

NUOVE TECNOLOGIE PER LA VALORIZZAZIONE DELLA COLLEZIONE “ORSINI” DI ASCOLI PICENO

GIUSEPPE CROCKETTI*, ALESSANDRO BLASSETTI*, MARIA LUISA MAGNONI*, MARCO MONTECCHIARI*

*SISTEMA MUSEALE D'ATENEO DELL'UNIVERSITÀ DI CAMERINO

INTRODUZIONE

All'inizio del 2022 il Sistema Museale di Ateneo Unicam è stato contattato dalla Provincia di Ascoli Piceno per una revisione della sezione espositiva del Museo Orsini, ospitato nella splendida cornice della Cartiera Papale, divenuta polo monumentale, tecnologico e storico-culturale della Città di Ascoli.

Il museo espone le collezioni di fossili, minerali, vegetali, conchiglie e un vasto erbario, raccolti dal famoso naturalista ascolano Antonio Orsini (1788-1870) nel corso di una lunghissima attività, in Italia e all'estero, custoditi in armadi originali dell'epoca e diviso nelle sezioni Geognostica (rocce), Orittognostica (minerali e fossili), Paleontologica (fossili del paleolitico e mesozoico).

La sfida è apparsa subito molto difficile in quanto non vi erano fondi disponibili per una completa riprogettazione dell'esposizione, fortemente legata alla tradizione ottocentesca. La disposizione inoltre era stabilita, la sezione espositiva non poteva espandersi in locali contigui, gli armadi erano inamovibili, e anche la posizione dei reperti all'interno delle vetrine non era modificabile.

Si è pensato così di progettare un percorso museale parallelo a quello esistente utilizzando nuove tecnologie digitali, anche creando nuovi contenuti per alcuni reperti rappresentativi delle collezioni.



ANTONIO ORSINI E IL SUO MUSEO

Antonio Orsini, nato ad Ascoli Piceno il 9 febbraio 1788 fu farmacista, botanico, chimico, geologo, zoologo, pirotecnico e infine Senatore del Regno d'Italia.

In seguito alla prematura scomparsa del padre, avvenuta durante il corso dei suoi studi, lo zio paterno lo chiama nella sua farmacia con l'idea di farlo diventare suo discepolo e successore.

Egli impara così a preparare farmaci con le erbe che i montanari portavano in farmacia. A diciotto anni consegue brillantemente con lode la "matricola" in Farmacia in prospettiva di sostituire lo zio ormai anziano, che lo incoraggia nella sua passione per le Scienze Naturali e lo manda a studiare a Bologna dove diventa dottore in Scienze.

La ricerca dei "semplici" (le erbe medicinali) forse alimenta in lui la passione per il collezionismo che lo porterà più avanti a raccogliere decine di migliaia di reperti appartenenti a diverse categorie naturalistiche.

Nell'800 gli scienziati iniziano a delimitare con accuratezza i confini delle loro discipline invece, Antonio Orsini rimane uno scienziato poliedrico, che studia tutti gli aspetti della natura e ne raccoglie i suoi reperti in un vasto Museo multidisciplinare giunto fino ai nostri giorni.



Scarica l'App "Musei Digitali" e provala subito con i QR code riportati in basso.



IL NUOVO PERCORSO MUSEALE REALIZZATO ATTRAVERSO L'APP "MUSEI DIGITALI"

Per consentire una più moderna valorizzazione delle collezioni Orsini, ci si è orientati verso la progettazione di un percorso parallelo a quello prestabilito, creando nuovi contenuti per 65 reperti, ritenuti più interessanti per il pubblico e al tempo stesso caratterizzanti l'opera dell'Orsini.

I pezzi scelti, fra le centinaia di reperti esposti, sono stati corredati di testi, immagini e video appositamente realizzati, per permetterne la visione in questo particolare caso, contraddistinto da difficile accessibilità e visibilità all'interno delle vetrine. Sono stati infine realizzati anche podcast fruibili, come tutti gli altri contenuti, tramite l'App "Musei Digitali" appositamente progettata e realizzata (sia per Android che per iPhone) da uno SpinOff di Informatica Unicam.

Grazie a questa applicazione, la fotocamera di uno smartphone o di un tablet permette di leggere i QR code, distribuiti lungo il percorso espositivo, fornendo all'utente la diretta visualizzazione di informazioni e contenuti multimediali (podcast e video) consentendogli di migliorare l'accessibilità e arricchire l'esperienza museale. Tali informazioni, gestite e collegate a un server, sono facilmente implementabili e modificabili per rispondere a diverse future interpretazioni, ridefinizioni e modifiche dei significati delle collezioni.

Tale tecnologia digitale può consentire anche la modulazione dei contenuti e dei linguaggi adattabili a pubblici diversi per età, provenienza e competenza.

La caratteristica innovativa di questa App è quella di essere aperta, cioè di non essere legata a un solo museo, ma applicabile a qualsiasi collezione o museo voglia adottarla, creando di fatto una rete museale. Infatti, oltre al Museo Orsini, la cui esposizione rivisitata verrà inaugurata entro la fine dell'anno 2023 (probabilmente arricchita anche con modelli 3D digitali sempre fruibili tramite App), si sta già progettando di utilizzarla anche in altre realtà museali delle Marche, come il Museo Ittico Capriotti di San Benedetto del Tronto e, ovviamente, il nostro Museo delle Scienze Unicam, non appena terminata la fase di ristrutturazione post sisma.

La flessibilità dello strumento digitale, inoltre, può consentire la realizzazione di una rete ancora più estesa, anche a livello nazionale, per creare percorsi differenti al fine di migliorare l'accessibilità di collezioni anche molto distanti tra loro.

CONCLUSIONI E PROSPETTIVE FUTURE

L'attività di digitalizzazione svolta nel Museo Orsini di Ascoli Piceno rappresenta un esempio di come l'utilizzo delle nuove tecnologie, attraverso l'applicazione di QR code e degli smartphone, sia divenuto un importante strumento per documentare e valorizzare il patrimonio culturale dei musei e per creare nuovi percorsi in contesti di difficile accessibilità alle collezioni, lasciando così inalterate preziose esposizioni d'epoca.

Inoltre, la strategia innovativa dell'App "Musei Digitali", cioè quella di essere potenzialmente adottabile da più musei, rappresenta un potente e versatile strumento di comunicazione museale che può offrire la possibilità di realizzare percorsi e reti di musei, sia a livello regionale che nazionale, adattabili anche a pubblici dalle differenti caratteristiche.

BIBLIOGRAFIA

ARITA-KIKUTANI H., SAKAMOTO K., 2007. Using a mobile phone tour to visit the Ueno Zoological Gardens and the National Science Museum in Tokyo, Japan. *The Journal of Museum Education*, 32(1), 35-45 pp.
CABALLERO, P. D. F., AGUILERA, F. J. G., 2019. Evaluation for QR codes in environmental museums. *Global Journal of Information Technology: Emerging Technologies*, 9(2), 29-32 pp.
DINI A., FARINA S., LANDINI W., 2010. Un Museo per tutti: la tecnologia al servizio della conoscenza. *Musei dell'Università di Pisa*, 21, p. 4.
HAWORTH A., WILLIAMS P., 2012. Using QR code to aid accessibility in a Museum. *Journal of Assistive Technologies*, 6(4), 285-291 pp.
FARINA S., SCAGLIA P., 2013. Didattica multimediale e multisensoriale al Museo di Calci. *Nuova Museologia*, 29, 28-31 pp.
FARINA S., 2016. La tecnologia al servizio della natura. L'uso dei codici a barre (Data Matrix e QR code) nel Museo di Storia Naturale dell'Università di Pisa. *Museologia Scientifica Memoria*, 15, 156-159 pp.
MARTINEZ MORENO J., GONZALEZ MARCEN P., MORA TORCAL R., 2011. Data Matrix (DM) codes: A technological process for the management of the archaeological record. *Journal of Cultural Heritage*, 12(2), 134-139 pp.
SESTILI M. L., 2018. Antonio Orsini. 1788 - 1870. Passato e presente in continua evoluzione, Librati, Ascoli Piceno, 532 pp.

