

Ricostruzioni virtuali e digital storytelling per la valorizzazione di contesti artistici perduti

Case studies e modelli a confronto

Francesco Mele
Università di Bologna

Introduzione

All'interno dell'ecosistema digitale legato al contesto del *Digital Cultural Heritage* risulta oramai impossibile (e controproducente) attuare una riflessione sulle modalità divulgative, gestionali e di fruizione del patrimonio culturale senza considerare l'impatto dello sviluppo tecnologico. Un importante cambio di paradigma, adottato dai creatori di contenuti culturali per andare incontro a nuove e diverse modalità di fruizione, ha investito soprattutto le soluzioni comunicative in ambiente digitale. L'atto divulgativo rappresenta infatti, ad oggi, lo strumento cardine per misurare gli odierni cambiamenti che hanno portato rapidamente da forme di pura oralità all'*always-on*¹ sino al metaverso. D'altra parte, l'"oggetto culturale" ha già da tempo irrimediabilmente perso la cosiddetta "aura", quella che scaturiva dall'*hic et nunc* della fruizione², per beneficiare di un numero crescente di strumenti e metodologie che aiutano a comprendere più facilmente la storia e le caratteristiche antropologiche e materiali che lo con-

traddistinguono. L'utilizzo di tali applicativi digitali permette quindi, secondo gli sviluppi delineati, di veicolare informazioni tramite un'immediatezza senza precedenti, facilitando la connessione tra contenuti per implementare le qualità narrative di un contesto: elemento che contraddistingue imprescindibilmente il patrimonio culturale italiano³. Le nuove soluzioni legate alla digitalizzazione del patrimonio culturale consentono infatti espedienti innovativi per ricostruire e comunicare l'intreccio di relazioni che legano oggetti culturali di un determinato "insieme" aprendo la strada a nuovi approcci per la valorizzazione di contesti perduti o irrimediabilmente compromessi. Negli ultimi anni si registra dunque una crescente offerta di ricostruzioni virtuali, basate spesso sulla modellazione tridimensionale, di contesti artistici, sacri o profani (gallerie, spazi sacri, residenze aristocratiche), in grado di riunire virtualmente opere appartenenti allo stesso ambiente. Tale contributo, lontano da ogni pretesa di esaustività per via della vastità

¹ Filippo Tambresoni, *L'opera d'arte nell'epoca della sua comunicazione digitale. Gli artisti dell'installazione contemporanea e la loro integrazione all'interno dei sistemi online*, Tesi di Laurea, Politecnico di Milano, 2020.

² Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, traduzione di E. Filippini, Torino: Einaudi, 1966.

³ Antoine Quatremère De Quincy, *Lettere a Miranda*, Bologna: Minerva Edizioni, 2002; Tomaso Montanari, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l'arte e la storia delle città italiane*, Roma: Minimum Fax, 2022, p. 28-47.

di iniziative sviluppate negli ultimi anni, intende offrire alcuni sintetici riferimenti a progetti che si ritengono esemplificativi rispetto alle diverse soluzioni adottate in quest'ambito, con particolare riferimento a contesti di epoca moderna. Ci si intende quindi soffermare su alcuni casi in riferimento alla base scientifica, al coinvolgimento dei destinatari e all'aspetto narrativo.

Casi studio

Nella prima variante a cui si fa riferimento, il frutto delle ricerche, l'output finale, si configura come video o sotto forma di ambiente navigabile che rende visivamente, in maniera efficace, l'ambiente ricostruito a partire dai beni artistici ricollocati digitalmente. È il caso del progetto *La Galleria di Francesco II d'Este nel palazzo Ducale di Modena (1675)*. Ricostruzione virtuale⁴ frutto della ricerca su uno spazio collezionistico perduto, la Galleria

delle medaglie e dei disegni del duca di Modena tra il 1674 e il 1694. Grazie allo studio incrociato di documenti d'archivio, descrizioni di viaggiatori, analisi degli ambienti del Palazzo Ducale e ricerche sugli oggetti di provenienza estense conservati in musei e collezioni private è stato ricostruito l'allestimento della galleria ricollocando digitalmente gli oggetti che vi erano originariamente esposti. Il prodotto finale, elaborato sotto forma di video, è configurabile sia come risultato che strumento stesso della ricerca storico-artistica «pensato non per la spettacolarizzazione del dato scientifico, ma come esplicitazione del dato stesso, attraverso l'immediatezza dell'esperienza»⁵. In questa soluzione la metodologia utilizzata per ricostruire filologicamente l'ambiente della galleria ha dato vita a un prodotto che si configura come compendio visivo delle ricerche documentarie.



Figura 1. *La Galleria di Francesco II d'Este*, © 2017 Altair4 Multimedia

⁴ Sonia Caviccholi, *Un ricco studio di antiche medaglie, di Camei, di Statue: la galleria di Francesco II d'Este e la sua ricostruzione virtuale*, in: *Mutina splendidissima. La città romana e la sua eredità*, a cura di L. Malnati et al., Catalogo della mostra, Roma: De Luca editori d'arte, 2017.

⁵ Sonia Caviccholi, *La Galleria di Francesco II d'Este nel palazzo Ducale di Modena (1675). Ricostruzione virtuale*, 2017, <<https://hdl.handle.net/11585/627832>>.

Su un diverso piano si collocano quei progetti che vedono la partecipazione diretta del fruitore che “entra” virtualmente nell’ambiente, percependo in tal modo una presenza fisica nello spazio virtuale arricchito di contenuti multimediali. Una delle iniziative di maggior pregio e interesse in questo senso, sotto il profilo scientifico e didattico, è stata promossa dalla National Gallery di Londra con la mostra *Virtual Veronese*⁶, nel marzo 2022. Si tratta di un’esperienza di *virtual reality* (VR), proposta ai visitatori per scoprire la collocazione originaria del capolavoro di Paolo Veronese “La consacrazione di San Nicola”. Quest’opera, considerata una delle più importanti dal punto di vista stilistico, venne realizzata nel 1562 per la chiesa di San Benedetto Po e giunse a Londra in seguito al periodo napoleonico. Tramite appositi visori VR il fruitore

è stato quindi virtualmente introdotto all’interno dell’ambiente monastico che un tempo ospitava il capolavoro, godendo a pieno dell’atmosfera grazie all’utilizzo di canti gregoriani tratti da corali del Cinquecento e conoscendo la storia del dipinto tramite la voce narrante dell’abate che commissionò l’opera all’artista veneto.

All’interno del terzo caso la ricostruzione di un apparato decorativo, ottenuta tramite l’elaborazione digitale di immagini panoramiche, si affianca alla componente immersiva propria dei tour virtuali e a opportune strategie di *digital storytelling* per la trasmissione delle informazioni di carattere storico-artistico. Il progetto *San Girolamo della Certosa. La storia e le opere del monastero attraverso il digital storytelling*⁷ realizzato da chi scrive nel 2022 con il supporto dell’associazione Cultural



Figura 2. Image: 3D Capture, Mesh Optimisation of the Chapel of Saint Nicholas in the Church of San Benedetto al Po, Mantua, Italy, ©2016–2023 The National Gallery

⁶ Sandra Romito, *Alla National il virtuale è reale*, in: *Il Giornale dell’arte*, 13 Aprile 2022, <<https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/alla-national-il-virtuale-reale/140043.html>>; <<https://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/past/virtual-veronese>>.

⁷ Il progetto è stato sviluppato a partire dalle ricerche eseguite per la tesi di laurea magistrale discussa pres-

Heritage 360 APS, nasce proprio dall'esigenza di riallacciare la rete di relazioni e significati espressa nella decorazione della chiesa bolognese di San Girolamo, ricomponendo quei tasselli che le spoliazioni avevano reciso. La metodologia alla base di questa iniziativa risulta quindi espressione di quel rapporto dialettico tra il processo conoscitivo e l'utilizzo degli strumenti digitali finalizzato alla reintegrazione di un assetto "compiuto" della chiesa nella sua organicità artistica. D'altronde, il prestigio di questa sede, elogiata da innumerevoli testi della letteratura artistica bolognese e da

"amatori d'arte" stranieri, risulta legato alle opere dei migliori interpreti della cultura figurativa bolognese che operarono sulla base di un preciso programma iconografico fortemente legato al luogo e alla cultura devozionale dei monaci certosini. Numerosi, infatti, i capolavori realizzati (tra gli altri) da Lorenzo Sabatini, Bartolomeo Cesi, dai Carracci, dal Guercino⁸ che rendevano la certosa una "galleria"⁹ purtroppo mutilata con le soppressioni napoleoniche e il conseguente trasferimento delle opere nelle raccolte della nascente Pinacoteca Nazionale di Bologna¹⁰.



Figura 3. *San Girolamo della Certosa-tour virtuale*, ©Cultural Heritage360 APS

so l'Università di Bologna nel 2019. Cfr. Francesco Mele, *San Girolamo della Certosa di Bologna. Un nuovo sguardo all'apparato decorativo attraverso le tecnologie informatiche*, Tesi di laurea. Università di Bologna-Campus di Ravenna, 2019. Per maggiori approfondimenti e per accedere alla visita virtuale consultare la pagina dedicata: <<https://www.ch360.it/1317-2/>>.

⁸ Tra gli altri artisti coinvolti spiccano Antonio e Bartolomeo Vivarini, Bartolomeo Ramenghi detto Il Bagnacavallo, Girolamo Mazzola Bedoli, Francesco Albani, Alessandro Tiarini, Lucio Massari, Lorenzo Garbieri, Giacomo Cavedoni, Francesco Gessi, Lorenzo Pasinelli, Elisabetta e Giovanni Sirani, Giuseppe Maria Canuti, Giovanni Galli Bibiena, Giuseppe Maria Crespi, Giovanni Maria Viani, Ercole Graziani, Ubaldo Gandolfi.

⁹ Luigi Crespi, *La Certosa di Bologna descritta nelle sue pitture*, corretta da G. Lucchesini e J. A. Calvi, Bologna 1793, p. 12.

¹⁰ In riferimento alla storia della certosa durante la presenza certosina e la conseguente patrimonializzazione

Attraverso questo strumento si è voluto quindi ricontestualizzare le opere nel luogo per il quale sono state concepite e realizzate coniugando le esigenze di godimento estetico associabili alla fruizione di questo dispositivo alle finalità didattiche proprie della divulgazione in ambito storico-artistico. L'obiettivo principale consisteva nel tentativo di connettere la preminente componente artistica alla ricostruzione di un contesto, nella sua accezione

storica, formale e spirituale. A tal fine, i dati raccolti in fase di ricerca archivistica e le puntuali informazioni desunte dalla letteratura artistica locale¹¹ sono stati utilizzati per riportare digitalmente alcune opere negli spazi di pertinenza tramite la tecnica del fotoritocco¹². Inoltre, per giungere a un efficace trasmissione delle informazioni storico-artistiche e del complesso (mirando a un attivo coinvolgimento del fruitore) il tour virtuale è stato reso

delle opere si veda: Beatrice Buscaroli — Roberto Martorelli, *Luce sulle tenebre. Tesori preziosi e nascosti dalla Certosa di Bologna*, Bologna: Bononia University Press, 2010; Giampiero Cammarota, *Restauro e rinvenimenti nella Pinacoteca. Un percorso Seicentesco, «Accademia Clementina. Atti e memorie»* (1994) n. 33-34, p. 123-144; Antonella Mampieri, *La Certosa di Bologna: San Girolamo di Casara*, in: *Analecta Cartusiana*, Salzburg: Institut für Anglistik und Amerikanistik, Universität Salzburg, 2011; *La Certosa di Bologna. Immortalità della memoria*, a cura di G. Pesci, Bologna: Compositori, 1998.

¹¹ Tra le fonti utilizzate si segnalano per importanza: *Catalogo de' Priori della Certosa di Bologna dal principio della sua fondazione fino al presente*, Bologna, Archivio di Stato Demaniale (Certosini), ms. 24/5869; Luigi Crespi, *La Certosa di Bologna descritta nelle sue pitture*, In Bologna: a S. Tommaso d'Aquino, 1772; Luigi Crespi, *La Certosa di Bologna descritta nelle sue pitture*, corretta da G. Lucchesini e J. A. Calvi, In Bologna: a San Tommaso d'Aquino, 1793; *Felsina Pittrice, vite de' Pittori Bolognesi del Conte Carlo Cesare Malvasia con aggiunte, correzioni e note inedite del medesimo Autore di Giampietro Zanotti e di altri scrittori viventi*, Tomo primo, Bologna: Tipografia Guidi all'Ancora, 1841; Angelo Gatti, *Guida del Cimitero di Bologna detto la Certosa*, Bologna: L. Andreoli, 1890; *Inventario degli effetti Mobili ed altro del Convento di San Girolamo di Certosa*, 197, n. 11, Archivio di Stato di Bologna A.S.B. (Demaniale); Antonio Masini, *Bologna Perlustrata*, In Bologna: per l'erede di Vittorio Benacci, 1666; Ambrogio Sforza, *Monumenta Chronologica Cartusia Bononiensis* (1678), Bologna, Archivio di Stato Demaniale (Certosini), ms. 38/5883, c. 69.

¹² L'aspetto riguardante la tecnica del fotoritocco risulta essere ontologicamente e metodologicamente problematico se non ne vengono specificati i limiti e i campi d'applicazione. Nel corso di questa specifica fase, infatti, utilizzata durante l'allestimento delle immagini del tour virtuale, si è proceduto alla rimozione digitale di alcune opere che nel corso del tempo, secondo particolari dinamiche storiche e culturali, hanno preso il posto delle originali. Lo stesso discorso riguarda il ricollocamento di altre opere nel proprio spazio di pertinenza, talvolta intervenendo sull'architettura della chiesa per adattare allo spazio che dovevano occupare. Ben altre implicazioni hanno invece caratterizzato l'applicazione del medesimo processo al fine di rimuovere le interpolazioni successive alla presenza certosina, soprattutto in alcuni degli spazi esterni alla chiesa. La trasformazione in cimitero comunale ha infatti obliterato i segni materiali della presenza certosina secondo una struttura propria di questa tipologia conventuale. La leggibilità di molti degli spazi dell'antico monastero risulta quindi gravemente compromessa dalla seppur venerabile e pregevole presenza di tombe e sepolcri. Sebbene infatti le connotazioni cimiteriali contrastino con l'originaria funzione e vocazione del complesso di matrice conventuale, il particolare valore storico e sacrale del cimitero comunale meritava di essere preso in considerazione preventivamente prima di procedere con tali interventi di manipolazione virtuale. Nella ricollocazione delle opere, infatti, una componente importante risultava essere quella di presentarle entro una veste di "attendibilità", quindi in una configurazione che, secondo la finalità progettuale, richiamasse la presenza monastica. La rimozione di alcune sculture funebri, anche di indiscusso valore artistico, andrebbe quindi letta in quest'ottica. La ricostruzione degli ambienti, per quanto corredata dalla collocazione delle opere suffragata da una documentazione storica, risulta pertanto inevitabilmente destoricizzata ed in parte falsata. In questo modo, l'aderenza di alcune scelte, per quanto attentamente valutate in relazione alla loro possibile fedeltà storica, alla reale conformazione degli ambienti prima delle trasformazioni ottocentesche non potrà mai essere totalmente esatta. Questa risponde piuttosto a un criterio essenzialmente di aderenza percettiva, riguardante la presentazione del prodotto virtuale in una conformazione di matrice conventuale. In ultima analisi, sebbene le alterazioni dettate da questo processo manipolativo si rivelino in difetto rispetto al valore materico, culturale e sacrale della chiesa e del cimitero, il fine primario di questo lavoro potrebbe offrire degli spunti conoscitivi e valorizzativi di grande interesse.

interattivo. In altri termini, l'esperienza immersiva consente in tal modo al fruitore non solo di vagare con lo sguardo, ma anche di interrogare l'apparato decorativo della chiesa per ottenere, attraverso un semplice clic, numerose informazioni riguardo la storia dell'edificio e l'analisi artistica delle opere. Le tipologie di contenuti, inseriti tramite il software 3D Vista, fanno pertanto riferimento a una strategia narrativa ben definita: ad ogni opera d'arte è stata associata una scheda catalografica di carattere divulgativo, arricchita dai disegni preparatori correlati e, in alcuni casi, a brevi video-pillole realizzate da storici dell'arte locali. Ogni ambiente è inoltre dotato di schede relative alla valenza culturale che aveva durante la presenza certosina. Completa il pacchetto l'aggiunta di piante interattive del complesso e alcuni canti liturgici provenienti da corali certosini che fanno da sottofondo alla visita virtuale.

Conclusioni

Nei casi menzionati la scelta di tecnologie digitali basate sulle potenzialità della GPU (graphics processing unit) è stata dettata dalla particolare efficacia nella percezione del rapporto tra le opere artistiche e l'ambiente originario. Di fatto, l'operazione volta a risarcire il forte legame che le rendeva portatrici un valore sacro, economico e di status ha trovato uno strumento efficace nella realtà virtuale. Tale medium, seppur risultando oggi ben conosciuto e utilizzato nel contesto della valorizzazione del patrimonio culturale, non ha ancora trovato, fuori da alcuni significativi

casi, una decisa applicazione didattica all'interno dei luoghi della cultura. Bisogna dunque volgersi a quelle virtuose iniziative che attribuiscono già da tempo, all'interno di mostre, progetti ed eventi, particolare valore comunicativo allo strumento del tour virtuale. L'insossidabile vantaggio di questa tecnologia (già datata ma ancora ampiamente valida) risiede proprio nel fatto di consentire all'utente l'interrogazione di apparati informativi multimediali (immagini, video, file audio, contenuti testuali e collegamenti a pagine web) attraverso cui veicolare contenuti di carattere scientifico. Infatti, la presenza di questi contenuti aggiunge, al fattore percettivo (già ampiamente usato nell'ambito dell'*edutainment*), la possibilità di un'efficace trasmissione di informazioni altrimenti inesprese sull'originaria provenienza delle opere¹³. La presenza e la validità di tali contenuti, nell'ambito di progetti di ricerca e iniziative museali, può senz'altro definirsi alla base di una specifica vocazione e valenza scientifica applicata a questo tipo di soluzioni. La scriteriata ibridazione tra strumenti di divulgazione scientifica e di svago rappresenta, a mio avviso, un ostacolo da superare per una più decisa introduzione della realtà virtuale nelle nostre sedi museali. Riportare digitalmente le opere d'arte antica nei loro contesti d'origine comporterebbe infatti un diverso coinvolgimento dell'utenza e permetterebbe di de-feticizzare alcuni manufatti consentendo un nuovo e diverso recupero dei nessi storici, architettonici, culturali e religiosi che stanno a fondamento dei capolavori artistici di questo paese.

¹³ Marco Orlandi — Simone Zambruno — Antonino Vazzana, *Tecnologia, Beni Culturali e Turismo: i Tour Virtuali (Virtual Tours) come strumento per una corretta comunicazione dei Beni Culturali*, «Storia e Futuro. Rivista di Storia e Storiografia Online», (Febbraio 2014) n. 34.