

Eppo van Nispen, che ha ideato la biblioteca più moderna del mondo, guida nei Paesi Bassi l'Istituto per l'audiovisivo, con annessa esposizione dedicata ai media: 87 postazioni interattive per imparare, ad esempio, cosa è una (vera) notizia

Il mio museo aiuta a scoprire le fake news

di FEDERICA COLONNA

Si può riprogettare un museo ogni cinque anni? Sì, se la collezione indaga l'evoluzione dei media e se a dirigerlo è Eppo van Nispen tot Sevenaer, alla guida del Netherlands Institute for Sound and Vision a Hilversum, Paesi Bassi, e tra i relatori del **LuBeC - Lucca Beni Culturali**, incontro internazionale sullo sviluppo e la conoscenza della filiera cultura-innovazione che si terrà il 28 e 29 settembre.

Innovatore di lungo corso, van Nispen guida l'istituto e l'annesso museo mediatico con un ambizioso obiettivo: narrare la frontiera di un tema, i media, in costante trasformazione. Sembra difficile ma, come spiega, è un modo per tenere gli occhi aperti sul mondo. «La tecnica evolve — dice — ma non facciamo altro che raccontare storie fin dalla nostra comparsa sulla Terra. Abbiamo usato i disegni nelle grotte, il testo e oggi possiamo narrare in modi molteplici. Sono cresciuto con *Star Trek*, con Spock che diceva "Vivi a lungo e prospera". Usava il Tricorder, oggi lo chiameremmo smartphone, e tra poco avremo qualcosa di simile a un "ponte ologrammi", una sorta di ambiente immersivo. Dirigo un grande istituto che studia come le persone usano i media, possiamo immaginare cosa accadrà; è difficile ma ci piace».



Il vostro istituto dichiara di concorrere a una società libera. Quali sono invece i rischi?

«La disinformazione esiste dall'antica Grecia: chi convince sembra vincere, indipendentemente se dice la verità o meno. Nella società digitale tutto è più complesso. Con l'intelligenza artificiale, di cui sono un sostenitore, diventa più difficile distinguere cosa è vero e cosa

no. Già ora è così, a causa delle *filter bubble*, le bolle create dagli algoritmi che filtrano i contenuti in base alle preferenze. Il nostro istituto contribuisce all'alfabetizzazione mediatica attraverso una serie di attività, tra cui un gioco interattivo per i ragazzi delle scuole. Si chiama MediaMasters, una storia online in cui ci si può salvare da una minaccia solo rispondendo a delle domande. L'obiettivo è riconoscere le *fake news*: per noi è una missione. Proviamo ad aiutare le persone a cavarsela nella vita digitale. Nei Paesi Bassi circa 4 milioni di individui non sono ancora in grado di accedere alla società digitale: non è folle pensare di connettere tutti».

Oltre a creare cultura, create esperienze, ad esempio all'interno del Media Museum che ospita la vostra collezione: come l'avete progettato?

«Lo spazio del museo riflette la nostra idea che siamo come pesci: loro non possono fare a meno dell'acqua, noi dei media. Abbiamo riprogettato il museo organizzandolo in cinque aree: condividere, informare, giocare, vendere e, la più importante, narrare. Vogliamo aumentare la consapevolezza di cosa i media possono fare per noi e cosa noi possiamo fare con i media. L'edificio si sviluppa per 16 metri sotto terra e per 26 in altezza e ha una facciata di vetro imponente. All'interno ci sono 87 postazioni interattive, nessun altro museo ne ha di più. Nella parte bassa conserviamo la collezione di oggetti mediatici: radio, televisori, schermi. Raccogliamo la produzione dei Paesi Bassi in senso ampio: audio, video, notizie. Buona parte del materiale è conservato digitalmente, abbiamo circa 64 petabyte di archivi multimediali. Entrare nel museo oggi è immergersi negli schermi. Ad esempio, una parte del pavimento è un grande piano di gioco interattivo. E i ragazzi possono

anche costruire il proprio videogioco. Un'altra postazione prevede la possibilità di creare una notizia, pezzo per pezzo, su una sorta di tablet interattivo. Il museo usa il riconoscimento facciale e lo smartphone dell'utente per personalizzare la visita. Adesso stiamo lavorando a una grande esperienza immersiva in 3D».

Il riconoscimento facciale è una tecnologia promettente ma anche insidiosa.

«Ne abbiamo discusso a lungo. Ma serve per vivere pienamente l'esperienza del museo. Garantiamo la can-



cellazione dei dati: ogni mezzanotte eliminiamo quelli raccolti nella giornata. Il tema è ampio, oggi è comune usare il riconoscimento facciale sullo smartphone. La nostra faccia è come una password».

Riflettere sull'evoluzione tecnologica è da tempo il suo mestiere: ha già guidato un team di ricerca sull'impatto dei Big Data. Qual è ora la sfida?

«Sono stato presidente del think tank nazionale impegnato a capire come affrontare il tema. Mio padre è stato tra le persone che hanno progettato il numero sociale nei Paesi Bassi — l'equivalente del codice fiscale — e mi ha permesso di capire che i dati sono tutto quello che abbiamo. Grazie a lui mi sono anche seduto presto davanti a un computer. Una bella combinazione che mi ha portato a comprendere l'importanza dei Big Data. Con l'evolversi dei tempi, però, mi sono evoluto anch'io e adesso guido il gruppo Culture e Media della coalizione nazionale sull'intelligenza artificiale. Anche in questo caso promuoviamo consapevolezza. Abbiamo avviato una grande discussione pubblica nelle biblioteche e raggiunto circa un milione di persone. Certo, tutte le tecnologie hanno un lato oscuro di cui discutere, ma non possiamo dire che non lo stiamo facendo».

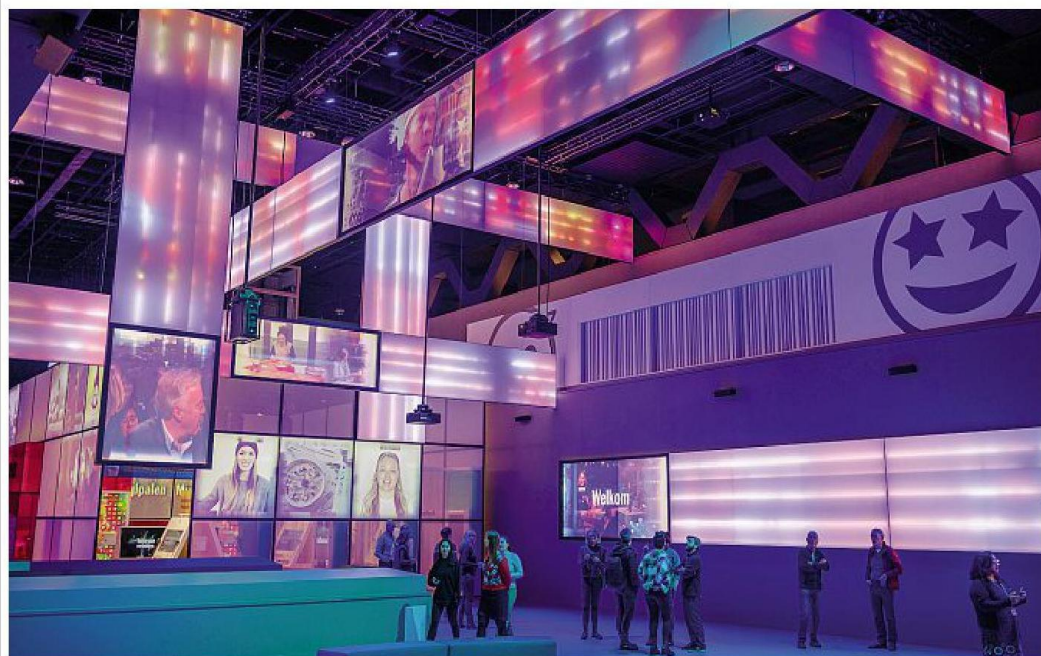
Schermi, dati e vecchi libri: lei ha contribuito a trasformare anche la biblioteca DOK di Delft, nominata nel 2008 la più moderna al mondo e nel 2009 la migliore dei Paesi Bassi. Come ha fatto?

«Era il 2005, volevo lasciare un segno. Un amico mi ha chiesto: "Perché non lavori per la biblioteca pubblica? Le persone amano andarci ma potrebbe essere noioso, porta un po' di brio". Così sono andato a Delft: una cittadina con un'università nota e il primo *concept store* di Ikea. Sono un tipo che sogna e realizza i sogni. Mi sono detto: facciamo anche noi qualcosa di unico, un *concept center*. La sfida è stata riprogettare l'intera biblioteca non come un luogo costruito per i libri ma per le persone interessate alle storie nei libri. L'abbiamo trasformata in uno "spazio altro", non una sala piena di scaffali dove stare in silenzio ma un luogo coinvolgente con postazioni per la musica, i videogame, collezioni d'arte. La narrazione ha tanti strumenti, usiamoli».

Provi a guardare nella sfera di cristallo della cultura mediatica: cosa vede?

«La realtà immersiva diventa sempre più importante. Mio figlio ora è in Canada, andrò a prenderlo al ritorno in aeroporto. Potrò abbracciarlo, sentire il suo odore, potremo piangere e ridere. Ecco cosa conta e cosa conterà in futuro: riuscire ad esserci, per davvero».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



i



La manifestazione

La XIX edizione di **LuBeC – Lucca Beni Culturali** (in basso, il logo), incontro internazionale dedicato allo sviluppo e alla conoscenza della filiera cultura-innovazione, si terrà il 28 e 29 settembre al Real Collegio di Lucca. La manifestazione, diretta da **Francesca Velani**, è promossa da **Promo PA Fondazione**, presieduta da **Gaetano Scognamiglio**. *Effetto Cultura* è il tema di quest'anno: al centro della due giorni ci sarà una riflessione sulle ricadute che la cultura può generare in ogni ambito della crescita dell'Italia, per dare risposte ai bisogni economici, sociali ed ecologici. Il Paese ospite di questa edizione è l'Olanda. Tutti gli incontri sono gratuiti con prenotazione obbligatoria. Per informazioni: lubec.it

L'incontro

Tra gli ospiti in arrivo, **Eppo van Nispen tot Sevenaer** (sopra, intervistato in questa pagina), direttore del **Netherlands Institute for Sound and Vision**, con annesso **Media Museum** (a destra, un'immagine) e ideatore della biblioteca **DOK di Delft**, nominata nel 2008 la più moderna al mondo e nel 2009 la migliore dei Paesi Bassi. Il suo incontro si terrà giovedì 28 settembre alle ore 15

Gli ospiti

Tra gli altri relatori in programma: **Davide Rampello** di **The Human Safety Net-Venezia**; **Christian Greco** del **Museo Egizio di Torino**; **Michele Lanzinger**, direttore del **Muse di Trento** e presidente **Icom**; **Fabio Viola**, videogame designer; **Quayola**, digital artist; **Ana Shametaj**, filmmaker; **Franco Broccardi**, della **ÆS Arts+Economics**; **Alessandra Vittorini**, direttore di **Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali**; **Giovanna Barni**, presidente **Culturmedia Legacoop**; **Stefano Zamagni**, docente di **Economia politica** all'Università di Bologna; il sociologo **Aldo Bonomi**; **Angelo Argento**, presidente **Culturalitaliae**; **Evelina Christillin**, presidente della **Fondazione Museo delle antichità egizie**

