

L'esperienza della Compass Card al National Maritime Museum

Alessandra Marucci

L'apertura della Sammy Ofer Wing nel luglio 2011 ha inaugurato una nuova stagione per il National Maritime Museum di Greenwich, offrendo ampi spazi da dedicare alle mostre temporanee e servizi ai visitatori improntati a maggiore dinamismo e apertura. Tra questi ultimi, la Compass Card, un interessante programma di approfondimento dei temi in mostra attraverso la tecnologia digitale, che si inserisce in una variegata ristrutturazione concettuale del museo.

La Compass Card è dedicata all'esplorazione del National Maritime Museum nell'ambito del complesso Royal Museums Greenwich. È una tessera in cartoncino, simile per dimensioni a una carta di credito, che presenta su una faccia una breve descrizione della sua funzione e l'indirizzo web del museo, e su quella opposta un codice a barre, unico per ogni tessera.

Tutte le gallerie permanenti sono dotate di dispositivi a piedistallo con lettore barcode (Compass Card Pods), ciascuno dei quali reca il titolo di una storia e una decorazione evocativa, legata al tema trattato. Inserendo la Compass Card nel lettore barcode e abbassando una leva, un piccolo simbolo è impresso sulla tessera: grazie al codice a barre la storia è automaticamente registrata su di essa – l'operazione richiede la pazienza di attendere l'emissione di un *beep*, di una lucina rossa e di una bianca in sequenza! Per leggere i contenuti collezionati è necessario registrare la carta e il proprio nome e indirizzo e-mail sul sito internet del museo, ciò che può essere fatto secondo due modalità: utilizzando internet dal proprio computer personale¹ oppure usando le postazioni computer appositamente allestite in diversi settori del pianterreno dell'edificio – in primo luogo il Compass Lounge, spazio disegnato per offrire al visitatore un'introduzione alle collezioni del museo attraverso vari media digitali². Completata la registrazione, il museo invia

nella casella di posta elettronica del visitatore un e-book, selezionato tra una piccola rosa di titoli, il cui tema è connesso alle storie collezionate durante la visita.

Il museo della comunità

L'idea della Compass Card nasce nel 2009 dal desiderio di rendere le vaste collezioni, e lo stesso mestiere di curatore museale, più accessibili e familiari ai visitatori: essa è concepita come veicolo interattivo di tante storie diverse da scoprire dietro un patrimonio di oggetti, d'arte e non, assolutamente eclettico. Altre realtà museali inglesi sono state fonte d'ispirazione per la Compass Card: il Natural History Museum di Londra con il programma Nature-Plus³ e il Museum of Science and Industry di Manchester (MoSI) con la Revolution Manchester Gallery⁴.

Tali iniziative sono espressione di un'istituzione – il Museo – che in Gran Bretagna concepisce il proprio ruolo come specchio dei propri tempi e fonte d'ispirazione per la società e per la persona, luogo di crescita e scoperta, aperto a tutta la comunità, che si pro-

pone ed è assolutamente sentito come possibile rifugio dalle pressioni della vita di tutti i giorni. Il museo guarda a se stesso come a un'entità dinamica, che non rimane confinata nei suoi spazi fisici ma cerca di accompagnare il visitatore oltre l'esperienza della visita, proponendosi come vero punto di riferimento per la comunità, di cui vuole diventare una delle possibili antenne, suo vero cuore culturale⁵.

Nella prospettiva dell'intrattenimento educativo, con la Compass Card il museo vuole offrire l'opportunità di un viaggio attraverso le sue collezioni, rivolgendosi a gruppi intergenerazionali di cui possano essere valorizzate le diverse attitudini, competenze, interessi, esperienze di vita.



Un settore del Compass Lounge con al centro postazioni computer per l'utilizzo della Compass Card. (© National Maritime Museum, Greenwich)

Sono state condotte alcune ricerche sull'uso della Compass Card da parte dei fruitori del museo, allo scopo di valutare l'interesse suscitato nel pubblico e l'impatto in termini di interazione sociale che l'esperienza può attivare⁶. Esse hanno evidenziato che, a fronte di un elevato interesse iniziale trainato per lo più dall'entusiasmo dei piccoli visitatori, l'esperienza sembra perdere attrattiva al momento della registrazione della carta tramite computer, e l'auspicato confronto intergenerazionale sfuma di fronte alle difficoltà di gestione del computer stesso.

Indubbiamente il Compass Card Programme è stato disegnato per essere accessibile con facilità, attraverso un uso intuitivo della tecnologia; i contenuti sono di agile lettura ma non a misura di bambino – i più piccoli hanno dunque bisogno di una chiave d'interpretazione da parte degli adulti. Così, se i giovanissimi sono naturalmente più addentro alla tecnologia, la presenza di un adulto è essenziale per apprezzare appieno i contenuti. D'altra parte la presenza di più bambini di età diverse rende difficile questo confronto: se è vero che l'uso della carta e la collezione dei simboli invita i più piccoli alla competitività/collaborazione, è anche vero che gli adulti devono dividersi tra vari bambini e hanno poco tempo per concentrarsi sulla lettura delle storie.

Lo sviluppo di questo programma nell'immediato futuro vedrà l'arricchimento delle opere fruibili on-line: l'accessibilità ai computer nel Compass Lounge e nelle altre aree del museo è stata migliorata per offrire la possibilità di curiosare nelle collezioni anche a prescindere dall'esperienza della Compass Card⁷; è inoltre al vaglio l'idea di rendere disponibile il programma attraverso altre piattaforme, come per esempio i telefoni cellulari, per incoraggiare il pubblico a creare un percorso di visita personalizzato, anche attraverso attività di gioco.

Conclusioni

La Compass Card è la prima di una serie di iniziative intraprese dal National Maritime Museum nella prospettiva di arricchire il suo ruolo tradizionale di museo storico, per diventare spazio e opportunità di apprendimento secondo modelli più flessibili⁸, promuovendo il coinvolgimento dei visitatori in direzione della personalizzazione dell'esperienza, incoraggiando il confronto intergenerazionale anche attraverso il gioco, proponendo il proseguimento dell'esperienza museale oltre le sue mura. Un'idea, questa, perseguita attraverso il *medium* della tecnologia digitale e la valorizzazione della rete di vicende apparentemente trascurabili che hanno concorso allo svolgimento degli eventi memorabili: dunque non solo oggetti, date, didascalie ma una trama più fitta di personaggi e di avvenimenti che, se possibile, riportano in vita i manufatti in vetrina e li collocano nella storia, dove ora trovano spazio anche esistenze

“minori”: schiavi, marinai, operatori dei cantieri navali, donne d'azione e donne relegate al proprio ruolo di amanti di personaggi illustri, artisti...

Alessandra Marucci è archeologa specializzata in museologia e museografia. Ha lavorato come Visitor Assistant presso il complesso museale Royal Museums Greenwich di Londra, Regno Unito.

1. In questo caso il sito richiederà l'inserimento del codice a barre in un campo dedicato.
2. La Compass Card e il connesso Compass Lounge intendono aprire al pubblico le collezioni museali e le risorse d'archivio attraverso un uso intuitivo della tecnologia, rivelando le possibili connessioni tra storie e persone e le connessioni nascoste tra persone e oggetti della collezione: www.mmg.co.uk/about/press/sammy-offer-wing-press-pack/compass-lounge-and-compass-card. Cfr. anche www.kin-design.com: “We designed the Compass Lounge to be a comfortable space where visitors can explore the museum's vast archive and understand its contemporary relevance through digital technology”.
3. www.nhm.ac.uk/natureplus: “NaturePlus is a new area of the Natural History Museum website where you can take part in discussions with Museum scientists and other like-minded visitors to the site, receive the latest science news, events and more. You can personalize your homepage to make sure that you have rapid access to the content that is of interest to you. And if you have been to the Darwin Centre and saved items onto your NaturePlus card, you will be able to view the content, images, videos and bonus features you collected once you've entered your card number during registration”.
4. www.mosi.org.uk/explore-mosi/explore-revolution-manchester/your-revolution-manchester.aspx: “Visitors to the Revolution Manchester Gallery get a bar-code card that activates a series of games and challenges. By registering your card, you'll become part of the Gallery when your photo is displayed on a huge digital sculpture, alongside the people behind Manchester's revolutionary achievements. You'll also be able to revisit your gallery experience through your own web page”.
5. *A Manifesto For Museums. Building Outstanding Museums for the 21st Century*, p. 3, 2004, www.nationalmuseums.org.uk; vedi anche www.kidsinmuseums.org.uk/manifesto.
6. Ringrazio Mr Lawrence Chiles, Head of Design and Digital Media, Royal Museums Greenwich, per avermi consentito di accedere a documenti quali *Compass Card Evaluation Report*, January 2012, a cura di Nicky Boyd, Audience Research & Evaluation Consultant, ed *Evaluation of the group experience with the Compass Card Programme. Results from MSC thesis study* realizzato da Terri Herbert.
7. La pagina di benvenuto (“What would you like to do today?”) consente di scegliere tra le opzioni “Compass Journey” (uso della Compass Card) e “Search the Collection”: quest'ultima, l'acquisizione più recente, presenta quattro voci (“Collections”, “People”, “Exhibitions”, “Vessels”), selezionando le quali è possibile accedere a sottocategorie – alla voce “Collections” troviamo per esempio tematiche quali “Heraldry”, “Sculpture”, “World Cultures”, “Flags”, “Fine Art” ecc.
8. Un altro importante programma lanciato nel 2013 nello sforzo di comunicare al visitatore il proprio ruolo di custode della memoria della comunità è rappresentato da “The Great Map”. Realizzata nel vasto spazio del mezzanino che occupa la corte dell'edificio storico del museo (*Upper Deck*), “The Great Map” è una grande carta del globo, caratterizzata dalle sole emergenze geografiche, su cui i visitatori possono liberamente camminare: attraverso l'uso gratuito di tablet si possono leggere storie legate al mare in senso lato e filtrate secondo varie categorie.