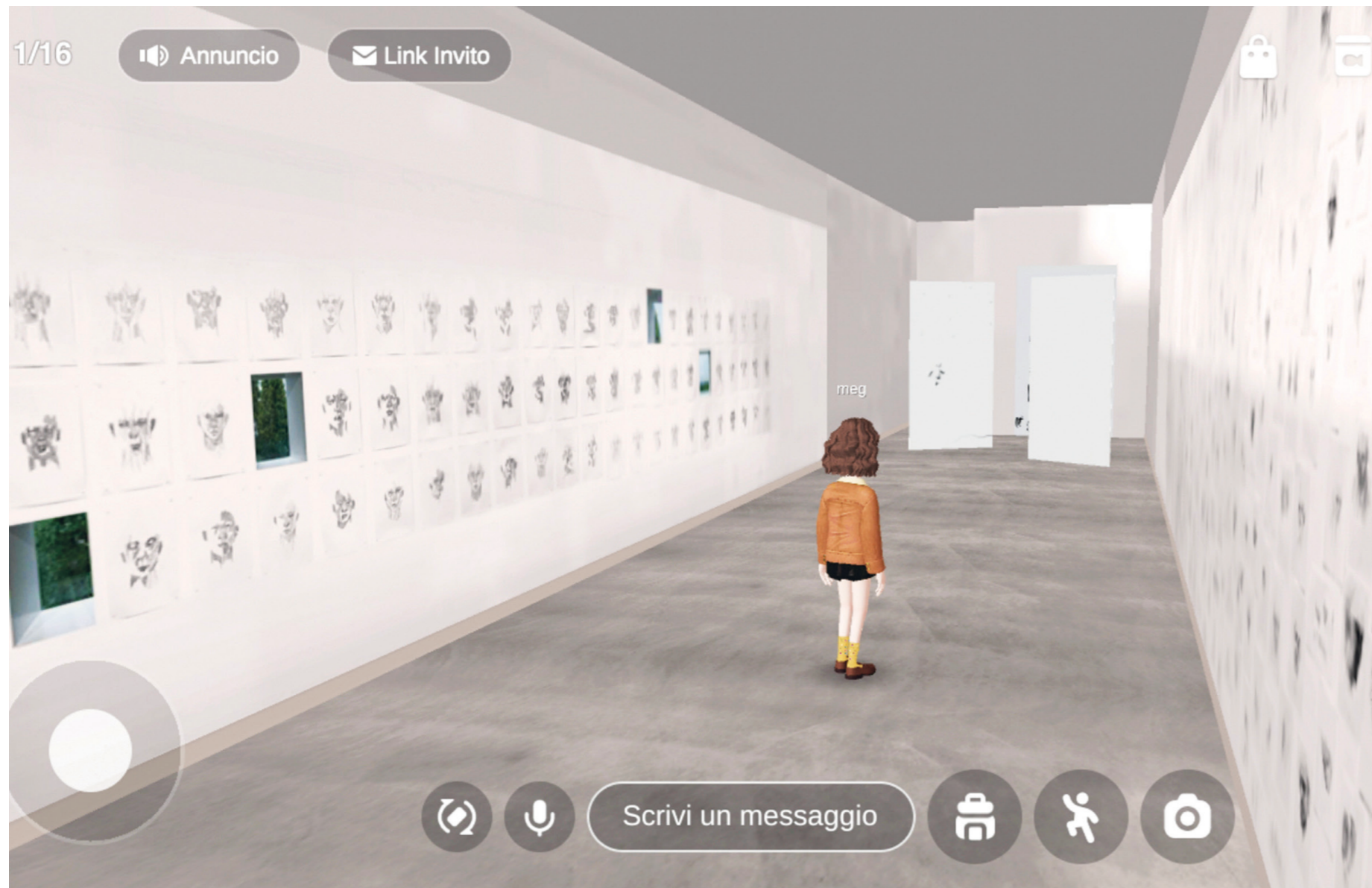


# Il metaverso come pratica museale



01. Vista dell'installazione: "It is spring, My son", Podo Museum, Zepeto, 2021 | Installation view: "It is spring, My son", Podo Museum, Zepeto, 2021.

## Processi e interazioni per un nuovo spazio digitale

**The Metaverse as a Museum Practice**  
*From the design of interactive processes to digital exhibition spaces, we will explore the potentialities and limits of the use of the metaverse through three case studies by examining the relationship of continuity/discontinuity between the physical museum and the digital museum.\**

Dalla progettazione di processi interattivi a quella di spazi espositivi digitali, exploreremo le potenzialità e i limiti dell'uso del metaverso da parte dei musei attraverso tre casi studio, indagando la relazione di continuità/discontinuità tra museo fisico e museo digitale.\*

**I**ntroduzione  
Le chiusure forzate delle istituzioni culturali, dovute alla pandemia da COVID-19, hanno portato all'accelerazione di un processo di digitalizzazione già in atto all'interno dei musei. In questo orizzonte, sono emerse pratiche più sperimentali collegate all'esperienza museale digitalizzata come quella dello sviluppo di un proprio spazio all'interno del metaverso, luogo tridimensionale che si estende oltre il fisico nel digitale. Con la possibilità di espandere gli spazi oltre (*meta*) l'universo (*verso*) della realtà materiale, il museo sembra aver acquisito una posizione ubiqua che si estende oltre i confini dei propri edifici: inserito nei panorami e nelle realtà digitalizzate del Web 3.0, il museo si trova a essere accessibile da qualsiasi posizione, fuori dalle "mura istituzionali". Possiamo definire il metaverso come uno spazio virtuale 3D in tempo reale che esiste e si evolve indipendentemente dall'interazione con l'utente (Ivanova e Watson, 2021), nel quale gli utenti interagiscono sotto forma di avatar e che si sviluppa tramite modalità esperienziali e strutturali che possono rispondere a logiche commerciali, legate alla *blockchain* o a dinamiche videoludiche (Duan et al., 2021; Catlow, 2017). Questo luogo virtuale offre inoltre la possibilità di avere un'economia funzionante, con la sua grande interoperabilità e la capacità da parte degli utenti di creare, usare, sviluppare e compravendere asset digitali (Ball, 2020).

I musei nel metaverso hanno dunque aperto una prospettiva d'indagine verso il ripensamento dei processi di interazione, di fruizione e produzione museale in relazione a quelle più contemporanee del mondo virtuale (Khundam, 2020). Il visitatore del museo si trova ora a confrontarsi anche con gli ambienti "metaversici", in cui la distinzione tra reale e digitale sembra essere legata più all'esperienza dello spettatore stesso che a una formale classificazione: ciò che distingue un'esperienza materiale e fisica da una virtuale saranno i diversi tipi di esperienza disponibili per l'utente e non più la sua localizzazione, prima fra tutti quella dell'avatar (Girvan, 2018).



02. Podo Museum, Zepeto, 2021.

03. Museum of Contemporary Digital Art building, Decentraland, 2021.

### Metodi e obiettivi


In un'ottica di analisi e discussione delle pratiche museali nel metaverso – delle modalità di fruizione, esposizione e produzione dei contenuti – è stata condotta un'indagine comparativa e descrittiva di tre casi studio: il MoCDA – Museum of Contemporary Digital Art, il Podo Museum e il MAXXI L'Aquila. Queste esperienze, differenti per modalità e obiettivi, sono rappresentative di una prima sperimentazione museale all'interno del metaverso, in relazione al rapporto di continuità e discontinuità tra spazio digitale e fisico.

### Analisi e discussione

Il sudcoreano Podo Museum nasce nel 2021 con l'obiettivo di promuovere un atteggiamento inclusivo nel rispetto delle diversità attraverso l'arte. Nello stesso anno, il museo ha aperto una sede digitale all'interno del popolare metaverso sudcoreano Zepeto, mondo virtuale rilasciato nel 2018 che si basa sulla personalizzazione dell'avatar. Qui il museo propone una copia digitale dei propri ambienti (img. 02) e allestimenti fisici con l'obiettivo di guadagnare visibilità e raggiungere potenziali stakeholder a livello internazionale. Gli utenti possono attraversare il museo e fruire delle opere esposte

senza però avere la possibilità di interagire con queste o accedere a un apparato informativo (img. 01).

Il museo sviluppa un ambiente che si appoggia alle dinamiche interattive base di Zepeto non offrendo nessuna nuova tipologia di esperienza specifica all'interno dei suoi spazi espositivi. Allo stesso modo l'operazione del Podo Museum non avviene tramite una modalità critica di progettazione e ripensamento di pratiche curatoriali e museali o di valorizzazione del patrimonio artistico e culturale nel metaverso.

Appare simile l'esperienza del Museum of Contemporary Digital Art. Il museo si occupa di promuovere l'arte digitale  le tramite attività di ricerca e divulgazione<sup>2</sup> e nel 2021 apre la sua prima sede su **Decentraland**, metaverso *browser based* dove gli utenti possono creare, sperimentare e monetizzare contenuti e applicazioni. Dato che il museo non possiede ancora una sede fisica, l'edificio digitale costruito dal MoCDA non simula nessun corrispettivo preciso ma ripropone una struttura museale verosimile (img. 03). L'istituzione sfrutta la spazialità e la dimensione sociale sempre connessa di Decentraland per introdurre alcune pratiche museali tradizionalmente "fisiche". A differenza dell'esperienza del Podo Museum




04. Vista dell'installazione "Do Not Touch", Museum of Contemporary Digital Art, Decentraland, 2021 | Installation View "Do Not Touch", Museum of Contemporary Digital Art, Decentraland, 2021.

lo spazio metaversico si restituisce al suo visitatore come una sede attiva e interattiva in continua evoluzione. All'interno dell'edificio vi è esposta la collezione permanente, vengono organizzate mostre temporanee e visite guidate con il pubblico (img. 04). Le opere esposte non presentano un apparato didascalico ma è possibile accedere al titolo, all'autore e al link esterno tramite un click. Questa modalità sembra inevitabilmente collapsare su quello che è già un aspetto perfettamente funzionale e applicabile a un contesto museale, dove l'utente condivide lo spazio di visione ed esperienza in un luogo aperto al pubblico.

In questi due casi analizzati lo sviluppo di uno spazio digitale del museo, dall'esposizione delle opere alla loro fruizione all'interno dei metaversi, non sembra aver aperto un superamento di alcune logiche espositive del modello *white cube* (O'Doherty, 2012) ma presenta una reiterazione virtuale di un processo reale: una rimediazione del congegno espositivo che può sembrare fine a se stessa<sup>3</sup>. Queste esperienze si avvicinano ai più classici *virtual tour* (Google Arts & Culture) o alle *online viewing room* che simulano o riproducono lo spazio espositivo fisico. In questo contesto anche la fruizione virtuale delle opere appare direttamente influenzata dalle dinamiche espositive riproposte dai due musei.

È possibile pensare lo spazio dell'istituzione culturale all'interno del metaverso come luogo di esperienza che si sviluppa nel digitale con una sua specificità e autonomia, oltre alla simulazione delle caratteristiche museali fisiche; uno spazio che può essere utilizzato per esperienze di valorizzazione interattive pensate e costruite dallo stesso museo metaversico. In questa finestra di potenzialità si inserisce l'esperienza del MAXXI L'Aquila, inaugurato nel 2021 come sede distaccata del MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo di Roma. Oltre a una serie di mostre ed eventi dedicati ad arte, architettura e fotografia, il museo

aquilano propone parallelamente un programma nel metaverso di **Arium** dedicato all'interazione tra realtà fisica e mondo digitale. Arium è un metaverso *browser based* per l'arte, pensato specificatamente  per la produzione artistica e lo sviluppo di mostre digitali. Qui lo spazio del MAXXI è composto da una piazza virtuale (img. 05) dalla quale è possibile vedere la facciata digitalizzata del museo e accedere alle esperienze artistiche. Anche il MAXXI organizza visite guidate e approfondimenti ospitati all'interno del metaverso, ma diversamente dal MoCDA mette a disposizione del suo pubblico esperienze artistiche interattive anche in dialogo con lo spazio fisico del museo. Ne è un esempio l'esperienza *Floating Studio* (2022) di Miltos Manetas (imgg. 06, 07), che collega direttamente a un'opera fisica realizzata nello spazio del museo.

## Il metaverso, uno strumento capace di ripensare le pratiche artistiche ed espositive

In questo caso l'esperienza del MAXXI sposta l'attenzione verso la possibilità di estendere le funzioni di produzione artistica e culturale del museo fisico all'interno dello spazio digitale, sfruttando le potenzialità e gli strumenti tecnologici che il metaverso mette a disposizione. Sviluppando un livello di maggiore interazione il museo rende meno evidente il collegamento tra dettami fisici e simulazioni digitali, sperimentazione che porta più avanti un discorso sulle future applicazioni del metaverso da parte delle istituzioni museali.

### Risultati

A livello progettuale lo sviluppo di uno spazio digitale museale nel metaverso sembra essere un campo ancora poco indagato dalla disciplina del progetto, che invece viene regolarmente applicata in altri contesti di valorizzazione



05. Vista del MAXXI L'Aquila, "Arium metaverse art space platform", 2021 | View of MAXXI L'Aquila, "Arium metaverse art space platform", 2021. Fondazione MAXXI

del patrimonio culturale tramite l'utilizzo del digitale (Dal Falco e Vassos, 2017). Dai casi studio analizzati, possiamo sintetizzare tre diverse modalità relazionali tra luogo reale e spazio digitale del museo nel metaverso. La prima si riferisce alla ricostruzione acritica del museo reale all'interno di uno spazio digitale, nel quale non vengono pensate azioni interattive specifiche (Podo Museum); la seconda riguarda la costruzione di uno spazio digitale ex novo che simula le funzioni e l'aspetto di un museo fisico (MoCDA); la terza si slega dalla simulazione di contesti espositivi reali e sviluppa uno spazio dalla quale accedere ad esperienze artistiche interattive (MAXXI L'Aquila). Al netto della differenza di obiettivi e delle specificità di ogni museo, le tre tendenze evidenziate incorporano acriticamente alcune caratteristiche della piattaforma che le ospita, la quale determina sia il tipo di azioni che l'avatar può intraprendere all'interno dello spazio, sia gli strumenti economici e di sviluppo con i quali l'utente può modificare l'ambiente digitale. Di questi strumenti due potrebbero essere approfonditi dalla disciplina

## Accelerare il processo di digitalizzazione già in atto all'interno dei musei

del progetto per cercare di sovvertire le dinamiche che oppongono "soluzioni fisiche" a "soluzioni digitali", e che tendono ad essere riproposte a discapito di una focalizzazione sulla progettazione dell'esperienza dell'utente.

Possiamo definire il metaverso una delle espressioni più contemporanee del web 3.0 come linguaggio creativo tecnologicamente avanzato, per questo un primo strumento potenziale potrebbe essere identificato nell'*user generated content* che rappresenta una delle caratteristiche fondanti di questi mondi digitali, basati sulla partecipazione degli utenti. Uno spazio museale dentro il metaverso pensato con modalità partecipative basate sulla capacità degli utenti di

sviluppare e scambiare asset, potrebbe consegnare uno strumento fondamentale al visitatore che spesso si trova senza uno spazio di espressione e ascolto - sia nei contesti museali fisici che digitali. Cosa succederebbe se a una community internazionale fosse data la possibilità di creare senza limiti per il museo? Oppure se fosse lo stesso utente a sviluppare le dinamiche interattive dello spazio museale?

I musei e i progettisti potrebbero guardare di più alle tecnologie e alle dinamiche sviluppate dall'industria dei videogiochi che rende possibile nel metaverso usare software come Unity<sup>4</sup> per sviluppare esperienze interattive. Applicare dinamiche di gioco in contesti non ludici potrebbe proporre nuove dinamiche museali digitali poiché l'utente potrebbe essere messo nelle condizioni di gestire il flusso delle informazioni a livello spaziale, tramite la manipolazione della relazione tra gli oggetti e l'ambiente per raggiungere un obiettivo specifico.

La progettazione dello spazio museale all'interno del metaverso potrebbe quindi includere la riconfigurazione delle esperienze basate su l'ampliamento del concetto di realtà fisica e sulle caratteristiche specifiche dell'ambiente digitale: "Advanced virtual environments enable modes of agency characterised by active engagement rather than

passive spectatorship" (Ivanova e Watson, 2021, p.33). I casi analizzati riportano un quadro complessivo in cui ancora il coinvolgimento delle istituzioni culturali con gli ambienti virtuali avanzati e le relative tecnologie non è del tutto sperimentato e/o consapevole. In questo senso ci sono delle considerazioni che è opportuno fare. Vediamo come da una parte la pandemia abbia accelerato un processo di digitalizzazione in atto, dall'altra inasprito e portato alla luce la spesso dichiarata difficoltà delle istituzioni culturali a mettere a disposizione risorse economiche e competenze professionali interne per la progettazione di iniziative digitali<sup>5</sup>. A questo possiamo aggiungere le difficoltà riscontrate dai



06. Miltos Manetas, "Floating Studio", 2022, "Arium metaverse art space platform". Miltos Manetas, Fondazione MAXXI  
07. Miltos Manetas, "Floating Studio", 2022, "Arium metaverse art space platform". Miltos Manetas, Fondazione MAXXI

musei a pensare soluzioni che rispondano in modo efficace sia ad un contesto tecnologico avanzato ancora in evoluzione che al loro ruolo nella società. È giusto sottolineare che un museo non debba adottare la tecnologia più avanzata ma quella che risponda maggiormente ai suoi obiettivi. Infine, è dunque necessario per i musei avvicinarsi al metaverso in maniera critica valutandolo come uno strumento contemporaneo che potrebbe portare a nuove soluzioni digitali per le istituzioni, considerando una diversa prospettiva in cui l'idea non sia solo necessariamente nuova e tecnologicamente avanzata ma sia anche concretizzabile all'interno di un sistema complessivo sostenibile (Bassi, 2017, p. 99).\*

### NOTE

- 1 - Il concetto di Ubiquitous computing si riferisce a uno scenario in cui i computer estenderebbero la loro capacità computazionale fornendo informazioni agli utenti umani, incorporando intelligenza e capacità di calcolo in oggetti apparentemente quotidiani (Greenfield, 2006).
- 2 - Conferenza "Collections Summit" di Museum Next (4-8 ottobre 2021), "Digital Art Collections in The Metaverse: Connecting, Educating, Preserving".
- 3 - La nozione di rimediazione di Bolter e Grusin è essenzialmente il riconoscimento che tutte le forme di nuovi media ripropongono o rimodellano le forme più vecchie in un modo o nell'altro.
- 4 - Unity è un motore di gioco multipiattaforma sviluppato da Unity Technologies, annunciato e rilasciato per la prima volta nel giugno 2005.
- 5 - Come si evince dai risultati del report "Follow-up survey on the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe", pubblicato nel 2021 dal Network of European Museum Organisations (NEMO).

### BIBLIOGRAFIA

- Bassi, A. (2017). *Design contemporaneo: Istruzioni per l'uso*. Bologna: Il mulino.
- Ball, M. (2020). *The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It* (online). In: [www.matthewball.vc/all/themetaverse](http://www.matthewball.vc/all/themetaverse) (ultima consultazione febbraio 2022).
- Catlow, R. (2017). *Artists rethinking the blockchain*. Eglond: Torque.
- Dal Falco, F., Vassos, S. (2017). Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology. *The Design Journal*, n. 20, pp. S3975-S3983.
- Duan H., Li J., Fan S., Lin Z., Wu X., Cai W. (2021). Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype. In *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*. New York: Association for Computing Machinery, pp. 153-161.
- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Education Tech Research Dev*, n.66, pp. 1087-1100.
- Greenfield, A. (2006). *Everyware*. London: Pearson Education Inc.
- Khundam, C. (2020). Storytelling Platform for Interactive Digital Content in Virtual Museum. *ECTI Transactions on Computer and Information Technology (ECTI-CIT)*, n. 1, vol. 15, Bangkok: ECTI Association in Sirindhorn International Institute of Technology, pp. 34-49.
- Ivanova, V., Watson, K. (2021). *Future Art Ecosystems: Art x Metaverse*. London: Serpentine Gallery.
- O'Doherty, B. (2012). *Inside the white cube. L'ideologia dello spazio espositivo*. Monza: Johan & Levi Editore.