

... conoscere l'arte e supportare lo studio della storia dell'arte

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Antonetta De Robertis

La produzione di software di argomento storico-artistico è attualmente in piena espansione. La possibilità di utilizzare immagini di notevole impatto visivo e, nella maggior parte dei casi di grande bellezza, è certamente uno dei motivi alla base di tale incremento.

Pochi sono i titoli pensati espressamente per la didattica e indirizzati a bambini e ragazzi, ma la maggior parte dei prodotti in commercio può essere utilizzata come supporto alla didattica.

Per un uso didattico funzionale di questi prodotti può essere utile analizzarli sia dal punto di vista dei [contenuti](#) sia da quello delle possibili modalità di [consultazione](#) e quindi dell'organizzazione interna delle informazioni.

CONTENUTI E STRUTTURA DEL SOFTWARE D'ARTE

Gli argomenti dei prodotti multimediali di arte sono moltissimi: ci sono software di consultazione che comprendono atlanti, dizionari specialistici ed opere compilative di vario genere, ci sono poi prodotti che propongono gallerie virtuali, repertori, monografie tematiche o personali, ed ancora esistono software che introducono alla visita di gallerie, musei ed esposizioni temporanee; esiste poi una produzione parallela, ma in qualche modo assimilabile, relativa a luoghi e città d'arte.

Diversamente dalle edizioni a stampa, per i prodotti multimediali è più sfumato il ruolo dell'autore, essendo necessaria alla realizzazione di prodotti del genere l'azione sinergica di persone con competenze diverse. L'autore ha prevalentemente il compito selezionare e assemblare testi e immagini ricavate da altri mezzi divulgativi.

Le immagini hanno un ruolo prevalente, date le caratteristiche del mezzo informatico; i prodotti consentono di osservare quadri e sculture con visioni ravvicinate e con effetti visivi molto suggestivi; in alcuni casi queste possibilità vengono opportunamente sfruttate per consentire la lettura formale di un'opera d'arte con grande chiarezza evidenziando di volta in volta le linee dinamiche o le strutture compositive con l'uso di velinature e linee direttrici.

In sintesi i **software di argomento artistico** si potrebbero suddividere come segue:

- [Repertori, gallerie virtuali](#)
- [Gallerie e musei](#)
- [Esposizioni](#)
- [Monografie](#)
- [Luoghi d'arte](#)
- [Strumenti, sussidi, enciclopedie](#)

Repertori, gallerie virtuali

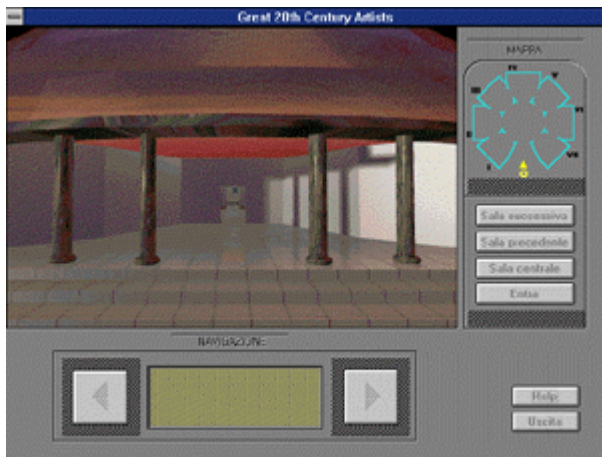
Si può definire come la categoria che presenta le caratteristiche più sfumate e nella quale si possono far rientrare anche opere che concettualmente sono vicine alla saggistica tradizionale. A tale categoria si assimilano i manuali, le monografie su uno specifico argomento, le trattazioni su ampio periodo storico. Ad esempio...



La grande pittura italiana è un manuale che focalizza l'attenzione su alcuni temi specifici della pittura italiana.



Storia dell'arte. Il museo ideale dal Trecento ai giorni nostri si presenta come un vero museo ideale con navigazione quasi puramente visiva.



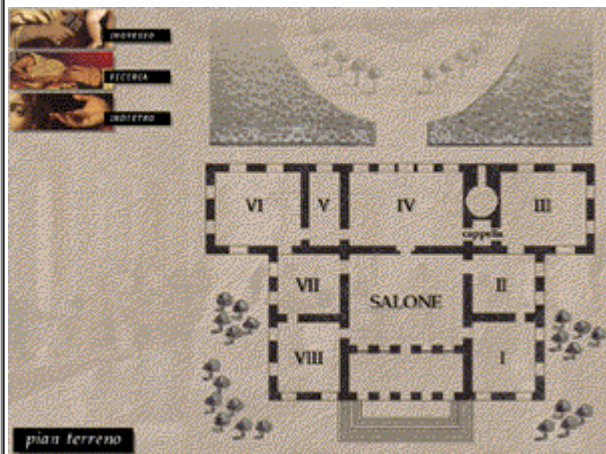
I grandi artisti del XX secolo è un repertorio di artisti contemporanei.

Esiste inoltre un ristretto numero di titoli che propongono i repertori tradizionalmente destinati agli specialisti, ad esempio l'*Allgemeines Künstlerlexikon* e altre opere compilative di consultazione.

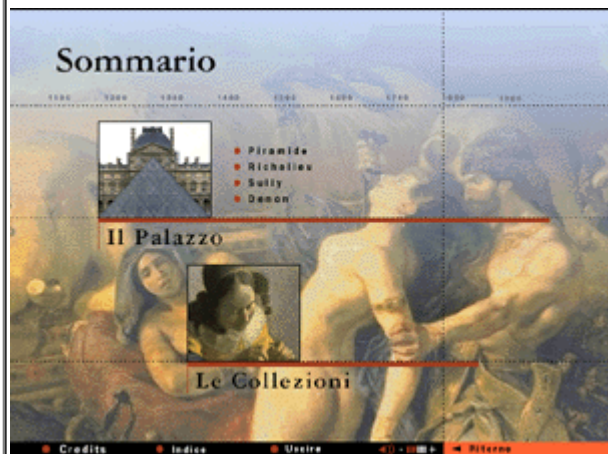
Per maggior chiarezza si rimanda alla [tabella](#) dei programmi consultati per l'argomento in esame.

Gallerie e musei

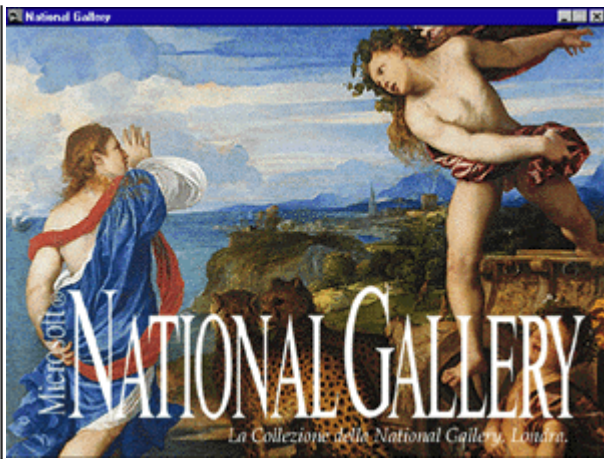
Si tratta generalmente di ipertesti che offrono la possibilità di visionare le opere raccolte nelle diverse collezioni sia mediante una catalogazione con testi e immagini raggiungibili con chiavi di accesso differenziate, sia tramite vere visite virtuali agli ambienti museali. Ad esempio...



La Galleria Borghese è uno degli esempi meglio riusciti di visita virtuale a una galleria. Agevole nella navigazione e nella possibilità di creare link, di approfondire gli argomenti e di accedere a una ricca bibliografia.



Il Louvre è una visita ideale dalla grafica raffinata, consente di visualizzare le opere per vie di accesso diverse. Il mezzo informatico in questo caso viene utilizzato al meglio per un'analisi visiva di grande chiarezza.



National Gallery è concepito come un catalogo ma consente accessi tematici differenziati alle informazioni.



L'Ermitage nel numero dei titoli inerenti gallerie e musei presenta una certa rigidità di consultazione pur a fronte di contenuti di grande interesse.

Per maggior chiarezza si rimanda alla [tabella](#) dei programmi consultati per l'argomento in esame.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... conoscere l'arte e supportare lo studio della storia dell'arte

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Antonetta De Robertis

Esposizioni

Editi in occasione di mostre di livello nazionale o internazionale si affiancano ai cataloghi tradizionali e possono avere le stesse caratteristiche dei CD dedicati a musei e gallerie o essere vicini alle opere monografiche. Ad esempio...



[Arte della Libertà](#) è il Cd di una mostra relativa all'arte europea fra le due guerre.



[Bernardo Strozzi](#) è il software nato dall'esposizione del 1995 sull'opera del pittore seicentesco.

Per maggior chiarezza si rimanda alla [tabella](#) dei programmi consultati per l'argomento in esame.

Monografie

Sono stati finora pubblicati in CD le monografie degli artisti più noti e di maggior richiamo. Ad esempio...



[Botticelli](#), come gli altri CD monografici della Giunti, propone le informazioni relative all'artista, alle sue opere, e al periodo durante il quale visse.



[Van Gogh](#) è strutturato e organizzato come il precedente.



Van Eyck fa parte della collana di un editore francese relativa all'arte fiamminga. Comprende titoli monografici inerenti i massimi esponenti dell'arte nordica.

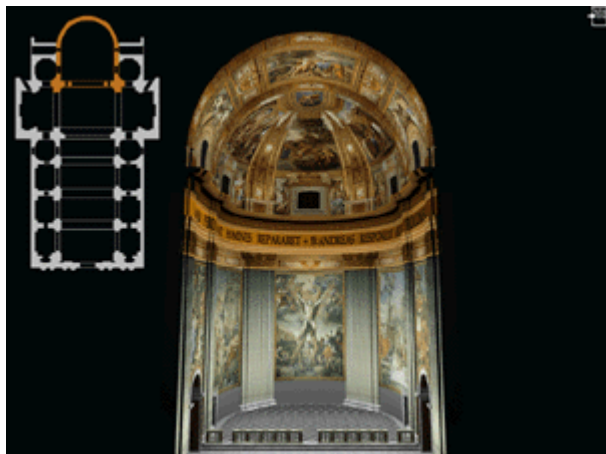


Caravaggio, l'intenso realismo di un pittore maledetto, al di là delle suggestioni negative del titolo, propone una scelta completa dell'attività dell'artista e un utile corollario di apparati bibliografici e documentari che consentono di integrare e approfondire l'analisi.

Per maggior chiarezza si rimanda alla [tabella](#) dei programmi consultati per l'argomento in esame.

Luoghi d'arte

Alcuni prodotti software di questo genere presentano gli stessi requisiti dei CD dedicati a musei e gallerie, altri nascono come opere di prevalente carattere turistico con possibilità di accedere alle informazioni relative alle opere e ai monumenti di un determinato luogo. Ad esempio...



Il restauro dell'affresco. Domenichino a S. Andrea della Valle è un CD monotematico relativo all'opera di Domenichino in una delle maggiori chiese romane.

La sacra di S. Michele presenta le informazioni su uno dei monasteri medievali più suggestivi.

Per maggior chiarezza si rimanda alla [tabella](#) dei programmi consultati per l'argomento in esame.

... conoscere l'arte e supportare lo studio della storia dell'arte

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Antonetta De Robertis

Strumenti, sussidi, enciclopedie

Si tratta di titoli che forniscono informazioni di base per lo studio della materia.

Sono generalmente strutturati come opere di consultazione, con in più la possibilità di collegamenti ipertestuali. Ad esempio...



Le parole dell'arte è un dizionario di termini artistici che consente di creare link di approfondimento sulle singole voci.



I paramenti del monastero, pur nella specificità dell'argomento è un utile strumento di consultazione e confronto, concepito con una struttura a Database, e articolato in una serie di percorsi guidati che permettono di accedere ai manufatti catalogati ma anche a informazioni e approfondimenti.

Per maggior chiarezza si rimanda alla [tabella](#) dei programmi consultati per l'argomento in esame.

Modalità di consultazione del software d'arte

Per il suo carattere peculiare la consultazione di un software prevede un approccio diverso rispetto ai testi a stampa. Le informazioni possono essere, infatti, anche lette e visualizzate secondo percorsi non rigidi e sequenziali ma suscettibili di essere modificati a seconda delle necessità e delle richieste del 'lettore'. La chiarezza della navigazione in un prodotto multimediale è quindi il necessario presupposto per un'efficace fruizione del materiale che contiene. La struttura dei contenuti del prodotto risulta parcellizzata in una serie di notizie e informazioni che, negli esempi più sofisticati, possono anche essere 'rilegate' dal fruitore a proprio uso e consumo. La possibilità di arrivare a ogni nucleo informativo mediante accessi diversi risulta di grande interesse poiché permette di effettuare correlazioni fra argomenti e di evidenziare come una stessa informazione, possa essere raggiunta mediante molteplici percorsi cognitivi.

Proprio dal punto di vista delle modalità di consultazione abbiamo definito due tipologie prevalenti:

- [Prodotti a struttura semplice](#)
- [Prodotti a struttura complessa](#)

Il tipo di struttura risponde generalmente a precise scelte contenutistiche.

Database

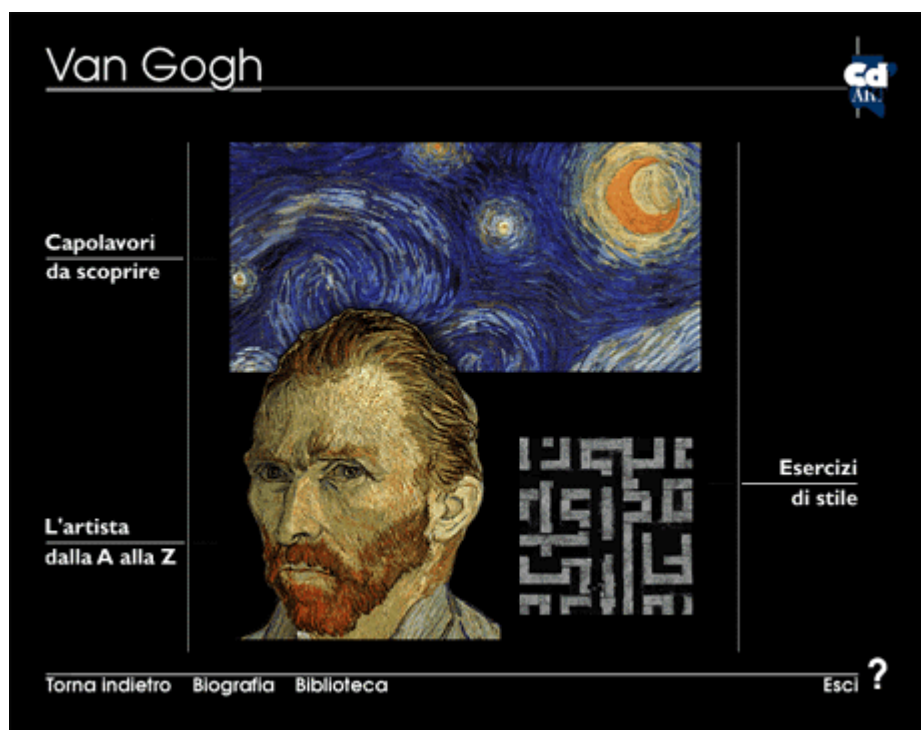


Si tratta di titoli che possono essere definiti come raccolte di immagini, eventualmente solo corredate di didascalie, e di dati, consultabili per più chiavi di accesso. Sono prodotti che hanno un impiego didattico più limitato, quasi esclusivamente finalizzato all'uso esplicativo da parte del docente. In questo modo sono concepiti alcuni prodotti "multimediali" a spiccato carattere turistico ma anche repertori di informazione di uso specialistico.

Arte, software e didattica

PRODOTTI IPERTESTUALI E MULTIMEDIALI

Nei programmi ipertestuali il canale di comunicazione privilegiato è il testo sovente accompagnato da immagini e filmati, che fungono, però, solo da rinforzo alle parole, mentre nei prodotti multimediali è presente una notevole integrazione fra i canali di comunicazione: testi, filmati, fotografie e animazioni concorrono all'esposizione dei contenuti. Questi prodotti si diversificano fra loro anche notevolmente dal punto di vista della navigabilità e dell'interattività. Fondamentale, per una corretta consultazione del programma, è la possibilità di reperire le informazioni attraverso più chiavi di ricerca, che garantisce all'utente l'accesso ai contenuti mediante scelte tematiche o parole chiave. In alcuni casi una certa rigidità nell'organizzazione delle nozioni porta a una 'viabilità' interna predefinita che non consente al fruitore di operare tali scelte in completa autonomia.



I programmi che appartengono a questa tipologia possono essere ulteriormente suddivisi in prodotti dal prevalente carattere informativo, con sapore maggiormente divulgativo, che partono dalle notizie di base relative alle opere esaminate per approdare a vari livelli di approfondimento, e in prodotti la cui struttura ipertestuale, ramificata e complessa, media il passaggio dal livello puramente informativo a quello specialistico. Questi ultimi sono i prodotti che meglio si adattano ad un uso didattico vero e proprio: presentano, in genere, strutture di navigazione elastiche e intercomunicanti che danno anche la possibilità di attuare percorsi personalizzati in base agli interessi specifici e consentono talora di fare annotazioni e di personalizzare in vari modi l'attività. Hanno tale struttura alcune opere che analizzano particolari periodi storico-artistici o luoghi e monumenti specifici.

Buona parte di questi prodotti presentano una notevole raffinatezza formale e sfruttano le possibilità offerte dalla tecnologia informatica per realizzare ricostruzioni virtuali di luoghi, ambienti, e/o la lettura di opere figurative con analoghi effetti tridimensionali. La strutturazione delle informazioni, per i prodotti relativi alla storia dell'arte, è in qualche caso subordinata all'effetto visivo che viene quindi privilegiato rispetto alla parte contenutistica determinando così la possibilità che accanto a effetti visivi particolarmente suggestivi si correli una relativa povertà delle informazioni.