

# DAL MUSEO ALLA CITTÀ

## ARTE E STORIA DENTRO LO SMARTPHONE

di Claudio Casadio

L'utilizzo crescente di nuovi sistemi di comunicazione, a partire dagli smartphone e tablet integrati con i QR code, rende possibile una diversa fruizione dei beni culturali. A Faenza, a partire dalla Pinacoteca Comunale, si è sviluppata una esperienza che coinvolge istituzioni, studiosi e turisti rendendo disponibili una grande quantità di contenuti.

Un attento protagonista nelle vicende museali italiane come Daniele Jalla ha da tempo registrato una mutazione verso «il progressivo orientamento al pubblico dei nostri musei». A caratterizzare questa nuova attenzione verso il pubblico ha indicato aspetti quali l'esteso sviluppo delle attività educative e didattiche, la diffusione dei servizi di accoglienza e il rinnovamento delle forme espositive e di comunicazione, il quale, è stato «forse il più lento a realizzarsi e quello che ha anche interessato un numero più ristretto di istituzioni» (D.Jalla 2003). Un più recente intervento di Andrea Carandini ha dato la giusta dimensione alla valorizzazione intesa come traduzione del «mondo delle cose in una comunicazione e narrazione storica, resa comprensibile e interessante ai grandi pubblici che segnano la nostra epoca». Partendo da una critica precisa, «per me è piuttosto questione di superare la contemplazione romantica ed estetica di rovine, monumenti e collezioni d'arte, separati dal loro contesto e trasformati in feticci», Carandini ha fatto una proposta chiara: «abbandonare l'idea strampalata che città e cose parlino da sole, mentre tutto vive soltanto nel commento, gli oggetti come i testi. I pannelli pittorici strappati dai Borboni alle pareti delle case sepolte dal Vesuvio rischiano di esser presi per quadretti autonomi se non si spiega che appartengono al rivestimento decorativo organico di una stanza particolare, di una casa determinata; più che opere d'arte, sono furti». Oggi per garantire ai visitatori il piacere della conoscenza, della scoperta, del racconto», come suggerisce Carandini esistono però non solo strumenti molto efficaci e diffusi, come gli smartphone e i tablet, ma anche una tecnologia che può essere utilizzata con competenze elementari e con costi molto ridotti (Carandini, 2011)

A partire da queste considerazioni l'intervento è rivolto ad illustrare alcuni aspetti di una esperienza iniziata dalle attività della Pinacoteca Comunale di Faenza per poi diffondersi a tutto il territorio cittadino e del comprensorio. Si è inteso mettere in luce alcune soluzioni pratiche adottabili con l'uso delle risorse tecnologiche comunemente in uso e senza la necessità di finanziamenti non compresi nelle attività della ordinaria gestione. Il proposito è di dimostrare che il compito principale per gli operatori museali è l'organizzazione dei contenuti, mentre le possibilità tecnologiche non presentano grossi ostacoli né per la realizzazione di adeguate presentazioni né per gli aspetti economici.

### UNA PRIMA ESPERIENZA: LE AUDIOGUIDE SU STANDARD MP3

Nel 2009, grazie alla fornitura di audio guide dalla Provincia di Ravenna a tutti i musei del sistema provinciale, la Pinacoteca Comunale di Faenza ha provveduto a creare testi di presentazione per ogni singola opera esposta. La realizzazione interna di queste presentazioni non ha comportato alcun costo aggiuntivo a quelli della normale gestione. Tecnicamente le attrezzature richieste sono state a costo zero. Per motivi pratici di mobilità è stato scelto l'utilizzo di un normale computer portatile dotato di un microfono dal costo di pochi euro, dove è installato Audacity, un software free per la registrazione dei file mp3.

L'esperienza di aggiornamento delle audioguide per la Pinacoteca Comunale di Faenza ha confermato che l'attività più impegnativa per aggiornare od implementare i nuovi file di presentazioni è quella relativa alla redazione dei testi, difficoltà che, ad esempio, ha impedito la traduzione in altre lingue. Si tratta comunque di un impegno che, anche per la sola realizzazione in italiano, richiede tempo poiché tali testi vanno preparati non solo con una adeguata documentazione ma anche con modalità che suscitino attenzione e curiosità ad un pubblico ampio e vario come può essere quello dei visitatori museali. Altresì, avendo i testi disponibili i tempi di aggiornamento sono molto rapidi e quindi è possibile usare la dotazione non solo per il percorso espositivo tradizionale, ma eventualmente anche per mostre ed eventi, come è stato fatto anche per la mostra attualmente in corso dedicata a Domenico Rambelli.



Fig. 1 - Didascalia di un'opera esposta in Pinacoteca Comunale con istruzioni per ascolto dell'audio.

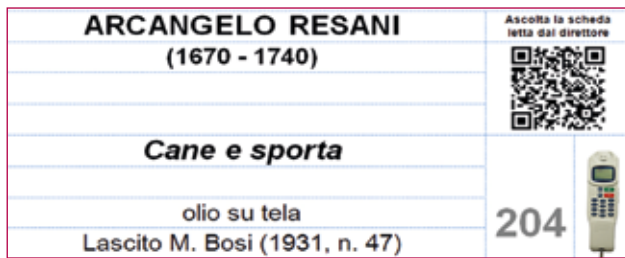


Fig. 2 - Doppia firma: l'autore dell'autore dell'opera nel 1586 e il qr code per la didascalia

### SMARTPHONE E QR CODE

Il passaggio dalle audioguide all'utilizzo di smartphone con lettura dei codici QR sta consentendo un ampliamento delle esperienze di comunicazione dei musei. Lo smartphone si è affermando, unitamente al tablet, con funzionamento corrispondente, come strumento principale per la comunicazione in mobilità. I file messi a disposizione degli utenti possono essere non solo audio ma anche video o pagine di testo scritto con link (una vera e propria navigazione interattiva con l'utente). Lo smartphone e il tablet, strumenti già in dotazione ai visitatori possono essere utilizzati non solo durante la visita al museo ma anche per conoscere il territorio nei suoi aspetti storici, artistici e commerciali. Da questo punto di vista il loro utilizzo in mobilità consente realmente l'unificazione di museo e territorio, permettendo di valorizzare in pieno la specificità storica, culturale e artistica italiana che gli operatori museali vivono quotidianamente.

I QR code, piccole immagini quadrate che possiamo interrogare grazie a semplici lettori dei nostri smartphone, consentono di accedere a contenuti aggiuntivi davanti ad ogni singolo oggetto del museo e sono dunque un "perfetto ponte tra realtà offline e realtà aumentata del mondo web" (Adorno 2011). Le opere esposte nel museo si trasformano da realtà isolate, a punto focale di una rete d'informazioni. L'interazione che avviene fra QR code e smartphone e quindi fra utente ed opera d'arte, con modalità che si possono adeguare al singolo, permette ai musei un grande salto di qualità della diffusione e della fruizione.

Anche nel caso di utilizzo dei QR code è possibile una gestione interna al museo. Naturalmente esistono numerose aziende che offrono soluzioni interessanti per le istituzioni museali e la loro collaborazione può sicuramente consentire un uso più completo e totale, non solo del QR code, ma di tutte le realtà ad esso correlato come le personalizzazioni e le statistiche per conoscere i propri utenti. Infatti, se l'affidamento ad una società esterna garantisce un più alto livello di professionalità, va tenuto in considerazione che il lavoro maggiore per la realizzazione del sistema è insito nella preparazione dei testi, attività che in ogni caso è a carico degli organi scientifici e della direzione dell'istituzione museale, così come la sistemazione dei QR code all'interno del percorso di visita è un'altra attività che richiede una gestione ad alto controllo interno. E si tratta di aspetti sui quali l'operatore deve avere molteplici attenzioni. Ad esempio per l'illuminazione che consente la lettura dei QR code: non solo deve esserci luce sufficiente dove esso è sistemato, ma è anche necessario che non sia una fonte diretta perché il codice verrebbe oscurato dall'apparecchio messo in posizione per la necessaria lettura fotografica.

La responsabilità per la messa in funzione di questi sistemi quali preparazione dei testi e sistemazione dei percorsi museali è inevitabilmente interna alla gestione dei musei. Il lavoro tecnico, consistente nella registrazione dei file di testo o video, nel loro trasferimento sul server internet o

intranet e nella generazione dei codici qr, è solo una piccola parte del lavoro complessivo. Questo aspetto, che potrebbe essere affidato ad una ditta esterna può essere diversamente gestito all'interno dei servizi comunali o tramite una consorzata tra più musei o assegnato, come nel caso della Provincia di Ravenna, ad un sistema museale. La gestione interna potrebbe rendere meno problematico anche il tema degli aggiornamenti su cui spesso queste esperienze dimostrano il loro limite maggiore.

Per una gestione tecnica del sistema basato sul QR code non sono comunque richieste grosse conoscenze. Si tratta di saper realizzare i file che si vogliono rendere disponibili, con specifica attenzione agli strumenti della infomobilità che richiedono, ad esempio, pagine web ottimizzate per la versione mobile. Unica altra necessità per completare il sistema è l'utilizzo di un generatore di codice QR, facilmente e liberamente reperibile sul web. Mettendo a disposizione il codice QR, che verrà generato in formato png, ad esempio sulla didascalia di un'opera esposta al museo, avremmo in funzione un sistema di audioguida "democratico" che potrà funzionare su qualsiasi piattaforma, ovvero su tutti gli Smartphone.

Naturalmente perché il sistema funzioni davvero è necessario che il telefonino abbia la connessione ad Internet o che nella sala del museo ci sia la copertura wifi.



Fig. 3 - Didascalia di un'opera esposta in Pinacoteca Comunale con istruzioni per ascolto dell'audio.

### LE REALIZZAZIONI A FAENZA

Estendendo l'esperienza delle audioguide nella Pinacoteca Comunale di Faenza ogni opera è corredata di un codice QR collocato nella didascalia. I circa centocinquanta testi disponibili permettono una visita guidata interattiva di sei ore complessive.

L'iniziativa è stata estesa alla città individuando un primo percorso generico con venti siti, palazzi e istituzioni culturali, che sono descritti dai rispettivi direttori, studiosi e ricercatori noti in città.

Oltre al primo percorso generale sono in fase di verifica, e diventeranno completamente operativi entro l'estate 2014 tre diversi percorsi tematici che caratterizzano la città: il percorso romano, quello neoclassico ed un percorso dedicato alle "visioni" faentine contenute nei Canti Orfici di Dino Campana pubblicati nel 1914.

La tecnologia qui considerata ha avuto una costante evoluzione e dai primi codici QR, che rimandavano direttamente ad un testo registrato in formato mp3, si è passati a file audiovisivi che permettono una migliore conoscenza del monumento. Per la prima volta, il passaggio al video si è reso necessario, ad esempio, per documentare le tracce dell'antico ponte romano lungo la Via Emilia che attraversa il fiume Lamone e che è visibile solo nei periodi di secca estiva e quando viene ripulito dai depositi di terra che lo ricoprono con il passaggio dell'acqua.

La soluzione più diffusa adottata attualmente è quella di collegare il codice QR, posto sulle targhe già esistenti davanti ai singoli monumenti, palazzi, reperti storici o artistici, ad una specifica pagina web realizzata nel rispetto di una lettura in mobilità. Da questa pagina il visitatore può scaricare anche più tipi di file, in base alle sue preferenze. Si possono rendere disponibili file di testo, video, gallerie di immagini e pagine web di approfondimento. La possibilità di inserire gallerie di immagini o video è, ad esempio, molto importante per i numerosi palazzi neoclassici che sono in gran parte di proprietà privata, dove vi sono importanti cicli di dipinti di Felice Giani e dei suoi collaboratori. Un esempio completo di documentazione è stato realizzato per la Piazza Nenni posto in pieno centro storico dove vi è il teatro comunale, una importante sala con affreschi settecenteschi e altre significative opere artistiche. È stata realizzata una pagina che contiene rimandi esplicativi ad altre pagine web, documentazione fotografica e video per un totale complessivo corrispondente ad un pubblicazione superiore alle mille pagine. In questi casi una attenzione particolare va posta all'organizzazione dei contenuti che deve essere strutturata in modo aperto e con la possibilità di offrire un approfondimento a molteplici livelli sia nei confronti della preparazione culturale dei lettori o visitatori che nella disponibilità di tempo per gli approfondimenti proposti (<http://pinacoteca-faenza.racine.ra.it/mobi/molinella/>).

Tutte le pagine sono state realizzate con una gestione interna della Pinacoteca Comunale e dei colleghi dell'Amministrazione Comunale del settore Informatica e della biblioteca. L'esperienza ha dimostrato che la realizzazione di prodotti informativi digitali, anche di buona qualità, è possibile senza costi aggiuntivi per l'amministrazione pubblica se non quelli di gestione ordinaria dove l'impegno più rilevante è relativo al personale e alla raccolta di contenuti.

### UNA APP CON REALTÀ AUMENTATA È IN COSTRUZIONE

La positività di quanto finora realizzato si vede anche dalla facile trasportabilità in sistemi più evoluti quali il mondo delle app e della realtà aumentata. Grazie ad un finanziamento europeo la Provincia di Ravenna ha realizzato un'applicazione sulla realtà aumentata che offre la possibilità di vivere l'esperienza del viaggio e della visita alle realtà turistico culturali del territorio con le modalità di una vera integrazione tra virtuale e reale. Quel prototipo (consultabile su <http://www.adristorical-lands.eu/index.php/app-di-realta-aumentata>) è ora trasformato in un progetto più ampio dove per la città di Faenza è previsto il trasferimento delle pagine già realizzate per il sistema qr code a partire dai percorsi tematici che saranno interrogabili a partire dalla richiesta tematica o dalla singola localizzazione gps. L'importante è che in contenuti realizzati per un sistema siano inseribili tra i contenuti di applicativi più evoluti pur continuando a mantenere in essere anche le precedenti metodologie. L'integrazione tra qr code e app con realtà aumentata si sta dimostrando una vera fusione di sistemi capace di consentire il godimento di contenuti conoscitivi di un territorio attraverso una molteplicità di sistemi.

### CONCLUSIONI

L'uso della tecnica è un mezzo e non un fine. Il codice QR e, se si vuole, la realtà aumentata possono essere ottimi accompagnatori dei visitatori dei musei e possono rendere la visita sicuramente più interessante e immersiva. Per ottenere questo risultato devono essere però attentamente pensati all'interno dell'esposizione e devono essere progettati insieme con gli altri apparati informativi. Il codice QR, come ogni strumento informativo, deve essere utile, e qualora rimandi ad un contenuto multimediale è

importante che vi sia una didascalia esplicativa di cosa potrà permettere di vedere. Ad esempio, potrebbe essere utile l'invito "guarda come si realizza un affresco" di fronte ad un'opera realizzata con questa tecnica. Altri inviti potrebbero essere "ascolta la scheda del direttore del museo", "vedi altre opere con lo stesso soggetto" oppure "vedi altre opere di questo artista".

Importante è, come sempre, interessare il visitatore attraverso tecnologie che permettono l'approfondimento dei contenuti delle opere esposte. molta attenzione deve essere posta, durante la progettazione, alla integrazione e alla usabilità di questi strumenti di sostegno alla visita, rendendoli immediatamente utilizzabili dal maggior numero di visitatori possibile. Per garantire tale integrazione e fruibilità è fondamentale il ruolo dell'accompagnatore museale o della cartellonistica, i quali avranno il compito di spiegare, guidare e aiutare il pubblico all'orientamento e all'utilizzo delle tecnologie in modo appropriato.

Il museo nell'epoca della comunicazione mobile cambia, in parte, la propria missione ampliandola a nuovi orizzonti. La tecnologia crea un importante cambiamento di paradigma: perché non avere la città come museo, si è chiesto Daniel Pletinckx a Bologna il 30 ottobre 2012 durante il convegno sulle tecnologie della comunicazione e beni culturali nella città intelligente tenuto durante lo Smart City Exhibition 2012. I musei possono diventare istituzioni della conoscenza e punti di riferimento per esplorare la città e la sua storia. In questo quadro il valore di un museo è dato dalle sue collezioni, dalle sue conoscenze, dalle competenze e dalla sua storia e potrebbe diventare, secondo la proposta di Pletinckx un'istituzione che fornisce esperienze su altri luoghi, usando strumenti come il web, mobile app, pubblicazioni e collegando gli oggetti con la grande storia.

Alcuni progetti molto importanti, come il Progetto Cloud Museum elaborato per i musei civici fiorentini e presentato in un convegno il 4 novembre 2012 e il progetto museo-diffuso a Bologna, promosso da Genius Bononiae, stanno trovando risorse ed operatività ma l'esperienza faentina dimostra che anche i piccoli centri possono muoversi. E una volta tanto potrebbe non essere un problema di risorse, ma semplicemente di utilizzo delle tecnologie diffuse per comunicare il valore e l'importanza dei beni culturali.

### BIBLIOGRAFIA

Jalla D. (2003), *Il museo contemporaneo*, Utet, Torino, 2003, II ed.  
Carandini A. (2009) *Il Museo? Un luogo di piacere*, il Sole 24ore, 11 ottobre 2009, [http://www.fondoambiente.it/upload/oggetti/Intervento\\_Carandini\\_valorizzazione\\_Beni\\_Culturali.pdf](http://www.fondoambiente.it/upload/oggetti/Intervento_Carandini_valorizzazione_Beni_Culturali.pdf)  
Adorno C. (2011) *La realtà aumentata dei QRCode*, <http://www.d4bmarketing.it/blog/mobile/la-realta-aumentata-dei-qr-code/>  
Pletinckx, 2012, *Smart City Exhibition*, <http://www.slideshare.net/SmartCityExhibition/co06-pletinckx>

### ABSTRACT

THE GROWING USE OF NEW COMMUNICATION SYSTEMS, STARTING FROM SMARTPHONES AND TABLET INTEGRATED WITH QR CODE, MAKES IT POSSIBLE A DIFFERENT FRUITION CULTURAL HERITAGE. IN FAENZA, FROM THE MUNICIPAL ART GALLERY, HAS DEVELOPED AN EXPERIENCE THAT INVOLVES INSTITUTIONS, SCHOLARS AND TOURISTS BY MAKING AVAILABLE A LARGE AMOUNT OF CONTENT.

### PAROLE CHIAVE

MUSEI; FRUIZIONE; SMARTPHONE; QR CODE; TABLET

### AUTORE

CLAUDIO CASADIO  
[c.casadio@comune.faenza.it](mailto:c.casadio@comune.faenza.it)

DIRETTORE PINACOTECA COMUNALE DI FAENZA



## LA NOSTRA IDEA DI MUSEO

La nostra idea di museo va alla scoperta e riscoperta della storia e del patrimonio culturale attraverso nuovi linguaggi, nuovi strumenti e nuove chiavi di lettura capaci di coinvolgere e appassionare il visitatore. E trasforma una semplice visita al museo in un'autentica esperienza multisensoriale.