

Digitale con creatività

Milena Bertacchini

Museo Universitario Gemma 1786, Dipartimento di Scienze Chimiche e Geologiche, Università di Modena e Reggio Emilia, Largo Sant'Eufemia, 19. I-41121 Modena. E-mail: milena.bertacchini@unimore.it

Augusto D'Antonio

Via della Cerca, 29. I-41121 Modena. E-mail: info@augustodantonio.it

RIASSUNTO

L'uso delle tecnologie digitali sta cambiando il modo di fare comunicazione all'interno dei musei e si sta rivelando un'eccellente opportunità per valorizzare il patrimonio in tutte le sue forme, soprattutto se la progettualità digitale è sviluppata con creatività.

La tecnologia 3D, intesa come progettazione, stampa e riprese fotografiche, è stata utilizzata all'interno del progetto "CREO scoprendo i cristalli del Museo", un percorso educativo che ha portato un centinaio di studenti di tre istituti superiori di Modena a ricercare una lettura nuova e insolita del patrimonio di gemme e minerali del Museo Gemma 1786 del Dipartimento di Scienze Chimiche e Geologiche dell'Università di Modena e Reggio Emilia. Creatività, curiosità e partecipazione sono state il motore del progetto che ha inteso rivelare alcune delle tante sfumature con cui è possibile interpretare uno stesso reperto museale attraverso l'uso di linguaggi e tecniche differenti. Il progetto si è concluso con una mostra che, insieme alle opere degli studenti, ha esposto alcune immagini 3D di campioni museali. I minerali sono così diventati i protagonisti di uno scenario nuovo e inaspettato che ne ha valorizzato natura e peculiarità. Studenti e pubblico sono stati coinvolti in un'esperienza formativa che ha ampliato tempi e spazi di interazione con i materiali del Museo e ha trasformato la visita alla mostra in una scoperta multisensoriale e, per molti, sorprendente.

Parole chiave:

museo, patrimonio culturale, linguaggi, tecnologia 3D, pubblici.

ABSTRACT

Digital meets Museums with creativity

The use of digital technology is changing the way of doing museum communication. These new techniques are proving to be an excellent opportunity for enhancing the cultural heritage in all its forms, especially when the digital planning is developed with creativity. 3D technology, interpreted as planning, printing and photographs, has been used in the project "CREO discovering the Museum Collections". This educational project has brought a hundred students of three Modena high schools to seek a new and unusual interpretation of the collections of gems and minerals of the Gemma 1786 University Museum of the Department and Chemical and Geological Sciences of Modena and Reggio Emilia University.

Creativity, curiosity and participation have been the motor of the project. The use of different languages and techniques has shown the various connotations with which it is possible to interpret every single museum sample. The project concluded with an exhibition of students' works and 3D images where minerals became the protagonists of a new and unexpected scenario that enhanced their features and peculiarities. Students and audiences were involved in an educational experience which extended times and spaces of interaction with the Museum collections and transformed the visit to the exhibition in a multisensory and surprising discovery.

Key words:

museum, cultural heritage, languages, 3D techniques, audiences.

INTRODUZIONE

L'uso delle tecnologie digitali ha cambiato e sta cambiando il modo di fare comunicazione all'interno dei musei (Parry, 2013). Si tratta di una vera e propria rivoluzione culturale globalizzata che ha costretto i musei a rivedere e a mettere in discussione i tradizionali strumenti usati per la documentazione, la promozione, la valorizzazione del patrimonio e le modalità di visita del pubblico, come apparati didascalici, pannelli espli-

cativi, visite di gruppo. La possibilità di produrre, di ricevere informazione e di comunicare attraverso l'uso combinato di testi scritti e orali, tracce audio, musica, immagini, video e grafica, utilizzando audioguide, touch screen, postazioni multimediali, app interattive e molto altro ancora, ha offerto ai musei un'eccellente opportunità per valorizzare il patrimonio culturale in tutte le sue forme (Bonacini, 2011). Per tale ragione, le nuove tecnologie sono ormai d'obbligo in mostre e percorsi museali, al punto quasi parossistico che sem-

brano essere diventate una componente imprescindibile all'interno di una qualunque struttura museale. Una scelta generata spesso dall'errata convinzione che l'apporto innovativo che le stesse forniscono sia sufficiente ad assicurare la produzione di una buona ed efficace comunicazione museale.

RACCONTARE IL PATRIMONIO CON CREATIVITÀ

Coinvolgimento, curiosità, interesse, conoscenza sono alcuni degli obiettivi che da sempre i musei si prefiggono, e le nuove tecnologie, grazie alla novità che rappresentano, ai linguaggi che utilizzano, all'interattività che favoriscono e alla fascinazione che suscitano, sono in grado di guidare a un vero e proprio viaggio di scoperta multimediale. Ma in un mondo sempre più abituato a una comunicazione rapida, dinamica e rivolta all'intrattenimento, la curiosità e la meraviglia del pubblico tendono presto a svanire, se non si riesce a intervenire altrettanto velocemente ogni qual volta vi sia un malfunzionamento o la spettacolarità e la novità dell'ausilio comincino a perdere di attrattività.

Occorre quindi unire alla conoscenza delle potenzialità di questi nuovi supporti tecnologici e all'abilità di usarli (risorse economiche a parte) la capacità di saperli sfruttare e adattare con creatività al museo e alle sue esigenze, nel rispetto della sua identità e del pubblico. Come scriveva Umberto Eco nel 2004, "la creatività è ars combinatoria: la capacità di combinare in maniera inedita elementi che già esistono".

I musei sono in primo luogo narratori di storie, uniche e varie. Le nuove tecnologie consentono ai musei di raccontare queste storie in modo più coinvolgente, facilitando la comprensione dei contenuti, che diventano più essenziali e semplificati, e richiamando l'interesse di nuovi pubblici, in special modo giovani. I musei devono imparare a usare la propria creatività per sfruttare queste tecnologie e sorprendere il pubblico nel comunicare il senso del proprio patrimonio.

Il progetto "CREO scoprendo i cristalli del Museo" (CREO) è nato con questi intendimenti per offrire una lettura nuova e insolita del patrimonio di gemme e minerali del Museo Gemma 1786 del Dipartimento di Scienze Chimiche e Geologiche dell'Università di Modena e Reggio Emilia. Un patrimonio di importante valore scientifico e storico-culturale, ancora troppo poco conosciuto dal pubblico. Promuovere il patrimonio del Museo Gemma e ampliare e diversificare il pubblico di visitatori sono alcuni degli obiettivi fissati dal progetto CREO, che nel corso dell'anno scolastico 2015-2016 si è articolato in diverse fasi operative strutturate in momenti organizzativi, percorsi tematici formativi, esperienze laboratoriali, visite, percorsi espositivi e processi valutativi. Le attività caratterizzanti il progetto CREO e le modalità di svolgimento delle stesse hanno favorito la collaborazione con associazioni ed enti operanti sul territorio locale in ambito culturale e sociale e il coin-



Fig. 1. La mostra che ha concluso il progetto

"CREO scoprendo i cristalli del Museo" si è svolta a Modena dal 21 maggio al 4 giugno 2016 con la partecipazione diretta degli studenti.

volgimento di esperti di storia dell'arte e del costume (Patrizia Curti), di arte orafa (Gigi Mariani), di design e moda (Ennio Sitta-Bensone), di fotografia (Augusto D'Antonio).

L'esperienza si è conclusa con una mostra aperta alla città che ha raccolto l'interesse e la partecipazione di un pubblico numeroso (fig. 1).

IL PROGETTO CREO

Creatività e curiosità sono stati il motore del progetto CREO che ha rivelato alcune delle tante sfumature con cui è possibile interpretare uno stesso reperto museale attraverso l'uso di linguaggi e tecniche differenti.

La curiosità ha portato un centinaio di studenti (fig. 2) e una decina di insegnanti di tre istituti superiori modenesi a muoversi liberamente tra gli spazi del Museo Gemma per raccogliere materiali e informazioni sulle collezioni di gemme e minerali e andare alla ricerca di quell'idea illuminante su cui sviluppare il proprio processo creativo. Gli studenti hanno così potuto (ri)scoprire il museo come luogo di ispirazione creativa da vivere in modo semplice e spontaneo.

Alla fase di incubazione ed elaborazione mentale di quanto appreso dai ragazzi, sia al Museo che durante gli incontri laboratoriali con gli esperti, è seguita l'intuizione di come trasformare progressivamente il proprio pensiero in un'opera. Gli studenti hanno espresso la propria creatività attraverso la capacità di usare la propria immaginazione per sintetizzare le informazioni acquisite e trasformare idee nuove e fantasiose in realtà.

La necessità di dover riuscire a interessare pubblici diversi alle collezioni di minerali e gemme ha costretto gli studenti a un gioco di rivisitazione in chiave presente di questo patrimonio, guidati dalla propria espressività, dal senso di imprenditorialità e dalla creatività individuale e collaborativa.

I ragazzi dell'Istituto Cattaneo-Deledda, indirizzo moda, si sono ispirati ai cromatismi delle gemme e ai caratteri artistici dei gioielli nel tempo creando opere in stile street fashion. Le due classi del Liceo Artistico Venturi hanno elaborato le collezioni in chiave pittorica e fumettistica partendo da un lavoro di osservazione e confronto tra le gemme dei gioielli dipinti in opere di diverse epoche, soggetti fantasy ed elaborazioni tridimensionali con tecnologia di stampa 3D. Gli studenti del Liceo Scientifico Wiligelmo hanno curato approfondimenti e riflessioni di carattere storico-culturale e sensoriale.

A queste opere si sono aggiunti una insolita reinterpretazione fotografica creativa e con effetti tridimensionali del patrimonio del Museo Gemma e il contributo di una cinquantina di ragazzi in rappresentanza dei paesi partner del progetto europeo Erasmus Plus "3R Recycle, Reuse, Remind": Finlandia, Lettonia, Portogallo, Turchia.

Le opere sono state esposte nella mostra che si è tenuta fra maggio e giugno 2016 e che ha segnato la conclusione di entrambi i progetti, CREO ed Erasmus. La mostra è stata visitata da 1800 studenti delle scuole di Modena e provincia e da un pubblico di 2180 visitatori formati per circa il 50% da giovani e per un 40% da adulti.

SPERIMENTARE IL DIGITALE CON CREATIVITÀ

La tecnologia 3D, intesa come progettazione, riprese fotografiche e stampa, è stata utilizzata all'interno del

progetto CREO. La collaborazione con un Fab Lab cittadino ha permesso ai ragazzi di seguire uno stage sulla progettazione e stampa 3D, per poi cimentarsi nella realizzazione delle proprie creazioni e misurarsi in prima persona con la complessità della tecnica.

Il progetto CREO ha inoltre voluto sperimentare insieme agli studenti l'impatto sul pubblico delle fotografie 3D (fig. 3) esponendo in mostra alcune immagini di campioni di minerali realizzate dal fotografo Augusto D'Antonio con immagini stereoscopiche (anaglifo). Un anaglifo è un'immagine ottenuta sovrapponendo i due fotogrammi di uno stereogramma colorati con due differenti colori. Gli anaglifi di CREO sono stati creati con il rosso per l'immagine destra e il verde per l'immagine sinistra. In questo modo, osservando l'immagine tramite lenti di colori analoghi (rosso per l'occhio destro e verde per l'occhio sinistro), si ottiene che l'occhio destro veda la sola immagine destra e l'occhio sinistro la sola immagine sinistra (Barbero & Muratori, 2004). Attraverso queste immagini 3D, che all'interno del percorso espositivo sono state riprodotte in grande formato, i campioni sono diventati i protagonisti di uno scenario nuovo e inaspettato, che ne ha valorizzato natura e peculiarità, fornendo la sensazione di essere di fronte alla realtà stessa e non a una riproduzione (fig. 4). L'esperienza tridimensionale è stata vissuta non più mediante le tradizionali modalità di lettura del reperto museale, ma anche attraverso la presenza dei rilievi percepiti dall'occhio di chi osserva e riprodotti fedelmente grazie ai nuovi strumenti tecnologici.



Fig. 2. Studenti in visita al Museo Universitario Gemma 1786.



Fig. 3. Studenti durante l'esperienza formativa sulle tecniche 3D tenuta da Augusto D'Antonio nell'ambito del progetto CREO.



Fig. 4. Reazione del pubblico davanti a una delle immagini tridimensionali esposte nella mostra conclusiva del progetto CREO. In foto, un campione di calcite 3D opera di Augusto D'Antonio.

Studenti e pubblico sono stati coinvolti in un'esperienza formativa che ha ampliato tempi e spazi di interazione con i materiali del Museo e ha trasformato la visita alla mostra in una scoperta multisensoriale e, per molti, sorprendente.

La curiosità, scaturita senz'altro anche dalla novità delle riprese fotografiche 3D, ha portato i visitatori a soffermarsi sull'immagine ponendosi domande sulla morfologia, sulla natura del minerale, e rivolgendosi poi con stupore al campione vero esposto, confrontando il vero con l'immagine, osservando con attenzione e, in definitiva, acquisendo informazioni, cioè imparando.

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

L'uso delle tecnologie digitali sta cambiando il modo di fare comunicazione all'interno dei musei e si sta rivelando un'eccellente opportunità per valorizzare il patrimonio in tutte le sue forme, soprattutto se la progettualità digitale è sviluppata con creatività. Il progetto CREO ha trovato nell'applicazione di nuove tecnologie digitali al patrimonio culturale del Museo Gemma nuovi strumenti e contesti in grado di coinvolgere il pubblico in un apprendimento attivo e consapevole. La contaminazione fra i diversi linguaggi e le tecniche delle opere realizzate nell'ambito di

CREO, dal linguaggio scientifico e fotografico al pittorico-fumettistico e narrativo, sino a realizzazioni 3D e accessori di moda street style, hanno messo in evidenza le tante sfumature interpretative che uno stesso campione museale può suggerire.

CREO ha significato un decisivo salto di qualità nella comunicazione del patrimonio culturale del Museo Universitario Gemma, che ne ha valorizzato la qualità e l'unicità offrendo al visitatore un'esperienza intensa e attiva di educazione e di divertimento.

Nel questionario di gradimento raccolto tra i visitatori della mostra che ha concluso il progetto, questi sono stati i commenti raccolti: interessante, originale, comunicativa, sbalorditiva, stupefacente, creativa, tecnologica, emozionante, curiosa, innovativa, stilosa.

BIBLIOGRAFIA

- BARBERO M., MURATORI M., 2004. Stereoscopia. Origini, cinema, televisione. *Elettronica e telecomunicazioni*, 2: 5-12 (www.crit.rai.it).
- BONACINI E., 2011. *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*. Aracne editrice, Roma, 268 pp.
- PARRY R., 2013. *Museums in a Digital Age*. Routledge, New York, 496 pp.