

## Enjoy Palazzo Reale: Napoli e la comunicazione d'arte

di Sara Esposito



In occasione della "Notte dei Musei" del 17 Maggio 2014 è stato inaugurato "Enjoy Palazzo Reale", un itinerario multimediale presso le sale dell'Appartamento Storico di Palazzo Reale a Napoli. Attraverso l'uso dei QR code, gli utenti possono accedere agli approfondimenti riguardanti una selezione di 60 opere principali direttamente sui propri smartphone o tablet. Il percorso, disponibile in italiano e in inglese, promosso dalla cattedra di Gestione delle istituzioni culturali del Dipartimento di Economia della Seconda Università di Napoli, è stato realizzato dal Servizio Educativo della Soprintendenza BAPSAE di Napoli con l'apporto tecnico del Consorzio Glossa. L'itinerario si colloca nell'ambito del progetto europeo "Canaletto" attuato nel Palazzo Reale di Napoli e nel Museo

Palazzo di Wilanow a Varsavia, misura MOO38, protocollo di cooperazione Italia Polonia.

Anche il Palazzo Reale di Napoli risponde così, come i più importanti musei oggi, alla sfida del mercato aggiornando e adattando, tramite la digitalizzazione, la propria offerta culturale, e personalizzando l'esperienza dei visitatori che hanno da oggi a disposizione uno strumento in più per visitare la struttura.

Alla base ci sono i **QRcode**, vale a dire i *Quick Response Code*, un codice a barre a risposta veloce: è composto da moduli neri in uno schema di forma quadrata, leggibili inquadrandoli con la fotocamera di uno smartphone o tablet che abbia l'apposito programma di lettura per codici QR, o *QR reader*. Questi codici infatti rimandano ad indirizzi internet che rimandano ad una pagina internet molto semplice, si potrebbe dire essenziale, composta da due schede: una con le informazioni testuali ed un'altra con quelle multimediali. Puntata la fotocamera dello smartphone sul *QRcode*, posizionato in prossimità dell'opera o su didascalie all'entrata delle sale, dato il consenso all'accesso della pagina internet delle informazioni, la schermata principale apre la prima scheda contenente le informazioni testuali riguardanti l'oggetto selezionato. Si tratta di informazioni storiche-artistiche che approfondiscono il livello culturale dell'opera o della sala in questione, in maggior misura con nozioni riguardo le vicende storiche del Palazzo, e le descrizioni architettoniche di quest'ultimo. I testi non sono lunghi, la lettura è scorrevole ed aiutata dalla marcatura in evidenza delle parole chiave (link). Attraverso la selezione di queste ultime (ed è soprattutto in questo passaggio che si manifesta la potenzialità delle guide multimediali per i musei ed i beni culturali) l'applicativo dà la possibilità di approfondire il contenuto storico-artistico visualizzando immagini, foto, video o frammenti audio, tutti contenuti insieme nella seconda scheda (posizionata nella barra di menu accanto alla scheda testuale). Tra i tanti contributi multimediali si segnalano quelli che permettono di:

- ❖ visualizzare immagini d'epoca e disegni del palazzo (come nel caso delle fotografie del soffitto della Cappella Palatina e le altre strutture danneggiate dai bombardamenti, il ritratto di re Vittorio Emanuele III, il Salone d'Ercole in una foto degli anni '20 del '900, la mappa del Regno del 1853 ecc.);
- ❖ la ricostruzione di allestimenti di ambienti attraverso elaborazioni grafiche virtuali (la ricostruzione digitale della Gran Galleria, la ricostruzione virtuale della Sala con la tela "Sacra Famiglia con San Brunone ecc.);
- ❖ lo zoom per la lettura di firme degli autori e di elementi decorativi collocati sui soffitti delle sale (come l'autografo di Domenico Morelli del 1870, autore della tela del soffitto della Cappella Palatina ecc.);

- ❖ confrontare le opere d'arte (come nel caso delle opere di Antonio Dominici raffiguranti lo scalone del Palazzo; oppure "L'uscita del Vicerè Conte Harrach da Palazzo Reale" di Gaspar Butler; il dipinto del Palazzo Vicereale vecchio del XVIII, l'arco di trionfo di Castel Nuovo confrontato con il particolare dell'ingresso di Alfonso D'Aragona a Napoli di Belisario Corenzio, il soggetto "avari" delle collezioni del Prado, Louvre e Ermitage, il ritratto di Gioacchino Murat della Reggia di Caserta ecc.);
- ❖ riprodurre composizioni musicali associate a orologi e arredi (la rielaborazione digitale dei brani di Händel dell'orologio musicale da tavolo);
- ❖ animazioni di elementi meccanici di particolari arredi (il video del movimento del Loggio rotante);
- ❖ la documentazione di interventi di restauro (il restauro del Teatrino di Corte dopo la II guerra mondiale, l'operazione di messa in sicurezza dell'altare nel 1943 ecc.).

L'aspetto principale è il livello informativo; senza per forza dover articolare la descrizione degli oggetti con lunghe descrizioni, i testi vengono arricchiti con i collegamenti multimediali, che si dimostrano utilissimi nella spiegazione testuale dell'opera. In particolare quando si fa riferimento ad opere analoghe contenute in altre collezioni, si può approfondire e capire meglio il soggetto, il contenuto e il loro valore simbolico; il riferimento al periodo della Seconda guerra Mondiale, quando il Palazzo venne gravemente danneggiato, dà la possibilità di visualizzare fotografie di altre epoche storiche e di conoscere i cambiamenti che il bene culturale ha vissuto nel corso dei secoli. I contributi multimediali si dimostrano vincenti nella comunicazione dei beni culturali, amplificano la conoscenza e aumentano la scelta offerta agli utenti, cui è data loro la possibilità di scoprire ulteriori informazioni storiche oltre le didascalie e le etichette delle sale.

Una novità interessante che rende migliore la struttura didattica di Palazzo Reale; ma va detto anche che se la struttura delle informazioni è intuitiva e semplice, le opere selezionate non sono ordinate da un percorso dotato di un filo tematico conduttore, la descrizione delle 60 opere segue il modello del catalogo cartaceo e non il discorso unitario di una presentazione narrativa, che offre il filo conduttore di un messaggio culturale avvincente: l'analisi descrittiva consente la lettura di opere ed oggetti ma non l'attenzione al valore storico simbolico. Inoltre i contenuti mediali video e audio sono penalizzati dalla pesantezza dei files, che rendono poco rapida la visualizzazione per l'eccessiva durata di caricamento; così anche per le immagini di grandi dimensioni, che risentono dei problemi di connessione. Senza una connessione internet il dispositivo dell'utente non è garantita dalla connessione wi-fi gratuita della struttura, il che vieta di fruire dell'intero percorso. Infine, le immagini visualizzate non possono essere ingrandite e percepite nei dettagli, il che rende difficile la loro lettura sullo schermo di piccole dimensioni di uno smartphone.

Il percorso proposto nel Palazzo Reale forse poteva superare queste difficoltà seguendo la logica delle moderne applicazioni interattive (le cosiddette "app"), le grandi protagoniste della scena hi-tech di oggi, cui molti musei si dirigono per rendere l'arte accessibile, valorizzando e diffondendo il patrimonio in modo coerente con i tempi. Il loro uso permette alle istituzioni culturali di trasformarsi da centri di conservazione dei beni culturali a centri di promozione, innovazione, sperimentazione della trasmissione culturale. Vediamo quali vantaggi possono considerarsi tipici di questo altro sistema, su cui meditare:

- Permettono di **esplorare**: creando più percorsi tematici e collegando le opere tra loro secondo un discorso coerente, attraverso narrazioni flessibili, personalizzabili e facilmente assimilabili; le opere diventano più vicine all'utente, garantendone l'accesso a diverse tipologie di pubblico e rendono la visita interattiva;
- Permettono di **approfondire**: le opere vengono raccontate sotto molti punti di vista. Lo spazio per descrivere le opere nel museo è limitato, è possibile definire più

schede informative per una data opera: ogni scheda può contenere testo, gallerie di immagini, audio, video e ricostruzioni 3D, ma anche le voci dei artisti e dei curatori; consentono una fruizione delle opere aumentata rispetto all'esperienza esclusivamente reale;

- Permettono di **orientarsi**: possono guidare l'utente nel percorso scelto ed evidenziare le opere di interesse tramite una mappa interattiva collegata ad un sistema GPS di riconoscimento della posizione;
- Permettono di **giocare**: si può arricchire l'esperienza di visita con giochi e altre attività coinvolgenti, con i quali il visitatore può imparare divertendosi. I giochi, in grado di trasformare il sito in luogo di edutainment oltre che di sola education attraverso una nuova forma di apprendimento attiva e partecipata, possono essere di diverso tipo e difficoltà per adattarsi alle tipologie cognitive e culturali di ciascun visitatore, rendendo più comprensibile anche alle nuove generazioni il patrimonio culturale;
- Permettono di **condividere**: I social network dimostrano che ogni esperienza merita di essere condivisa con altri, a vantaggio della visibilità di chi la propone. Il visitatore può segnalare l'apprezzamento di una o più opere, aggiungere dei commenti e condividere la propria esperienza tramite i social network più popolari.

Questa breve presentazione delle potenzialità delle applicazioni multimediali sugli smartphone non è critica del bel risultato di "Enjoy Palazzo Reale", ma di considerare e valutare la scelta di altre metodologie che non consentano solo di approfondire i contenuti e quindi il livello storico artistico, ma anche di orientarsi secondo una varietà di temi da proporre all'utente, non solo per orientarli nelle sale, ma per condurlo a condividere l'esperienza vissuta o di incuriosire giocando. La formazione estetica è una formazione, quindi non illustra ma costruisce una capacità di interessarsi superiore; le notizie apprese senza connessione difficilmente restano nella memoria, come quelle dei cataloghi, che hanno una continuità solo per il competente. Il visitatore di un museo mostra un intento di approfondimento cui occorre rispondere considerando la sua incompetenza: l'esperto consulta le informazioni solo a conferma di notizie e di una cultura già formata. Insomma, alla base c'è il solito difetto di scindere la competenza informatica e storica da quella globale, dalla costruzione di una competenza, che ha nel valore di completezza un elemento fondamentale, come insegna la didattica dell'arte.

L'interattività cognitiva si costruisce attraverso non solo le storie, ma uno storytelling che susciti curiosità e l'abilità offerta all'utente di costruire una storia personale della visita, un racconto che resti nella memoria. Nei musei lo **storytelling** consiste nel raccontare storie, prendendo spunto dagli oggetti della collezione museale. Le storie possono essere vere o racconti immaginari tramite un personaggio guida che aiuti la costruzione: ciò viene spesso demandato dagli uffici didattici ad animazioni teatrali, mentre realizzarle con ambientazioni virtuali, strumenti multimediali, e comunicazioni scritte sapientemente intersecati rende lo spettatore di una scena autore di un racconto.

Lo storytelling è volto a coinvolgere lo spettatore, a sostituire il racconto alla fredda e razionale descrizione. Molto spesso le opere contenute nei musei hanno una storia che rende la narrazione per così dire naturale: è il segreto dei grandi comunicatori d'arte, che rivitalizzano la vita delle opere. Ciò che realmente rende le nostre esperienze culturali ludiche e interessanti è ascoltare una storia, riuscire a sentirci partecipi ci rende più protagonisti e meno spettatori, rendendoci sensibili e capaci di emozionarci. È un modo diverso di raccontare il museo che tende all'engagement, all'interazione diretta: l'obiettivo è di spingere il visitatore a tornare nel museo, le storie si possono moltiplicare a volontà, essere vissute in modo sempre diverso non solo per lo stato d'animo, preferenze e compagnia. Una nuova storia grazie alle tecnologie è facilmente aggiungibile ad altre, ed è una sfida per la narrazione d'arte, che potrebbe colorirsi di tratti davvero coinvolgenti. È uno strumento insomma non solo turistico, ma di educazione

al territorio dei cittadini, che potrebbero trovare più interessante partecipare all'ultimo percorso creato piuttosto che restare al computer o alla televisione a casa. La narrazione su cui i musei dovrebbero puntare maggiormente può rivolgersi alle nuovissime generazioni per rinnovare il pregio della narrazione del museo, traducendo il messaggio culturale senza per questo impoverirlo nei contenuti.

Un esempio di progetto di digital storytelling è fornito dall'applicazione multimediale realizzata presso **Palazzo Madama a Torino**. Attraverso l'applicazione mobile, i turisti possono incontrare, sotto forma di avatar, personaggi coinvolti nelle vicende storiche di questi luoghi e conoscerne il patrimonio culturale. L'app propone anche due giochi interattivi per i più giovani, che coniugano apprendimento e divertimento: "Intrigo al museo", gioco investigativo per bambini dai 6 anni in su, e "Pettegolezzi a corte", serious game in realtà aumentata che ha lo scopo di comunicare l'arte e le vicende settecentesche del palazzo attraverso lo storytelling, il superamento di prove e il dialogo con personaggi virtuali. Presentando ai visitatori una serie di simulazioni e di "sfide", essi diventano meno "visitatori" e più "attori". Foto panoramiche, contenuti multimediali navigabili dinamicamente e la possibilità di condividere le proprie opere preferite attraverso il collegamento diretto con i social network arricchiscono complessivamente la visita<sup>1</sup>.

Questo sia detto per meditare ulteriori vantaggi della nuove tecnologie, ma certo QRcode di "Enjoy Palazzo Reale" è un guadagno innovativo della fruizione del bene culturale, apre ad una percezione dei beni culturali in un linguaggio contemporaneo che si proietta nel futuro: l'uso delle nuove tecnologie valorizza una mostra, una visita ad un centro storico, svecchia l'immagine dei musei come luoghi statici e polverosi, in cui stare in punta di piedi ed informati su quel che si andrà a vedere.

Anche se in questo settore, il gap tecnologico rispetto ad altre applicazioni utilizzate ogni giorno è davvero enorme, sfruttare gli smartphone permette comunque di fornire un servizio ai propri utenti più avanzato e alternativo rispetto alle audioguide tradizionali, oltre che disporre anche dopo la visita, di tutta l'arte che si desidera. L'innovazione, da sottolineare ancora una volta, sta nell'idea di dare informazioni più accessibili nei loro aspetti multi diacronici di spazio e tempo, in diversi livelli di approfondimento secondo l'interesse dell'utente, che può allargare il campo o diminuirlo a volontà.

---

<sup>1</sup> [http://www.palazzomadamatorino.it/mostra.php?id\\_evento=183](http://www.palazzomadamatorino.it/mostra.php?id_evento=183)