

Museo e territorio: tecnologie per una nuova relazione

Museum and territory:
technologies for a new connection

Marta Privitera



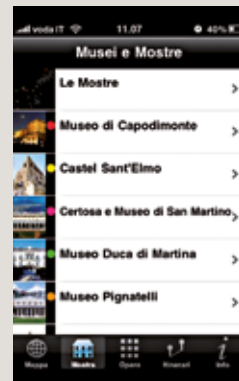
*"I veri musei sono quei posti
dove il Tempo si trasforma in Spazio"*

Orhan Pamuk



Elaborazione grafica
per sistema di consultazione
touch screen della mappa
realizzata da Leandro e
Francesco da Ponte
tra il 1583 e il 1619, detta
"Mappa Dalpontiana"
Graphic processing for
touch screen system of
the map by Leandro and
Francesco da Ponte
(between 1583 and 1619)
also called "Dalpontiana Map"

VIRTUAL MUSEUM



APP per la mostra "Ritorno al Barocco" (in alto)
 APP for the exhibition "Ritorno al Barocco" (above)

Caravaggio, "Flagellazione di Cristo", Museo di Capodimonte - Napoli (in basso a sinistra) e Bernardo Cavallino, "San Giovanni Evangelista", collezione privata (in basso a destra)
 Caravaggio, "The Flagellation of Christ", Museum of Capodimonte - Naples (below on the left) and Bernardo Cavallino, "San Giovanni Evangelista", private collection (below on the right)

Le tecnologie informatiche consentono di rendere esplicito ai visitatori dei musei l'antico rapporto tra il museo e il territorio che lo ha prodotto: alcuni esempi evidenziano soluzioni differenti che rendono viva la relazione tra spazio museale e spazio urbano/geografico

Information technologies allow to make clearer to the museum visitors the ancient connection between the museum and the territory that made it: some examples highlight different solutions which bring the relationship between museum and urban/geographic space

Il museo, oggi inteso come "un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificamente le espone per scopi di studio, istruzione e diletto"¹, è un'invenzione culturale relativamente recente e in continua evoluzione. I nostri musei, per lo più eredi di criteri espositivi di matrice positivista, sono raccolte di opere ordinate per tipologia, nazionalità, scuole, cronologia. Queste, totalmente decontestualizzate rispetto al luogo e alla funzione di origine, sono private di fondamentali chiavi di lettura. Ad esempio, non è immediatamente evidente che la *Medusa* di Caravaggio sia un vero e proprio scudo da parata, avulsa com'è dal suo contesto d'origine: la collocazione nell'armeria degli Uffizi, al braccio di un fantoccio rivestito di un'antica armatura persiana e collocato su un cavallo di legno perfettamente bardato.

In precedenza i musei sono stati altro: eredi della separazione accademica tra arti maggiori e arti minori, esibivano dipinti sovrapposti su più livelli e insieme a sculture antiche e moderne. Ancora prima erano *Wunderkammern* principesche, come la Tribuna degli Uffizi, nelle quali si esponevano opere disparate accomunate dallo splendore dei materiali e dell'esecuzione, manifestazione del potere del principe.

In anni recenti i criteri di organizzazione dei musei sono stati ridiscussi. Il visitatore deve essere messo in grado di interagire con quanto gli viene offerto diventando regista e attore della propria visita, secondo i propri interessi e curiosità. È il concetto dell'*edutainment*, educazione e intrattenimento, già adottato dai musei di tipo scientifico e ben radicato in ambito anglosassone, nella convinzione che la cultura vada veicolata anche come svago. Di pari passo si è sviluppata l'idea di museo come epicentro per la valorizzazione del territorio². A Firenze l'esperienza più che decennale della collana di mostre, di grande successo, intitolate *La Città degli Uffizi* ha proposto il ritorno temporaneo di opere della Galleria nei loro territori d'origine. Un'operazione dal contenuto molto diverso, recente, è stata tentata dal Louvre che ha distaccato una parte della sua collezione a Lens, nel nord della Francia, per valorizzare un'area finora ignorata dal turismo. Il passo successivo è portare il museo nel territorio (e viceversa) grazie alle nuove tecnologie che consentono di ricreare contesti perduti o lontani, di georeferenziare

VIRTUAL MUSEUM



Le Vie degli Uffizi

Un progetto per la valorizzazione e contestualizzazione dell'immenso patrimonio delle opere d'arte conservate nella Galleria Fiorentina e delle loro antiche originarie sedi tuttora esistenti sul territorio toscano

WEB, TABLET, SMART PHONE, MAPPE, GEOREFERENZIAZIONE, SOCIAL MEDIA, ALTA QUALITÀ DELLA RISORSA FOTOGRAFICHE, CONTENUTI SCIENTIFICI E DIDATTICI



Opere proposte per il prototipo

1. **Stefano Angelico, Madonna di Pontassieve, Santa Chiara di Sant'Ermete a Livorno**
2. **Pietro Annigoni, Polidoro, Pala dei condotti nell'orologio, da San Marco di Monto a Firenze**
3. **Leonardo, Accanto all'altare, del Monastero di San Bartolomeo a Montecatini**
4. **Andrea del Sarto, Donatore del quadro Santa, chiesa di Montebelluna**
5. **Panofino, Casa in Livorno, Chiesa dell'Assunta**



Progetto "Le vie degli Uffizi" (in alto)
"Le vie degli Uffizi" project (above)



Cimabue, "Maestà", Galleria degli Uffizi - Firenze (a sinistra) e APP con realtà aumentata UffiziAR (in basso)
CIMABUE, The Madonna in Majesty, Uffizi Gallery - Florence (on the left) and UffiziAR: APP with augmented reality (below)



gli oggetti, di visualizzare mappe e definire itinerari, con informazioni sul proprio dispositivo mobile o su touch-screen. La restituzione virtuale invita alla riscoperta del contesto reale, incoraggia il visitatore a ritornare viaggiatore, scoprendo di persona gli antichi contesti. Uno *slow-turism* contro il turismo mordi-e-fuggi, che incoraggi il viaggio fisico dopo quello virtuale, l'esperienza personale in seguito all'informazione digitale.

In questo senso la prima app su iOS per iPhone prodotta in Italia nel 2009 è estremamente significativa. È stata realizzata in occasione della mostra *Ritorno al Barocco*, aperta a Napoli nel 2009 nella sede principale del Museo di Capodimonte ma allargata alla Certosa di San Martino, ad altri musei, a chiese e oratori della città dove sono tuttora *in loco* opere commissionate per quelle sedi, e ancora pregnanti nella loro funzione devozionale. Con l'app il visitatore ha potuto scaricare la mappa di Napoli con tutti i luoghi compresi nella mostra, le immagini delle opere che avrebbe trovato e le spiegazioni: un invito a recarsi consapevolmente *in loco* e a progettare il proprio itinerario dentro la città, sia in occasione della mostra che in un tempo successivo, l'app *Ritorno al Barocco* infatti a distanza di anni è ancora disponibile e viene tutt'ora utilizzata.

Una proposta simile ma più articolata è stata avanzata nel 2012 dalla *Fondazione Florens*. Si tratta del progetto *Le vie degli Uffizi* (www.leviedegliuffizi.it) che si collega idealmente alle mostre della Città degli Uffizi, sviluppandone l'idea centrale di restituire le opere della Galleria al territorio toscano, e quindi al contesto di provenienza, sia esso urbano o extra-urbano. Il progetto si avvale del sistema di georeferenziazione realizzato e utilizzato da Google Maps. Sulla mappa di Google si evidenzia la provenienza delle opere toscane degli Uffizi, con la possibilità di aprire una breve scheda con immagine e informazioni sull'opera e sul luogo di origine. La mappa con i segnali delle opere rende evidente come le vie che legano la Galleria con il territorio traccino i percorsi della cultura figurativa del Rinascimento e della sua eredità, oltre i confini di un singolo, per quanto importantissimo, museo. Questo progetto non solo è pensato per consentire a un grande numero di utenti di accedere a informazioni sulla provenienza delle opere di musei fiorentini, ma per promuovere la conoscenza e la visita di quei luoghi minori trascurati dal turismo di massa, zone della città fuori dai grandi

Sebastiano del Piombo,
"La morte di Adone", Galleria
degli Uffizi - Firenze (di lato)
Sebastiano del Piombo,
"Death of Adonis", Uffizi
Gallery - Florence (on the right)



VIRTUAL MUSEUM



Touch screen per l'Antiquarium di Numana - Ancona
Touch screen for the Antiquarium of Numana - Ancona, Italy



The works of art, exhibited in museums, are isolated from their original context, so that many fundamental references for their knowledge are lost. Thanks to new technologies you can restore virtually the link between works of art and

territory in which they were produced. This connection is also important to improve the knowledge of an area, often not well known by visitors. New technologies are an essential support for a wider audience.

The text presents some examples of different technologies - augmented reality, mobile apps, touch screen, website - that illustrate how to highlight the relationship between museum and territory.

circuiti o piccoli centri vicini dai quali provengono le opere segnalate. Inoltre, la visualizzazione dei luoghi di provenienza delle opere vorrebbe favorire la visita alla Galleria da parte di utenti provenienti dai luoghi di origine, raggiungendo così un target di utenza locale meno interessato alla reiterazione delle proprie visite al museo. Sulla base dello stesso principio il progetto potrà svilupparsi con la segnalazione sulla mappa delle opere provenienti da altre regioni oppure spostate per prestiti in occasione di mostre, o fuori sede per i restauri. Diventa evidente quindi come gli Uffizi siano un museo in simbiosi con il proprio territorio, una sorta di "polmone" che inspira (provenienze, acquisizioni, donazioni, ecc.) ed espira (prestiti, restauri, mostre, ecc.). Il progetto integra e avvalorava iniziative – già in essere – volte a far conoscere ed apprezzare le ricche e molteplici realtà storico-artistiche locali, come anche antichi mestieri e tradizioni, prodotti enogastronomici, strutture ricettive.

Nel 2014 è stata presentata dalla Galleria degli Uffizi una nuova risorsa tecnologica, di ultima generazione, per la visita e la conoscenza delle opere esposte. È l'app *Uffizi-AR*, dove la sigla sta per *Augmented Reality*. Sono state selezionate alcune opere significative per la loro notorietà. Inquadrando l'opera con la telecamera del proprio dispositivo mobile, appaiono parti nuove, virtuali, che ne completano la visibilità e il significato, realizzate mediante le tecniche del *morphing*, o con filmati o zoom di particolari significativi. Sono pertanto possibili ricostruzioni di parti mancanti quali, ad esempio, predelle disperse o altre opere che formavano uno smembrato ciclo pittorico. Oppure anche la ricollocazione virtuale dell'opera nel suo contesto originario. Un esempio significativo in questo senso è la *Maestà* di Cimabue che l'app consente di vedere nella sua originaria collocazione nella Chiesa di Santa Trinità, per la quale fu dipinta allo scadere del XIII secolo, costituendo un punto di partenza del rinnovamento gotico della pittura italiana. Anche l'elaborazione virtuale realizzata per il dipinto del 1512 di Sebastiano del Piombo, con la *Morte di Adone*, si basa sul fortissimo legame dell'opera con il territorio, in questo caso dipinto sullo sfondo. La rappresentazione della città di Venezia fu voluta infatti dal committente Agostino Chigi per rendere omaggio alla sua amante Francesca, conosciuta a Venezia e sposata a Roma nel 1519. Inquadrando l'opera con la propria videocamera la realtà aumentata evidenzia i particolari della città mostrati nel dipinto e chiarisce con una breve scheda esplicativa il collegamento tra il soggetto mitologico ed erotico dell'opera e lo sfondo. La tecnologia riconosce l'opera anche se non la si guarda dal vero ma attraverso il proprio computer.

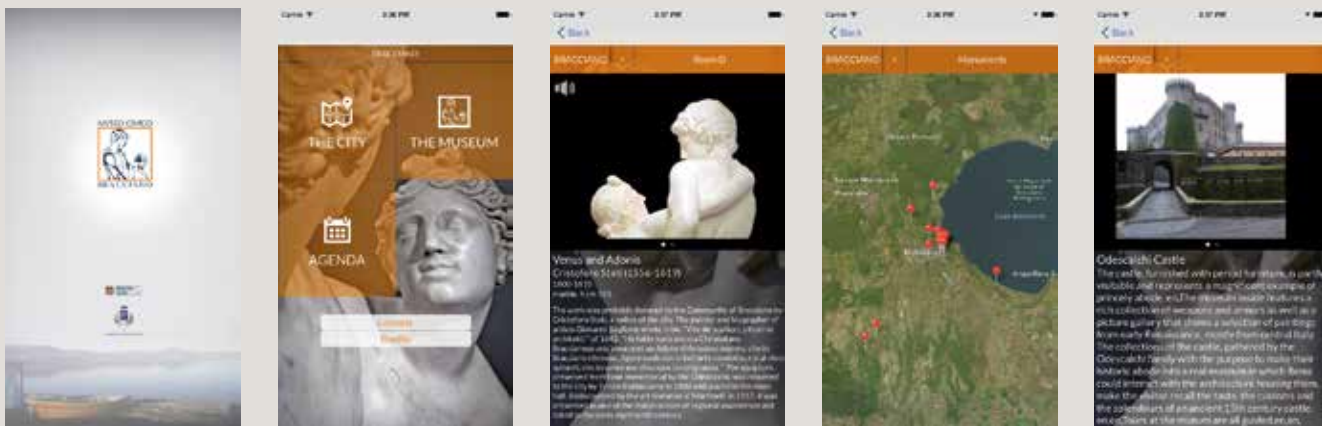
La realtà aumentata si presta molto bene alle esigenze di una musealizzazione attiva dei siti archeologici, consentendo ai visitatori non solo di immaginare, ma anche di vedere l'aspetto originario delle strutture di cui rimane oggi poca cosa. La conoscenza del contesto territoriale è fondamentale per la comprensione dei reperti archeologici e i musei che raccolgono antichità si stanno negli ultimi anni attrezzando con tecnologie che guidino i visitatori nella ricostruzione virtuale del contesto di provenienza delle opere.

In questo senso è esemplificativo il caso del touch-screen dell'*Antiquarium Statale di Numana*, collocato dentro il museo ma facilmente esportabile in altri luoghi significativi della città. Una delle principali modalità di navigazione del touch-screen è mediante la mappa satellitare relativa al territorio di Numana, con testi e foto. I Pin segnalano sia i luoghi di provenienza degli oggetti presenti nel museo, sia le aree archeologiche di interesse. Il visitatore può ottenere informazioni su vari tipi di percorsi che gli consentano non solo di visitare i luoghi segnalati, ma

VIRTUAL MUSEUM



APP per iOS e android Bracciano – Roma
APP for iOS and android Bracciano – Rome, Italy



Touch screen sulla "Mappa Dalpontiana" per il Museo Civico del Comune di Bassano del Grappa (di lato)
Touch screen on "Dalpontiana map" to the City Museum of Bassano del Grappa (on the right)



anche di scegliere itinerari che lo conducano alla scoperta del territorio, come ad esempio le strade panoramiche. Naturalmente la sezione dedicata al museo e alla sua visita è particolarmente sviluppata: nuovamente, quando si apre la scheda di un'opera, appare la mappa che la colloca sul luogo del ritrovamento, da dove spesso provengono altre opere presenti nel museo. Il concetto del contesto, ben presente agli archeologi per la comprensione specialistica dei reperti, diventa naturale e facilmente dominabile anche da parte dei visitatori. Il touch-screen offre il costante collegamento tra opera e territorio, invitando alla visita "reale" dei siti di provenienza. Il touch-screen dell'*Antiquarium* di Numana costituisce quindi un veicolo per la scoperta del territorio attraverso la visita al museo, ma allo stesso tempo è strumento per la valorizzazione del museo stesso – di per sé non enorme – ponendolo in rapporto al territorio e ai siti archeologici, in un concetto di museo allargato.

La valorizzazione del territorio sia in funzione dei luoghi d'arte sia come "luogo" di scoperta da parte dei visitatori, con ricadute economiche evidenti, è centrale nella *App del Comune di Bracciano*. La mappa della cittadina, in apertura, si collega alla storia locale e ad alcune particolari "storie", ai monumenti, ai musei, ai siti archeologici, con Pin che segnalano i luoghi di interesse, con video, fotografie, testi audio, didascalie. Una sezione intera è dedicata al Museo di Bracciano con audioguida.

Il collegamento tra città storica, città attuale e museo è proposto nel nuovo touch-screen del Museo Civico di Bassano. Punto di partenza è la bellissima *Mappa Dalpontiana* realizzata da Leandro e Francesco da Ponte nella grande bottega di famiglia di Jacopo Bassano, tra il 1583 e il 1619. Si tratta di una mappa prospettica nella quale sono ben riconoscibili gli edifici, le aree verdi e perfino le sagome degli abitanti nelle loro occupazioni. Nel 2015 è stato realizzato un touch-screen collocato entro il museo che offre la possibilità di cliccare su punti prestabiliti e ottenere un'immagine attuale del luogo raffigurato, con una breve scheda storica. La mappa storica dalpontiana è collegata a una mappa attuale per confrontare facilmente la città antica con quella moderna. Una sezione apre vedute di Bassano in epoche storiche diverse, consentendo di seguire sullo schermo lo sviluppo urbano. Una sezione del touch-screen è dedicata al Museo Civico. Se ne propone una visita audio e video, guidata dagli stessi personaggi che appaiono nei dipinti, i quali si animano e raccontano in prima persona l'opera. Talvolta sono committenti di Bassano, provenienti da quei luoghi che si possono vedere sulla mappa, raffigurati in opere destinate a luoghi che, di nuovo, si rintracciano sulle carte antiche e moderne presentate. Un collegamento perfettamente bilanciato tra il territorio, attuale e storico, e il suo museo, al quale la contestualizzazione entro il tessuto urbano conferisce una diversa e nuova possibilità di lettura da parte dei visitatori.

Marta Privitera

Professore a contratto di Storia del Disegno e della Grafica presso l'Università degli Studi di Firenze · Lecturer of History of drawing and graphic at the University of Florence
martaprivitera@hotmail.com

Note · Notes

- 1_ ICOM – International Council Of Museums (traduzione italiana dalla edizione ICOM, Parigi, 1996).
- 2_ Convegno *Musei e Territorio*, aprile 2014, patrocinato dall'ICOM Italia.