

1. PALIMPSEST (Post ALphabetical Interactive Museum using Participatory, Space-Embedded, Story-Telling): le ICT per ridisegnare e promuovere il patrimonio culturale

Alberto Fornasari*

1. Introduzione

Le ICT offrono nuove opportunità di ripensare e ridisegnare il modo in cui il patrimonio culturale è stato immaginato e fruito. La partecipazione e la connessione da un lato e la personalizzazione, la ricontestualizzazione e l'interazione immersiva dall'altro, sono elementi chiave del cambiamento che si sta verificando nel campo del patrimonio culturale e delle istituzioni tradizionalmente associate a esso. Come sostenuto da de Kerckhove “con l'integrazione di contenuti virtuali nell'ambiente reale è possibile consentire agli utenti di vivere un'esperienza immersiva e coinvolgente” (de Kerckhove, 2010, p. 18). Nell'ambito della didattica museale e dei reperti storici, come sostiene Arduini “con l'utilizzo di uno smarthphone o di un tablet di ultima generazione con installata un'applicazione specifica di RA, puntando la fotocamera del telefono o del tablet sull'oggetto di interesse è possibile ricevere non solo la sua attuale collocazione fisica nel museo ma anche una molteplicità di informazioni riguardanti la storia dell'oggetto, la sua fattezze nelle diverse epoche, i suoi collegamenti con la cultura di riferimento stimolando la curiosità del visitatore che diventa utente interattivo” (Arduini, 2012, p. 211) rendendo così il museo un luogo non solo di visita ma di partecipazione laboratoriale, avendo la possibilità di variare l'approccio didattico in funzione delle caratteristiche dei destinatari (Nardi, 2011). L'etimologia di laboratorio, dal verbo latino laborare, indica come esso sia un luogo di lavoro che intrattiene un rapporto di circolarità con la teoria: l'attività empirica è orientata da un costruito teorico che, a sua volta, può essere corretto o integrato sulla base dei risultati sperimentali (Vertecchi, 1996). Se adottiamo questo punto di partenza trasferendolo nel campo della didattica museale, dobbiamo porre al centro della nostra riflessione il visitatore (Nardi, 2011); i big data, l'intelligenza artificiale possono essere utilizzati per adattare e personalizzare l'esperienza del museo dove nuovi approcci interattivi,

* Università degli Studi di Bari, Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione, Palazzo Chiaia Napolitano, Via Scipione Crisanzio 42 – 70122 Bari (Italia); alberto.fornasari@uniba.it.

attraverso le “Human machine” e avanzate tecnologie immersive, consentono oggi la rappresentazione e l’aumento del mondo fisico generando sensazioni multisensoriali e coinvolgenti (Falk e Dierking, 2008). Con l’introduzione della Realtà Aumentata, una tecnologia che consente di aggiungere contenuti virtuali a un ambiente fisico in forma interattiva e in tempo reale (Butchart, 2011), infatti, i processi di insegnamento-apprendimento possono risultare più efficaci (Arduini, 2012). In aggiunta, poiché le ICT consentono l’integrazione e interazione di vari livelli di spazio (lo spazio fisico e spazio virtuale), il museo è ora in grado di trascendere i limiti fisici delle sue stanze chiuse e delle sue postazioni fisse invitando la popolazione a condividere e animare le intense esperienze quotidiane in spazi pubblici, nelle smart cities, dove il passato e il presente possono coesistere in forme innovative. La ricerca che si presenta costituisce una sorprendente esperienza di innovazione attraverso l’uso della tecnologia digitale nell’ambiente museale e culturale. L’obiettivo è quello di identificare strategie innovative per la riscoperta e il rilancio di nuove possibilità legate al patrimonio culturale che possano generare benefici in ambito culturale, sociale ed economico prospettando attraverso le ICT percorsi educativi importanti per avvicinare i giovani all’apprendimento e al recupero della propria tradizione culturale. Il campo della ricerca scientifica multimediale applicato alla didattica museale è ancor oggi poco indagato (Vertecchi, 1996); come sostenuto da Campetella “mentre l’utilizzo di tecnologie digitali è ampiamente diffuso nelle pratiche della ricerca, sono ancora poco definite le sue reali implicazioni all’interno dei processi comunicativi dei musei archeologici” (Campetella, 2017, p. 13). A conferma di questo basti pensare come uno degli impegni programmatici del Centro Nazionale di Didattica Museale sia stato negli anni proprio quello di approfondire la conoscenza degli apparati didattici utilizzati nei musei italiani e le sue ricadute (Nardi, 2004).

2. Il progetto di ricerca

Il progetto di ricerca (vedrà la sua conclusione a breve con l’ultimazione del sesto Work Package) si intitola “PALIMPSEST – acronimo di “Post ALphabetical Interactive Museum using Participatory, Space-Embedded, Story-Telling” – cofinanziato dal Programma Interreg V-A Grecia-Italia 2014/2020 dall’Unione Europea, dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (ERDDF) e dai Fondi Nazionali di Grecia e Italia. Il progetto rappresenta il risultato del lavoro congiunto del Centro per l’Apprendimento Permanente (CAP) dell’Università degli Studi di Bari Aldo Moro, della Provincia di Lecce per l’Italia, della Facoltà di Belle Arti dell’Università di Ioannina (lead partner) e della Regione dell’Epiro per la Grecia. Il progetto mira alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso l’uso di tecnologie digitali in grado di restituire alle nuove generazioni – filtrate dalla sensibilità di artisti – i racconti, le storie e le tradizioni del passato, rendendole fruibili open-air negli spazi pubblici urbani. L’idea è quella di realizzare una nuova modalità di museo urbano, museo all’aperto, che possa essere fruibile dai cittadini e utile al fine di far emergere le tradizioni e l’identità di un luogo, attraverso il coinvolgimento di studenti delle scuole elementari, ma anche di artisti autoctoni. Il Progetto si pone due obiettivi

fondamentali quindi: sviluppare un'esperienza museale interattiva e a cielo aperto, facendo emergere strati dimenticati del passato delle città attraverso l'*augmented reality* (Cawood e Fiala, 2007) e altre ICT e rivitalizzare gli spazi urbani per attrarre un turismo di qualità. Centrale nel progetto la collaborazione dell'Ufficio Scolastico Regionale che ha coinvolto alcuni istituti scolastici della città di Bari per la raccolta di storie e racconti da parte degli alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado, attraverso l'ascolto intergenerazionale di familiari, genitori e nonni spesso depositari delle tradizioni del territorio.

È stato siglato, inoltre, un protocollo d'intesa tra Regione Puglia, Città Metropolitana e Accademia delle Belle Arti, per la definizione e l'attuazione di modelli e pratiche di tutela, valorizzazione e promozione della bellezza del territorio, del paesaggio e dell'ambiente attraverso l'arte e la cultura. Il progetto sviluppa un'esperienza museale interattiva e all'aperto negli spazi pubblici mirando a ripristinare gli strati perduti del passato della città rivitalizzando gli spazi urbani.

PALIMPSEST introdurrà un nuovo tipo di esperienza museale. Quando il progetto sarà completamente sviluppato, si potranno esplorare i paesaggi urbani, attivare le installazioni artistiche e immergersi in un'esperienza interattiva, si potrà assistere a leggende e storie urbane che prendono vita in un contesto di realtà mista. Il progetto si basa su una comprensione teorica dell'era contemporanea, spesso descritta come post-alfabetica. L'era alfabetica, nota anche come età moderna, si basa su visione, regolazione e controllo, l'era post-alfabetica, segnata dall'emergere delle tecnologie digitali (Parry, 2013) determina un approccio immersivo, multisensoriale e partecipativo. All'interno del progetto è stata quasi terminata un'app che permetterà di attivare le installazioni artistiche e di immergersi in un'esperienza onirica. Il fruitore non sarà più solo un destinatario di informazioni, le sue azioni potranno attivare il progetto che è nel suo nucleo, un museo diffuso, non limitato a uno spazio specifico. I suoi visitatori non saranno spettatori passivi potranno modellare e attivare il contenuto del museo e plasmare l'esperienza attraverso la partecipazione attiva. Il fruitore avrà storie e contenuti interessanti da esporre e attraverso un'app saranno ospitati racconti dimenticati, foto di cimeli di famiglia, foto 3D di oggetti storici, ecc. Le mostre di PALIMPSEST saranno incorporate nei loro spazi pubblici originali, le opere d'arte potranno essere digitali e intangibili ma saranno incorporate in spazi fisici e materiali. Questa esperienza museale ibrida apre nuove possibilità che devono ancora essere esplorate, i luoghi spesso vissuti come noiosi vengono ora trasformati in modo da poter ospitare incontri interattivi e coinvolgenti (Prensky, 2013).

Siamo spesso affascinati dalle leggende e dalle storie urbane, siamo incuriositi dall'oralità e crediamo, all'interno di questo progetto, che le tradizioni locali debbano essere trasmesse perché creano un senso di comunità. PALIMPSEST ha introdotto un nuovo tipo di esperienza museale (Hein, 1998); a progetto completamente realizzato, si sarà in grado di assistere a leggende metropolitane e storie dimenticate che prenderanno vita in un contesto di realtà mista.

3. Le fasi del progetto

PALIMPSEST, come abbiamo visto, mira a creare un archivio interattivo di leggende e storie urbane e si svolgerà nelle regioni dell'Epiro (GR) e della Puglia (IT). La prima fase del progetto ha previsto la raccolta di queste storie. Agli studenti delle scuole primarie è stato chiesto di entrare in contatto con i familiari anziani per raccogliere informazioni sulle leggende metropolitane. La seconda fase comporterà la creazione di un'app mobile con una mappa che individua i luoghi esatti in cui si sono svolte le storie raccolte. Durante la terza fase del progetto, gli artisti saranno invitati a creare installazioni artistiche interattive ispirate a queste storie. Le opere saranno installate nelle posizioni individuate nella mappa e i visitatori potranno attivarle in loco. Infine, le storie, l'app mobile e le installazioni artistiche saranno interconnesse per trasformare l'archivio in situ delle leggende metropolitane in un'esperienza museale integrata (Pujol-Tost, 2011). È stato inaugurato a Bari il Mux Art – Digital Urban Exhibition, il museo urbano digitale per raccontare la città con installazioni digitali che possano contribuire ad attrarre turismo di qualità. "Mux Art" offre uno scorcio del centro storico della città di Bari, riproduce artisticamente dettagli che appartengono agli spazi cittadini, offre l'esperienza interattiva di installazioni digitali. Tre gli elementi storico-artistici protagonisti del Museo urbano: la statua bronzea di San Nicola nella piazza della Basilica, la Colonna Infame in piazza Mercantile e la Testa del Turco, legata a una leggenda plurisecolare che ancora si racconta tra i vicoli di Bari Vecchia. Per consentire la fruizione sensoriale della storia, i tre elementi sono stati riprodotti in 3D e digitalizzati. Cinque giovani artisti dell'Accademia di Belle Arti di Bari hanno poi reinterpretato il territorio sfruttando le potenzialità dell'arte digitale. La mostra, ispirata ai principi di PALIMPSEST di museo interattivo, narrativo, open-air e capace di usare un linguaggio che interpreta una realtà che mescola reale e virtuale, proporrà così installazioni che usano video editing, modellazione 3D, programmazione e sviluppo in realtà virtuale e video mapping. Per offrire la dimensione collettiva e multisensoriale dell'arte si terrà un laboratorio culturale-artistico sviluppato con il Mux Art. I musei infatti non possono essere intesi solo quali depositi stratificati di cultura, ma come istituzioni educative vitali (Vertecchi, 1997). Il progetto è articolato in 6 *work packages*:

- 1) gestione del progetto (management e finanziaria);
- 2) informazione e pubblicità (contributo allo sviluppo del sito web del progetto e alle piattaforme di social media, coinvolgimento pubblico: presentazione di PALIMPSEST in contesti accademici ed educativi, newsletter);
- 3) configurazione database di mappatura: raccolta e categorizzazione di materiale preesistente (progettazione di livelli di mappatura, contributo alla definizione dei requisiti dell'utente tramite questionari, elaborazione dei risultati);
- 4) elaborazione del materiale raccolto in Grecia, (analisi delle caratteristiche temporali e spaziali delle storie di *crowdsourcing*; pianificazione e selezione delle aree in Grecia per l'implementazione, costruzione della narrativa cartografica: ArtPlot in Map30, calibrazione di materiale preesistente e narrazioni di *crowdsourcing* e trama secondo le specifiche dello spazio-tempo; in Grecia concorso e workshop

per la progettazione di oggetti artistici, installazioni interattive e site-specific da selezionare per la realizzazione specifica dei requisiti tecnici per l'implementazione delle installazioni artistiche in loco;

- 5) costruzione di installazioni artistiche interattive in Grecia, implementazione e adattamento di installazioni artistiche interattive in siti selezionati, test, calibrazione e azioni correttive per la messa in scena delle installazioni artistiche interattive, connessione complessiva delle installazioni all'app e database cartografico, test e valorizzazione complessiva;
- 6) storie (raccolta di leggende e storie urbane).

Questi sei step sono affiancati da 2 *work packages* di lavoro: il primo sulla progettazione di installazioni artistiche e il secondo sull'implementazione di installazioni interattive e connessione a mappa e app. PALIMPSEST affronta la sfida della rivalorizzazione dei beni del patrimonio culturale anche come un'opportunità per animare e rendere turistico e attrattivo l'ambiente urbano di aree meno sviluppate favorendo una crescita culturale ed economica. Un progetto inclusivo basato su pratiche dal basso verso l'alto, post-alfabetiche, che utilizza le tecnologie digitali per ricostruire la memoria collettiva dello spazio urbano dal quale era precedentemente distaccato attraverso processi di *crowdsourcing* del collettivo. La memoria e il reinserimento dei beni culturali nello strato urbano digitale rappresenta il primo passo verso un dialogo intergenerazionale, lo sviluppo di Map and App fornisce un database di mappatura creativa e l'inserimento e la manipolazione dei dati culturali recuperati in relazione alla mappa. Viene così creata una cartografia narrativa: il crowdsourcing materiale, così come è rappresentato nella Mappa e App, viene poi elaborato per portare a installazioni interattive, artistiche, multisensoriali che sono collocate nello spazio urbano fisico della città. Infine, il collegamento della mappatura creativa dei beni culturali in *crowdsourcing*, crea un'esperienza avvincente, ibrida nello spazio pubblico urbano della città. PALIMPSEST trasforma lo spazio pubblico della città in un ambiente tematico, museistico, estetico, a cielo aperto reintroducendo strati cancellati e perduti del proprio passato (il recupero di beni del patrimonio, eliminati fisicamente a causa della rapida crescita delle città nel XX secolo). Il progetto offre a entrambe le Regioni la possibilità di utilizzare le tecnologie digitali al fine di recuperare il proprio patrimonio storico e culturale perduto; così facendo si attrarrà turismo tutto l'anno nelle aree meno sviluppate sostenendo la crescita economica e lo sviluppo culturale. Attendiamo la fine del progetto per poterne illustrare le risultati e l'impatto sui territori.

Riferimenti bibliografici

- Arduini, G. (2012), "La realtà aumentata e nuove prospettive educative", *Ripensare la Pedagogia, ripensare l'educazione, Saggi On line*, 2, pp. 209-213.
- Butchart, B. (2011), *Augmented Reality for Smartphones. A Guide for Developers and Content Publishers*. Bristol: JISC Observatory.

- Campetella, P. (2017), *Verso una comunicazione integrata nei musei. Il ruolo degli strumenti digitali*. Roma: Anicia.
- Cawood, S., Fiala, M. (2007), *Augmented Reality. A Practical Guide*. Raleigh: The Pragmatic Bookshelf.
- de Kerckhove, D. (2010), "Realtà aumentata: Grande Mutazione di oggi", *Media Duemila*, 270, pp. 13-15.
- Falk, J.H., Dierking, L.D. (2008), Enhancing Visitor Interaction. In Tallon, L., Walker, K. (Eds), *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Lanham: Alta Mira Press, pp.19-34.
- Hein, G. (1998), *Learning in the Museum*. London and New York: Routledge.
- Nardi, E. (2011), *Forme e messaggi del museo*. Milano: FrancoAngeli.
- Nardi, E. (2004), *Museo e pubblico, un rapporto educativo*. Milano: FrancoAngeli.
- Parry, R. (2013), "The End of the Beginning: Normativity in the Post Digital Museum", *Museum Worlds*, 1 (1), pp. 24-39.
- Prensky, M. (2013), *La mente aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale*. Trento: Centro Studi Erickson.
- Pujol-Tost, L. (2011), "Integrating ICT in exhibition", *Museum Management and Curatorship*, 26 (1), pp. 63-79.
- Vertecchi, B. (1996), Prospettive dello sperimentalismo nella didattica museale. In Nardi, E. (Ed), *Imparare al museo. Percorsi di didattica museale*. Napoli: Tecnodid, pp. 113-126.
- Vertecchi, B. (1997), "Il museo come dimensione dell'apprendimento", *Cadmo*, V, 13/14, p. 75.