

# Muoversi dentro un museo: la strada digitale

Visitare il Museo di Palazzo Ricci (Macerata) può essere fatto attraverso un tour virtuale che permette la navigazione all'interno di un museo. Il progetto è una tesi di laurea. Attraverso questo progetto è possibile visitare il Museo Palazzo Ricci di Macerata – tra i più importanti per quel che riguarda l'arte italiana del '900 – direttamente da un qualsiasi dispositivo collegato in rete, interagire con le opere e avere tutte le indicazioni per una visita completa e dettagliata del Museo.

Nella parte descrittiva della tesi sono illustrate le fasi di lavorazione che hanno portato alla riproduzione digitale degli ambienti e delle opere esposte nel museo. La riproduzione digitale è avvenuta attuando diverse tecniche di ripresa, che hanno reso possibile la navigazione virtuale all'interno del Museo e l'interazione con le opere d'arte presenti, simulando un'esperienza assimilabile a quella reale e offre, inoltre, possibilità di fruizione che vanno oltre un'esperienza concreta.

La prima parte di questo elaborato dà spazio alla descrizione dello stile architettonico e degli ambienti interni del Palazzo Ricci-Petrocchini, uno dei più belli di Macerata. Ripercorre poi la storia secolare della nobile famiglia Ricci fino al 1975, anno in cui la Cassa di Risparmio di Macerata acquistò l'edificio e diede inizio alla collezione delle opere conservate all'interno, che sono, nel presente lavoro, brevemente elencate e commentate. Segue una parte dedicata alla descrizione della "Fotografia per i Beni Culturali" allo stato attuale della catalogazione e della digitalizzazione delle opere d'arte e le potenzialità che le recenti tecnologie mettono in campo.

La terza parte dell'elaborato presenta dettagliatamente e in tutte le sue fasi, il lavoro di ripresa e di montaggio svolto. Sono indicate tutte le metodologie utilizzate, i rispettivi strumenti, la fase di realizzazione delle varie parti di cui è composto il progetto, i software e il risultato ottenuto. In ultimo, il lavoro prende in considerazione la possibilità di condivisione del percorso attraverso la rete allo scopo di renderlo fruibile al pubblico, con l'utilizzo di qualsiasi dispositivo.

Si abbatte così il vecchio concetto del museo legato indissolubilmente a uno spazio fisico. Il museo diventa "itinerante", a disposizione di tutti, allargando in modo esponenziale la sua fruizione e rendendo universalmente accessibile il suo patrimonio storico-artistico.

L'interazione "virtuale" permette una fruizione simile e, per certi aspetti, più approfondita del reale: l'approccio all'opera d'arte è più tecnico e dettagliato.

Le tele presenti nel museo sono state riprodotte attraverso la tecnica dell'alta definizione (HD), che permette d'ingrandire ogni particolare fin nei minimi dettagli e visionare l'opera in modo più minuzioso di quanto possa

fare l'occhio umano. Ad esempio, [le sculture sono state riprodotte grazie alla modellazione 3D](#). Ogni opera quindi è riprodotta nella sua tridimensionalità e può essere visionata ruotandola su se stessa, in tutte le sue angolazioni e fin nei minimi particolari ([Esempio](#)).

Il lavoro prodotto da questo progetto, si distingue in ambito Nazionale, sia per le dimensioni sia per le tecnologie applicate, può rappresentare una svolta importante per tutti i musei, gli archivi, le gallerie d'arte e in generale tutti gli enti o le strutture detentrici di opere d'arte o di beni culturali che hanno a cuore la valorizzazione e la diffusione del patrimonio storico, artistico e culturale di cui dispongono.

L'Italia è il primo Paese al mondo per turismo e cultura. Il nostro immenso patrimonio artistico costituito da oltre 6000 musei e siti culturali rappresenta la più grande risorsa del paese. Perché questo patrimonio possa esprimere le sue potenzialità occorre intraprendere la strada dell'innovazione e cogliere i profondi cambiamenti in atto nella società moderna. Mentre in Italia permane una tendenza a una gestione conservatrice della cultura, in contesti internazionali si è già da tempo avviato un processo di cambiamento che va di pari passo con l'evoluzione della società e quindi anche dei suoi progressi tecnologici.

L'accelerazione della rivoluzione digitale può contribuire in maniera esponenziale allo svecchiamento delle istituzioni culturali e favorire una concezione "aperta e diffusa" del patrimonio culturale. Ormai da anni siamo di fronte a un radicale cambiamento fondato, soprattutto, sulle nuove forme di socializzazione e d'interazione con la domanda, grazie alle nuove piattaforme digitali e sociali del web. Attraverso esse si tende a incoraggiare la conoscenza e la partecipazione a livello educativo e creativo dell'utenza, aumentando e personalizzando l'appeal dell'offerta culturale, e ad attivare nuovi meccanismi d'interazione e confronto della produzione e fruizione della proposta culturale.

Per questi motivi credo che l'applicazione al settore dei beni culturali delle nuove forme di comunicazione partecipata e della multimedialità, sia da considerare un'occasione irrinunciabile per garantire la trasformazione delle istituzioni culturali in piattaforme aperte di divulgazione, scambio e produzione di valore, in grado di consentire una comunicazione attiva con il proprio pubblico, e una fruizione del patrimonio culturale priva di confini geografici e proiettata verso un futuro nel quale la condivisione e il modello dell'open access saranno sempre maggiori.

[Link al progetto](#)

[Per approfondire](#)

\*\*\*

Immagine in testata del [Museo di Palazzo Ricci](#)

Stefano Ciocchetti