



collegArti

2/2023



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DELLE ARTI

collegArti 2/2023

A cura di Sandra Costa e Anna Lisa Carpi.

Coordinamento editoriale: Alessandro Paolo Lena.

I contributi del presente volume sono stati revisionati dai curatori della collana e dai docenti responsabili delle singole iniziative.

Pubblicato da

Dipartimento delle Arti - DARvipem, Alma Mater Studiorum - Università di Bologna.

Copyright degli Autori dei singoli contributi

Questo volume è distribuito con la seguente licenza:

Licenza Creative Commons: Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0

Progetto grafico a cura di Alessandro Paolo Lena

In copertina: fotografia del chiostro di Santa Cristina, Bologna, rielaborata graficamente da Alessandro Paolo Lena

ISBN 9788854971219

ISSN 2612-792X

collegArti
2/2023

a cura di Sandra Costa e Anna Lisa Carpi

Sommario

- 5 *Prefazione*
Sandra Costa e Anna Lisa Carpi
- 7 *Introduzione*
Alessandro Paolo Lena
- 9 *Bologna e le artiste del Grand Tour*
Ilaria Mautone e Valentina Della Vecchia
- 15 *Fotografia, partecipazione, protesta*
Giulia Terralavoro
- 21 *Donne e astrazione. Ipotesi per una nuova lettura dell'arte astratta*
Rosanna Carelli
- 27 *Vasilij Kandinskij: il desiderio di una pittura "assoluta"*
Marco Buratti
- 33 *La Beata Elena Duglioli dall'Olio e la Santa Cecilia di Raffaello. Storia e fortuna di una committenza fra politica, arte e devozione*
Patrik Fongarolli Frizzera

collegArti – Dossier
Digital for Museums

- 39 *Introduzione*
Irene Di Pietro
- 43 *La gamification del cultural heritage: il caso dell'app Wunderbo*
Mauro Bassi, Bárbara Silva e Francesca Pinto
- 51 *Serious Heritage Game: il caso di Father and Son*
Carmen Cardamone e Paola Lettieri
- 55 *Gamification e Serious game*
Paola Lettieri
- 59 *Father & Son: video games per il cultural heritage*
Carmen Cardamone
- 63 *Meraviglie nascoste al museo: digital innovation meets the Museo
Civico Medievale of Bologna*
Lucia Scartoni e Bianca Sgherri
- 71 *Bibliografia collegArti – Dossier*

Prefazione

Sandra Costa e Anna Lisa Carpi

In tempi caratterizzati dalla imprevedibilità e intensità del cambiamento degli scenari con cui ognuno di noi è chiamato a confrontarsi il costante cammino che collegArti ha compiuto a partire dal 2016 sembra rappresentare una anomalia di cui andare fieri.

Durante tutto questo percorso la redazione della rubrica si è impegnata per dare compimento agli obiettivi che ci si era prefissati: radicare una esperienza di didattica partecipata entro il ‘corpo’ delle iniziative culturali che afferiscono al Dipartimento delle Arti e alla Fondazione Zeri ed ampliare gli strumenti formativi a disposizione degli studenti. In particolare, crediamo che la realizzazione di questo secondo aspetto abbia trovato riscontro nell’utilizzo trasversale che è stato possibile sviluppare per collegArti: l’iniziale intento di rendere una testimonianza critica delle iniziative culturali proposte in collegamento al percorso di studi si è sviluppato offrendo un ulteriore e flessibile ‘mezzo di lavoro’ a disposizione di studenti e docenti. Così si è potuto dare conto delle iniziative di volta in volta organizzate all’interno di singoli corsi, specie se di tipo laboratoriale, a testimonianza di quanto l’intrinseca natura di collegArti si confermi nel suo essere veicolo di scambio di esperienze nelle attività di lavoro partecipate.

L’impulso iniziale dato al progetto da Sandra Costa, allora coordinatore della Laurea Magistrale in Arti Visive, ha trovato vie e ramificazioni proprie, che attestano i valori di versatilità e modularità della collezione sostenuta durante tutti questi anni dalla appassionata collaborazione degli studenti, dei docenti e di tutta la redazione, a conferma della qualità ed efficacia garantiti da un serio lavoro di squadra.

Dopo gli anni della pandemia, che hanno ritardato anche questo passaggio di consegne, si ritiene ora giunto il momento di riconsegnare collegArti alle cure del Coordinatore del corso di Laurea Magistrale in Arti Visive: attualmente la prof. Chiara Tartarini.

Crediamo di poter affermare che anche questo volume, che si compone di alcuni brevi saggi critici a testimonianza delle iniziative culturali organizzate durante l’anno accademico 2022-2023, a cui si aggiunge una sezione dossier che raccoglie l’esperienza del workshop *Digital for Museums*, rappresenti un’ottima sintesi del metodo di lavoro e dei valori professionali, ma anche umani, che si è cercato di trasmettere agli studenti.

Il risultato e gli obiettivi perseguiti sono ben articolati nelle introduzioni che Alessandro Paolo Lena per la parte dei saggi e Irene di Pietro per la parte del dossier hanno preparato con cura, a testimonianza della loro vitale partecipazione a cui rendiamo un caloroso ringraziamento da parte nostra ma anche, siamo certe di poterlo affermare, da parte dei tanti studenti che hanno potuto usufruire dei loro suggerimenti e della loro disponibilità.

Nel rendere il consueto, ma non meno sentito, ringraziamento a tutti i docenti che hanno avuto la gentilezza di offrire il loro indispensabile contributo a questa iniziativa, porgiamo un augurio di buon lavoro a Chiara Tartarini che avrà il compito di arricchirla di articolazioni sempre nuove e di iniziative adeguate alle nuove sfide, soprattutto di tipo etico, che coinvolgono tutti coloro che scelgono un percorso volto alla valorizzazione del nostro Patrimonio storico artistico.

Sandra Costa e Anna Lisa Carpi

Introduzione

Alessandro Paolo Lena

La collana collegArti prosegue le sue pubblicazioni su AMSActa con la raccolta *collegArti 2/2023*, offrendo uno sguardo approfondito sulle proposte culturali destinate agli studenti e alle studentesse dei Corsi di Laurea Magistrale in Arti Visive e AMaC – Arts, Museology and Curatorship nel corso dell'anno accademico 2022-2023.

Concepito sin dal suo avvio nel 2016 come finestra aperta sulle iniziative del dipartimento, collegArti continua a porsi come strumento versatile di didattica partecipativa, in grado di adattarsi alla vasta gamma di incontri promossi dal Dipartimento delle Arti e dalla Fondazione Federico Zeri. Gli studenti, protagonisti in questa esperienza educativa, sono stati coinvolti in un esercizio di scrittura inteso a oltrepassare la mera documentazione, ma piuttosto a stimolare una riflessione teorica approfondita. Nel suo essere “palestra di scrittura”, nucleo originario dell'iniziativa, collegArti si conferma un'opportunità per gli studenti di esplorare e articolare idee complesse su diversi aspetti riguardanti le arti visive, la museologia e la critica artistica, alimentando così un processo di crescita intellettuale e personale.

I contributi, risultato del loro impegno, spaziano dalla sfera dell'arte pubblica, alla committenza, all'indagine del percorso del singolo artista, alle questioni di genere, offrendo uno sguardo critico e analitico a partire dagli eventi culturali proposti nelle diverse sedi del dipartimento. Il rigore teorico e di metodo applicato dagli studenti si combina alle caratteristiche di agilità e sintesi che, nel corso degli anni, hanno sempre contraddistinto il progetto.

In particolare, Ilaria Mautone e Valentina della Vecchia hanno trattato il rapporto di Elisabeth Vigée Le Brun e Angelica Kauffmann con la città di Bologna, analizzando come le artiste abbiano osservato e reinterpretato i grandi capolavori della tradizione felsinea. Giulia Terralavoro ha, invece, indagato la dimensione performativa dei movimenti *ultras* nell'area mediterranea attraverso la ricerca fotografica di Giovanni Ambrosio, offrendo uno sguardo sul carattere pubblico e politico delle esperienze documentate dall'artista. La questione del genere ritorna nel testo di Rosanna Carelli sulle artiste donne che hanno preso parte a movimenti astratti nel corso del XX secolo, a partire dalla mostra *Astratte. Donne e astrazione in Italia 1930-2000*, tenutasi nella cornice di Villa Olmo a Como e curata da Elena di Raddo. Anche Marco Buratti ha

approfondito il tema dell'astrazione, concentrandosi sul percorso di Vasilij Kandinskij presentato nella mostra *Kandinskij. L'opera 1900-1940* a cura di Paolo Bolpagni in collaborazione con Evgenija Petrova, ex vicedirettrice del Museo di Stato Russo di San Pietroburgo, e ospitata presso Palazzo Roverella a Rovigo. Patrik Fongarolli Frizzera, infine, ha esaminato la figura della Beata Elena Duglioli, ripercorrendo le tappe salienti della sua vita e analizzando l'impatto della *Santa Cecilia* di Raffaello, commissionata proprio da Duglioli, sulla cultura figurativa bolognese.

Il volume si arricchisce, inoltre, di una sezione collegata a *Arti Dossier*, presentata per la prima volta nel 2018 con l'obiettivo di fornire uno spazio dedicato alle attività di laboratorio. Il dossier di quest'anno documenta gli esiti del workshop *Digital for Museums*, coordinato da Irene Di Pietro e proposto come occasione formativa agli studenti e alle studentesse della *Unit Museums and Museology* del Corso di Laurea Magistrale AMaC.

Un sincero apprezzamento va a tutti i redattori per la dedizione e la passione con cui hanno affrontato l'esperienza di ricerca e scrittura, ma anche ai docenti per l'impegno nell'organizzazione delle proposte culturali all'interno del Dipartimento e per il contributo offerto con i loro suggerimenti nella revisione dei testi.

Alessandro Paolo Lena

Bologna e le artiste del Grand Tour

Ilaria Mautone e Valentina Della Vecchia

Nella giornata di lunedì 19 dicembre 2022, in occasione del ciclo di incontri *Il Genio della donna. Donne e arte da Bologna all'Europa*, si è tenuta la conferenza *Bologna e le artiste del Grand Tour*. Le organizzatrici Vera Fortunati e Irene Graziani hanno invitato Stefania Biancani – ricercatrice del “Centro di documentazione per la storia delle donne artiste” di Bologna, diretto dalla stessa Fortunati – che presso la Sala Zodiaco di Palazzo Malvezzi ha illustrato al pubblico la breve esperienza bolognese di due artiste straniere – Angelica Kauffmann e Elisabeth Vigée Le Brun – giunte nella città felsinea in occasione del Gran Tour settecentesco; in particolare si è soffermata sulla diversa prospettiva dalla quale le due pittrici hanno osservato e reinterpretato i grandi capolavori della scuola bolognese.

Angelica Kauffmann fu un'artista svizzera che mosse i suoi primi passi in ambito musicale, settore da cui ben presto si distaccò per dedicarsi unicamente alla pittura. A ricordo dell'“ardua” scelta compiuta resta l'autoritratto della piena maturità nel quale venne immortalata tra le personificazioni della Musica e della Pittura, secondo uno schema precedentemente sperimentato da Annibale Carracci nell'*Ercole al bivio*, oggi conservato nel museo di Capodimonte a Napoli, e suo probabile prototipo. Analogamente all'eroe mitologico, con cui instaurava un ideale parallelismo, Kauffman ricordò di aver intrapreso il percorso roccioso e scosceso – che le venne indicato dalla Pittura – e che la condusse infine all'acquisizione della Virtù, in contrapposizione alla via che la pittrice riteneva maggiormente “agevole e allettante”, propostale dalla Musica.

Stefania Biancani ha ricordato poi l'artista francese Elisabeth Vigée Le Brun, ritrattista prediletta della regina Maria Antonietta, di cui realizzò innumerevoli effigi, rinnovandone l'immagine e allontanandosi dall'iconografia ufficiale e di apparato, per offrire un canone estetico di maggiore spontaneità e immediatezza, come si evince nel ritratto della sovrana conservato nello Schloss Wolfsgarten nell'Assia. In tale dipinto la regina è effigiata nell'atto di cogliere le rose nell'intimità del proprio giardino, mentre indossa unicamente una leggera sottoveste e un ampio cappello di paglia in luogo della tradizionale parrucca. L'unico ornamento è costituito da un sottile strato di cipria, che lascia trasparire un lieve arrossamento delle gote, conferendo freschezza all'incarnato.

Elisabeth Vigée Le Brun, *Autoritratto con cappello di paglia*, 1782, Londra, National Gallery.



L'iconografia, nata dal desiderio di creare una maggiore intimità tra il personaggio ritratto e lo spettatore, fu oggetto di aspre critiche alla pittrice da parte degli artisti contemporanei, ancora profondamente legati ai dettami della ritrattistica ufficiale.

Giuseppe Pelli Bencivenni, direttore dell'Accademia di Firenze, considerò le opere di Vigée Le Brun licenziate da un «pennello di un uomo sano di merito, più che da quello di una femmina». Un paragone che era già stato effettuato da Carlo Cesare Malvasia nella sua *Felsina Pittrice* del 1678 a proposito di Elisabetta Sirani, la cui tecnica artistica fu da lui definita «mai da donna», anzi «più che da uomo», probabilmente in ragione della sua pittura vigorosa e risoluta, stesa con sferzanti

ed energiche pennellate alla “maniera maschile”.

Analogamente a Sirani il cui successo fu ottenuto al prezzo “del sudore e del sangue”, anche Elisabeth Vigée Le Brun guadagnò rapidamente numerosi riconoscimenti derivanti dalle sue capacità tecniche, non solo nell’ambito della pittura a olio. L’artista si dimostrò molto abile anche nell’uso del pastello – tecnica che per la prima volta era stata approntata sistematicamente da Rosalba Carriera – materiale fragile e aereo che restituisce il senso della volatilità degli oggetti e il loro carattere effimero, sebbene sia di complesso utilizzo a causa della sua morbidezza a contatto con la carta. Ed è proprio grazie all’abilità pittorica raggiunta che, nel 1783, fu accolta presso la prestigiosa Académie royale de peinture et de sculpture di Parigi, istituzione sorta nel 1648 allo scopo di offrire una dimensione “intellettuale e liberale” al lavoro degli artisti operanti all’interno della Corte francese.

In seguito ai tumulti della Rivoluzione francese Vigée Le Brun fu costretta ad abbandonare la capitale, intraprendendo una personale esperienza di Grand Tour, viaggio formativo che nell’ultimo decennio del Settecento la condusse alla scoperta delle principali città italiane, tra cui Bologna dove, il 14 novembre 1789, fu aggregata *ad honorem* presso l’Accademia Clementina. Proprio nel territorio felsineo – dove, negli anni Sessanta del medesimo secolo aveva temporaneamente soggiornato anche Angelica Kauffmann – le due pittrici ebbero modo di osservare dal vivo i grandi capolavori di artisti del calibro dei Carracci, di Guido Reni e del Guercino, dedicando loro un diverso sguardo e un’opposta modalità interpretativa: più intimista quella di Kauffmann, maggiormente improntata all’ “immediatezza della realtà” quella di Vigée Le Brun. La scuola bolognese seicentesca, infatti, vide un fenomeno di riscoperta del naturale che, passando dall’insegnamento dei Carracci, cercò di giungere alla rappresentazione di una realtà che restituisse “la vera grana delle cose”, seppur nobilitata dalla grazia e dal principio di perfezione ideale che, attraverso lo studio della pittura di Raffaello, dal maestro urbinato giunse direttamente alla purezza formale di Guido Reni.

A Bologna Kauffmann mise a punto quello che Stefania Biancani definisce un “ordinato teatro del sentimento”, come ben si evince nelle sue opere dal soggetto storico e mitologico, in cui l’artista, invece di concentrarsi su una pittura che, come di consueto, ponesse l’accento sull’azione e sulla concitazione del gesto prontamente compiuto dall’eroe, guardava piuttosto ad un’impostazione affettuosa e sensibile, quasi pre-romantica, perfettamente in linea con il coevo contesto culturale europeo. È la dolcezza con la quale i personaggi affrontano gli eventi l’elemento sul quale si soffermava Angelica Kauffmann, pur ambientando le sue scene entro una sorta di palcoscenico dall’ordito regolare e lineare. Queste caratteristiche si osservano nella *Penelope di fronte alla tela* e nella *Cornelia madre dei Gracchi*, opere da ricondurre rispettivamente al 1762, anno in cui venne nominata membro d’onore dell’Accademia Clementina, e al 1765. Tuttavia, l’influenza che i gran-

Angelica Kauffmann, *Autoritratto*,
1787, Firenze, Galleria degli Uffizi.



di capolavori di ambito bolognese esercitarono sull'artista svizzera è ancor più visibile in un disegno conservato nel suo taccuino e raffigurante un soggetto dall'iconografia piuttosto rara. Si tratta del *Perdono di San Giovanni Crisostomo* del 1640, realizzato a partire dal dipinto con il medesimo soggetto del pittore calabrese Mattia Preti, all'epoca visibile a Palazzo Ratta a Bologna e oggi conservato presso il Cincinnati Art Museum. Dall'opera di Preti Kauffmann riprese l'impaginazione "ordinata" della scena, in cui lo spazio appare chiaramente delineato dall'intreccio delle linee verticali disegnate da poderose colonne che si stagliano verso l'alto e dalle orizzontali che definiscono il pavimento, ma attenuando notevolmente il forte realismo di matrice caravaggesca,

connotato da ombre cupe e profonde, che si respira nel dipinto di Mattia Preti.

Se nella città felsinea Kauffmann raggiunse quella retorica del sentimento tratta dal naturalismo e dalla dolcezza tipica della pittura bolognese, unita a una concezione regolare e armoniosa dello spazio di ascendenza raffaellesca, Elisabeth Vigée Lebrun vi ricercò l'“illusione della vita”. In quanto ritrattista, si interessò ai volti e all'intensità delle espressioni, caratteristiche che raggiungono il proprio apice nel delizioso ritratto della figlia, immortalata nella freschezza acerba della giovinezza mentre volge lo sguardo allo spettatore, dipinto che oggi si conserva nei depositi della Pinacoteca Nazionale di Bologna. Realizzato nel 1792 come ringraziamento per essere stata nominata Accademica Clementina, rivelava anche la sua grandissima ambizione di competere con il *Ritratto di Beatrice Cenci*, ora alla Galleria Barberini di Roma, tutt'ora oggetto di discussione da parte della critica per la sua controversa attribuzione; l'assegnazione a Guido Reni, di cui godeva al tempo di Vigée Lebrun, ne avrebbe fatto un adeguato modello di riferimento, aspirando la grande pittrice francese a competere soltanto con i più illustri maestri (il confronto con Ginevra Cantofoli – commenta Biancani – alla quale è stato recentemente accostato il dipinto, non sarebbe stato forse altrettanto significativo per la pittrice).

Ed è proprio nella Bologna definita da Anton Francesco Ghiselli “Paradiso delle donne”, nella sontuosa Galleria di Palazzo Sampieri in Strada Maggiore, che gli sguardi delle artiste si intrecciarono, soffermandosi entrambi sul dipinto con i *Santi Pietro e Paolo* di Guido Reni, ora conservato nella Pinacoteca di Brera a Milano. Da quest'opera, animata da un chiaroscuro fortemente marcato e da un interesse per il naturalismo di Caravaggio, oggetto di studio del pittore bolognese nella sua fase giovanile, Kauffmann riprese principalmente l'idea dell'equilibrio dell'intera scena, che si svolge ancora una volta su un ideale palcoscenico dalla trama definita e regolare.

Una diversa suggestione ne trasse Vigée Lebrun, a tal punto assorta nell'osservazione delle espressioni dei volti e degli stati emotivi dei due personaggi ritratti, da asserire: “Sembra davvero di sentirli parlare”. È all'illusione del dialogo, alle diverse sensibilità dell'animo che quest'ultima volse lo sguardo, nella costante ricerca di porre in evidenza i moti palpitanti della vita, la spontaneità e l'immediatezza degli accadimenti, secondo un'ottica ben distante dalle riflessioni operate dalla collega svizzera.

L'esperienza del Grand Tour nel XVIII secolo si accompagnò alla vitalità dell'Accademia Clementina – fondata nel 1710 con lo scopo di istituzionalizzare l'insegnamento della pratica dell'arte, ma al contempo salvaguardare la tradizione artistica locale – per rendere Bologna una delle tappe imprescindibili di questo viaggio. Artiste straniere come Angelica Kauffmann e Elisabeth Vigée Le Brun, che ottennero il titolo onorifico di Accademiche d'onore, insieme a italiane come Rosalba Carriera, nominata Accademica sia a Parigi che a Bologna (1720),

godettero, nel Settecento, di una fama senza paragoni e aprirono la strada alla vasta diffusione del fenomeno delle donne artiste, professioniste e dilettanti, del XIX secolo.

19 dicembre 2022, Palazzo Malvezzi, Sala dello Zodiaco.

Fotografia, partecipazione, protesta

Giulia Terralavoro

Il 22 febbraio 2023, all'interno del ciclo di incontri "I mercoledì di Santa Cristina", presso l'Aula Magna del complesso omonimo si è svolta la conferenza *Fotografia, partecipazione e protesta*, a cura di Roberto Pinto ed Emanuele Meschini, quest'ultimo in dialogo con Giovanni Ambrosio, artista visivo e fotografo. Il dibattito ha coinvolto attivamente il pubblico, nell'intento di evitare una conversazione monodirezionale.

Ambrosio ha presentato il progetto fotografico *Ultras Youth*, commissionato dal Museo delle Civiltà dell'Europa del Mediterraneo di Marsiglia nell'ambito di *Football & identités*, iniziativa che il museo ha portato avanti dal 2014 al 2016 in dieci paesi dell'area mediterranea e mediorientale (Algeria, Bosnia-Erzegovina, Spagna, Francia, Israele, Italia, Marocco, Palestina, Tunisia, Turchia). *Football & identités* ha coinvolto quattro ricercatori e due fotografi per raccontare il rapporto tra il calcio e la realtà contemporanea. Sono state raccolte più di 3000 fotografie e 6 ore di girato, oltre a una collezione di circa 400 oggetti fra poster, striscioni e sciarpe, con la curatela di Florent Molle. Questa ricerca è poi confluita nella mostra *We are Foot*, tenutasi al Mucem dall'11 ottobre 2017 al 12 febbraio 2018, a conclusione degli eventi organizzati a Marsiglia in occasione della nomina come Capitale Europea dello Sport. Il progetto del Mucem è legato in particolare alla storia della stessa Marsiglia, importante città portuale affacciata sul Mediterraneo che si trova a fronteggiare una serie di difficoltà legate alla discriminazione nei confronti degli immigrati di seconda e terza generazione e alle criticità delle *banlieues*. Il progetto ha risposto al bisogno del museo di costruire un dialogo con pubblici così differenziati attraverso il calcio che, grazie alla sua popolarità, ha creato un terreno comune in una cittadinanza estremamente varia, diventando il mezzo per raccontare i modi diversi di vivere lo sport all'interno della società contemporanea.

Dalla collaborazione tra Giovanni Ambrosio e lo storico Sébastien Louis è nato *Ultras Youth*, un archivio fotografico con valore documentario sui gruppi *ultras* dei paesi esaminati. La sua partecipazione in qualità di fotografo agli eventi rappresenta uno strumento fondamentale per la riuscita del progetto, con la nascita di un "territorio terzo": uno spazio in cui il fotografo si pone a metà strada tra il ricercatore e l'ar-

tista, immergendosi in una realtà a cui non appartiene con l'obiettivo di documentarla senza imporre una propria visione estetica e formale, come ha ricordato Ambrosio citando *L'artista come etnografo* di Hal Foster. In questa conferenza, particolare enfasi è stata posta sul rapporto fra gli *ultras* nordafricani e mediorientali e le proteste che hanno caratterizzato i movimenti della cosiddetta 'Primavera Araba'. Il concetto di "territorio terzo" e il coinvolgimento diretto di Ambrosio durante gli eventi documentati hanno costituito componenti metodologiche fondamentali per garantire una testimonianza fotografica quanto più possibile vicina al fenomeno.

La prima parte della conferenza ha analizzato la storia del movimento *ultras*, legato alla nascita del calcio alla fine dell'Ottocento ma sviluppatosi nelle forme che oggi conosciamo a partire dagli anni Cinquanta del Novecento. Durante le proteste italiane del Sessantotto i gruppi di tifoseria organizzata, poi *ultras*, hanno cominciato a costruire modalità aggregative giovanili interclassiste e al di fuori dei partiti politici o dei gruppi extraparlamentari esistenti, mantenendo però una componente politica riconoscibile, a partire dal vocabolario – con termini come "Falange", "Brigate" e "Commandos". La diffusione giornalistica e televisiva delle attività della tifoseria italiana ha permesso un'espansione internazionale di questo fenomeno, grazie soprattutto alla capacità dei tifosi di essere produttori di immagini, da intendersi come la testimonianza di quelle azioni performative che, senza lo strumento fotografico, sarebbero andate perse nell'istantaneità del momento. Le coreografie cominciano a svilupparsi proprio per essere prima osservate e poi emulate e superate dalle altre tifoserie, in un forte clima di competizione, portando alla risonanza internazionale del fenomeno *ultras* attuale.

Nonostante lo stretto rapporto fra la fotografia e le tifoserie calcistiche, queste ultime sono ideologicamente nemiche della rappresentazione del singolo individuo: a partire dal momento in cui la loro azione ha avuto tangenze con la politica o, in alcuni casi, la violenza, i gruppi *ultras* hanno cominciato a percepire la fotografia se non come rischiosa, quantomeno come limitante, in quanto possibile strumento di controllo e identificazione. Per questo privilegiano le forme estetiche della massa, intendendo con ciò le coreografie che si basano sulla presenza fisica della folla, permettendo quindi di evitare la riconoscibilità del singolo tifoso e creando assembramenti di persone sempre più indistinguibili fra loro. La spettacolarizzazione della partita di calcio prevede diverse modalità, dall'esibizione di cartelli con scritte anche di protesta, alzati dai singoli tifosi come una voce collettiva, alle coreografie, che attraverso l'occupazione dello spazio permettono la performatività di quello che diventa un corpo unico. Gli strumenti utilizzati comprendono l'abbigliamento – che permette attraverso i colori la creazione di immagini osservabili dall'alto – l'esecuzione di brani musicali, l'uso di striscioni e di fumogeni. Il risultato è uno spettacolo totalmente immersivo dalla doppia fruizione: quella fotografica, pensata in particolar modo per le

coreografie visibili dall'alto – la modalità attraverso cui, come ricordato, il fenomeno *ultras* ha potuto creare emulazioni estere e diffondersi – e quella propria dei partecipanti, immersi in un'atmosfera di cui sono sia destinatari che motore.

Tra gli esempi citati il primo ha riguardato il gruppo *Shark*, originario della città di Safi e uno dei principali nel panorama calcistico marocchino. La divisione interna a questa tifoseria prevede gruppi formati separatamente e funzionali a ruoli specifici all'interno dello spettacolo, impegnati in ambiti che vanno dalla coreografia alla musica, e che trova il suo senso nell'azione collettiva all'interno della partita. Questa settorizzazione ha reso necessaria la creazione di *workshop* per la formazione dei più giovani e per un loro inserimento nella spettacolarizzazione della partita.

Si tratta di un gruppo la cui componente politica ha un focus specifico sul problema migratorio: tra gli *ultras* si possono trovare persone che hanno tentato di partire, definiti *harraga*, ex-migranti costretti a tornare indietro, ma soprattutto è vivo il ricordo di chi non ce l'ha fatta. La questione risulta ancora più rilevante nel momento in cui in Marocco sono vietati sia i gruppi *ultras*, sia, in misura più ampia, le forme di dissenso che la loro documentazione fotografica. Ambrosio ha quindi chiesto al gruppo *Shark* di fare il *reenactment* di una loro azione che sottolineava proprio la difficoltà del tema migratorio. I tifosi, tutti molto giovani, sono stati invitati dal fotografo a ricreare su una spiaggia, al riparo da occhi indiscreti, il coro e le coreografie da loro progettati, sotto la guida del membro più anziano del gruppo, di soli trent'anni. Le immagini che documentano questa rievocazione si fondano sul rapporto di fiducia fra l'artista e le persone con cui dialoga, in una sorta di contratto non-scritto fra il fotografo e la comunità: ad Ambrosio è stato concesso di entrare nel mondo intimo e nascosto dei gruppi *ultras*, documentandone i comportamenti e le strutture, in cambio del rispetto della loro immagine, tenendo conto del rischio di essere riconosciuti e delle pericolose ripercussioni, specie nel momento in cui le immagini diventano pubbliche. Un altro modo per manifestare senza essere riconoscibili è documentato dalle fotografie degli striscioni con scritte tratte dall'album musicale dei Pink Floyd *Another brick in the wall*, sottolineando il legame fra la cultura *ultras* e quelle musicali alternative, come il rock e il punk.

Giovanni Ambrosio, poi, “ha portato il pubblico” ad Algeri, parlando dell'Hirak, un movimento legato alla manifestazione di protesta che ogni venerdì per più di due anni ha interessato l'Algeria e tutte le fasce sociali che la compongono in occasione della candidatura dell'allora presidente Abdelaziz Bouteflika a un quinto mandato presidenziale. Hirak ha avuto una forte eco internazionale e sfociata dapprima nel ritiro della candidatura di Bouteflika e successivamente nelle sue dimissioni. I movimenti *ultras* algerini sono stati una parte importante di Hirak come espressione del dissenso dei giovani verso un sistema ritenuto corrotto e come espressione della necessità di riappropriarsi dello spazio pubblico e politico. Le fotografie hanno documentato la partecipazione

Protesta del movimento Hirak in Algeria, 2019.



attiva delle tifoserie all'interno dei cortei e come, partendo dalla fede calcistica, si sia arrivati a creare dei gruppi di dissenso politico.

In entrambi i casi proposti, le fotografie di Ambrosio presentano delle folle in cui non si riesce più a distinguere un soggetto, con l'annullamento del concetto di individuo: il corpo dei tifosi invade il campo fotografico, dando così vita al gruppo come essere performativo. Non c'è un punto focale a cui lo sguardo possa fare riferimento e diventa difficile, a mano a mano che le fotografie abbracciano un campo sempre più ampio, riuscire a distinguere le persone all'interno delle immagini. La conseguenza è che i soggetti non sono più i tifosi, ma l'evento di cui sono parte, con l'energia da loro sprigionata che necessita della fotografia perché ne resti testimonianza.

Durante l'incontro è stata affrontata anche l'analisi delle fotografie che documentano la possibilità performativa del corpo singolo. Lo sguardo del fotografo si concentra sia sulla manipolazione del corpo, come nel caso dei tatuaggi – dalle scritte contro le forze dell'ordine ai simboli delle tifoserie – usata dagli *ultras* per manifestare la propria partecipazione, sia sull'utilizzo dell'abbigliamento per nascondere la propria identità individuale ma permettere il riconoscimento come tifoso: maschere e foulard oscurano i visi dei soggetti fotografati e si uniscono ai vestiti con i colori della propria squadra. L'*ultras* usa sé stesso per identificarsi in un gruppo senza mostrare la propria riconoscibilità: perché sia l'entità del "tifoso", non la persona dietro di essa, il soggetto della fotografia.

Esistono, tuttavia, delle immagini in cui i volti diventano visibili e con essi le storie di chi si lascia conoscere. Ambrosio ha citato la difficoltà incontrata dal punto di vista etico, per il rischio che i tifosi incon-

travano nel momento in cui si lasciavano fotografare, ma anche documentario, per la responsabilità nel ritrarre le persone di cui racconta le storie, e dare legittimità al progetto. Nello sguardo dei soggetti ritratti – sia il singolo tifoso di fronte all’obiettivo, sia piccoli gruppi riconoscibili in momenti precedenti e durante la partita – vi è la consapevolezza del rischio di esporsi e la vulnerabilità dell’abbandonare la maschera e la sua protezione. Da queste fotografie emerge con forza il rapporto di fiducia che nasce dal concetto di “territorio terzo” citato inizialmente da Giovanni Ambrosio e dalla conoscenza e ascolto reciproci: questo permette all’*ultras* di avere la propria immagine catturata dall’obiettivo fotografico, riprodotta e diffusa al di fuori del proprio controllo, senza che ciò lo faccia sentire violato o a rischio.

Il dialogo tra Ambrosio, Meschini e il pubblico si è concluso analizzando l’approccio metodologico alla fotografia utilizzato nel progetto *Ultras Youth*. L’intento dichiarato è stato la capacità del fotografo di documentare dei mondi cui non appartiene, rispettando l’‘altro’ in un’interazione continua, senza dimenticare che la fotografia, in quanto legata alla scelta dell’artista di cosa guardare e fotografare, non può essere mai effettivamente neutra.

Il progetto è riuscito a proporre punti di vista insoliti su eventi politici e sociali che, come europei e occidentali, siamo abituati a considerare partendo da una prospettiva omogeneizzante. Tuttavia prima di considerarlo un vero e proprio atto di *voice giving*, bisogna tenere in mente come sia il progetto di un fotografo europeo è solo parzialmente ‘inserito’ nei contesti esaminati, e auspicare la possibilità futura di conoscere le testimonianze dirette delle persone provenienti dai paesi oggetto di *Ultras Youth*, con le modalità che queste riterranno più idonee al racconto della propria storia.

22 febbraio 2023, Aula Magna, Santa Cristina.

Donne e astrazione. Ipotesi per una nuova lettura dell'arte astratta

Rosanna Carelli

Nell'ambito dell'annuale ciclo de "I Mercoledì di Santa Cristina", l'8 marzo si è svolta la conferenza *Donne e Astrazione. Ipotesi per una nuova lettura dell'arte astratta*. All'evento, a cura di Federica Muzzarelli, organizzato in collaborazione con l'Associazione Orlando e la Biblioteca Italiana delle Donne di Bologna, ha partecipato Elena Di Raddo, critica, storica dell'arte e docente di Storia dell'Arte Contemporanea presso la Facoltà di Lettere dell'Università Cattolica di Brescia e di Milano.

Durante la conferenza è stata presentata la mostra *Astratte. Donne e astrazione in Italia 1930-2000*, tenutasi nella cornice di Villa Olmo a Como e curata da Elena di Raddo, occasione per proporre una rilettura del movimento dell'astrazione novecentesca soffermandosi sulle artiste che presero parte a tale avanguardia ma sono state a lungo trascurate o dimenticate. La storia dell'arte astratta infatti, in Italia come nel resto d'Europa, è stata declinata per troppo tempo al maschile: questa idea è stata scardinata a partire dal 1980 con l'importante mostra *L'altra metà dell'avanguardia*, tenutasi a Palazzo Reale a Milano, a cura di Lea Vergine, che per la prima volta ha portato alla luce le donne dimenticate dalla storia dell'arte, tra cui anche alcune artiste del gruppo degli astrattisti comaschi, raccontate recentemente in occasione di altre grandi esposizioni come *Elles font l'abstraction* al Centre Pompidou di Parigi nel 2021 o *Women in Abstraction* al Guggenheim Museum di Bilbao nel 2022.

Nel panorama delle diverse prospettive di analisi dell'astrazione offerte dagli storici dell'arte, la mostra *Astratte* ha seguito l'approccio semiologico di George Roque, che nel suo *Che cos'è l'arte astratta? Una storia dell'astrazione in pittura (1860-1960)* ha affermato, riprendendo la questione dalle fondamenta e smontando falsi miti, che non è possibile riferirsi a un solo astrattismo, declinando il termine al plurale e riconoscendo le diverse modalità di non-figurazione presenti nelle ricerche degli artisti contemporanei. Di Raddo ha voluto mettere in chiaro che non è stato un intento femminista a guidarla nella curatela, trattandosi piuttosto di una mostra frutto di un approfondimento storiografico che invitava lo spettatore a riflettere su come l'astrazione non sia stata pienamente analizzata in ogni suo aspetto, talvolta per motivi di genere e molte artiste spesso siano rimaste nell'ombra.

Marion Baruch nel suo atelier a Gallarate, 2016.



All'ingresso di Villa Olmo sono stati esposti i volti delle artiste che tutte insieme raccontavano l'altra parte dell'astrattismo; questa scelta curatoriale è stata fondamentale e imprescindibile per conoscerle visivamente e dare loro un'identità. Introducendo la mostra con dei ritratti fotografici, si è potuto costruire uno "specchio di realtà" prima di perdersi nelle linee, nelle geometrie e negli spazi fluidi dell'astrazione.

Dopo questa decisa rivendicazione identitaria, la mostra si articolava in sette sezioni a carattere tematico, ad eccezione della prima, intitolata *Pioniere*, ove si percorrevano in senso cronologico le sperimentazioni di artiste comasche come Carla Badiali, Cordelia Cattaneo e Carla Prina, le quali ebbero un legame molto stretto con la città, luogo importante in Italia per il dialogo instauratosi tra la pittura e l'architettura razionalista. Sono evidenti i frutti di questo scambio soprattutto nelle composizioni di Badiali, dove il rapporto tra forme geometriche e campiture di colori neutri genera un lirismo e una poeticità personalissimi e non tipici dell'arte astratta di quel periodo. Giannina Censi, invece, viene ricordata per le sue sperimentazioni sulla danza, in particolare nei campi dell'aerodanza e della tereodanza, quest'ultima effettuata a piedi scalzi, senza sottofondo musicale, con movimenti energici, espressivi e anti-graziosi, il contrario della rasserenante danza classica. Il lavoro di queste artiste metteva in evidenza che il forte desiderio di autonomia e indipendenza poteva essere espresso solo operando in campi sperimentali, secondari e quindi liberi dalla matrice patriarcale.

La sezione *Segno/Scrittura* era incentrata prevalentemente sulla figura di Carla Accardi e sulla sua ricerca di un equilibrio attraverso una fitta tessitura compositiva, scandita da un ritmo serrato. Gli anni Cinquanta del '900 sono stati anni di rinnovamento e di ripensamento dei

linguaggi, a cui Roma ha risposto con la nascita del Gruppo Forma, che ha avuto Accardi come unica componente femminile. “In arte esiste soltanto la realtà tradizionale e inventiva della forma pura” era uno dei punti fondamentali di *Forma 1*, che pubblicò il proprio manifesto artistico nel 1947. Si è trattato di un momento storico in cui l’astrazione era sicuramente più libera da qualsiasi significato simbolico o allegorico della composizione rispetto agli anni Trenta, come dimostrano i lavori di Irma Blank o Carol Rama – entrambe presenti in questa parte della mostra – che percorrevano una via nuova incentrata sul libero fluire delle forme nello spazio. La calligrafia di Blank è un linguaggio non codificabile, a metà strada tra grafia e disegno, chiamato tecnicamente scrittura asemantica. Attraverso l’eliminazione della componente semantica, l’artista si è avvicinata al silenzio e quindi a una dimensione che va oltre la parola.

Dopo una parte dedicata alle ricerche geometriche di Nathalie du Pasquier, Chung Eun-Mo, Fernanda Fedi, Tilde Poli, Carol Rama e Fautista Squatriti, il fil rouge della sezione *Materia* era l’esplorazione dei materiali presi in prestito da contesti non propriamente artistici, come in *Cromogramma* di Renata Boero e *Nello Spazio Fluidido* di Marion Baruch. La prima opera è una grande tovaglia – realizzata durante una performance a Genova nel 1972 – creata a partire da resti di una vela che l’artista aveva recuperato nel porto della città. Possiamo parlare di ‘geometria esperienziale’, perché come ci fa notare Di Raddo, anche la più piccola operazione è stata eseguita con la stessa precisione e attenzione con la quale si compirebbe un rituale: Boero ha selezionato, tritato e miscelato e bollito erbe, radici, spezie che le servivano per creare colore. Il liquido ottenuto è stato passato poi sulle grandi tele piegate e ripiegate su sé stesse, in modo che, nel passaggio da uno strato di tessuto all’altro, l’acqua colorata si diluisse e venisse assorbita in modo differente, mentre i frammenti tritati ‘inciampavano’ nella trama e si depositavano a poco a poco lasciando segni, moltiplicando forme, creando zone di colore diverse fra loro per densità cromatica e spessore di materia. Infine, stendeva le sue tele al sole attendendo la complicità degli agenti atmosferici e del passare del tempo nel processo di asciugatura, fino ad arrivare a un’ulteriore trasformazione della superficie.

Baruch, invece, propone installazioni in cui l’elemento segnico e la componente materica si combinano con lo sviluppo dell’opera nello spazio espositivo. Per far sì che questo avvenga, Baruch indaga il rapporto tra la materia e i segni creati nello spazio di cui dei piccoli pezzi di tessuto come il jersey, che si potrebbero tranquillamente tenere in una mano, si riappropriano, abbracciandolo e attraversandolo. Le sostanze di cui si serve l’artista non sono create da lei ma vengono prelevate – o per meglio dire salvate – dal flusso di produzione compulsiva in cui viviamo: un’operazione che permette di dare vita, spazio e una possibilità di essere altro a materiali destinati alla sparizione, interrogandosi sulla loro fragilità.

Nella sezione, *Meditazione/Concetto* si trovavano le opere di artiste

quali Mirella Bentivoglio, Maria Lai, Luisa Lambri, Franca Ghitti, Lucia Pescador e Claudia Peill che hanno condiviso la volontà di mettere in dialogo la propria arte con altri campi, come quelli della poesia, della tessitura, della fotografia e dell'antropologia proponendo, inoltre, un approccio riflessivo sull'arte astratta volto a definire nuove strade di ricerca. Maria Lai, artista di fama internazionale, conosciuta soprattutto per *Legarsi alla montagna* – evento del 1981 a cui partecipò tutta la comunità di Ulassai – è riuscita ad anticipare di quasi due decenni quella che Nicolas Borriaud nel 1998 avrebbe chiamato *arte relazionale*, ossia un'arte che ha bisogno della partecipazione del pubblico per la sua costruzione. L'artista relazionale, abbandonando la produzione di oggetti tipicamente estetici, si adopera per creare dispositivi in grado di attivare reazioni nel pubblico, trasformando l'oggetto d'arte in un luogo di dialogo, confronto e di relazione in cui perde importanza l'opera finita e assumono centralità il processo, la scoperta, l'incontro. Nelle opere presenti in mostra Lai utilizza la tecnica della tessitura per dare corpo a un fatto astratto; attraverso la tessitura reinterpreta un'arte millenaria, fatta di gesti immutati da secoli, di attenzione minuziosa e di sapienza tipicamente femminile. Nelle sue tele trama e ordito si intrecciano e si uniscono a stoffa e legno per disegnare storie in cui non è importante la narrazione ma il ritmo compositivo con il quale viene raccontata.

Chiudeva la mostra *Spazio/Luce*, sezione dedicata al secondo dopoguerra, con le opere di Alice Cattaneo, Sonia Costantini, Dadamaino, Paola Di Bello, Elisabetta Di Maggio, Lia Drei, Nataly Maier, Eva Sørensen, Grazia Varisco e Nanda Vigo, che indagavano le sfere partecipative e percettive dell'arte. L'opera di Paola Di Bello *Lucciole*, ad esempio, è un lavoro astratto-fotografico, realizzato facendo impressionare la pellicola fotografica dalla luce delle lucciole, lasciate libere di camminare sulla pellicola. Può definirsi un 'incrocio di possibilità' dal momento in cui l'artista, disarmata, perde il controllo sul risultato finale, ma crea le condizioni per le quali l'opera si compie da sola. Nell'installazione di Elisabetta Di Maggio *Traiettorie di una farfalla* l'artista traduce e interpreta il volo pluridirezionale della farfalla su un pannello bianco, essenziale e asettico, con degli spilli che rimandano ad una natura che non appare. L'opera è frutto di un rapporto, un dialogo e la successiva mediazione tra artista e farfalla, un lavoro che potremmo paragonare a quello di un'entomologa.

Nelle opere sopracitate vengono rappresentati due tragitti totalmente effimeri a cui le artiste, ognuna a suo modo, hanno voluto dare rilevanza; due traiettorie che sarebbero andate perse nella frenesia della vita, ma che sono esistite e di cui oggi abbiamo ancora la possibilità di fruire. Se volessimo tradurli in metafora, i due tragitti potrebbero rappresentare le opere, i progetti, i fallimenti e i successi di quelle artiste le cui voci per troppo tempo sono state dimenticate, silenziate e oscurate.

Ci si potrebbe interrogare sull'eventualità di presentare questa mostra come non-femminista, per evitare che l'aggettivo possa minare il valore dei criteri adottati nella ricerca storiografica proposta: parlare di

arte femminile da un punto di vista critico significa sapersi interrogare sulle questioni della contemporaneità e sul significato che questo termine oggi può avere, per non vanificare gli sforzi intrapresi nell'intento di offrire la scrittura di una storia dell'arte più inclusiva.

8 marzo 2023, Aula Magna, Santa Cristina.

Vasilij Kandinskij: il desiderio di una pittura “assoluta”

Marco Buratti

Per la rassegna “I mercoledì di Santa Cristina”, mercoledì 19 aprile ha avuto luogo la conferenza dal titolo *L’astrattismo antidogmatico di Vasilij Kandinskij*. L’incontro è stato coordinato da Pasquale Fameli e ha visto protagonista Paolo Bolpagni, dal 2016 direttore della Fondazione Centro Studi sull’Arte Licia e Carlo Ludovico Ragghianti di Lucca. Bolpagni attraverso il suo canale YouTube “Regola d’arte” è divulgatore digitale e studioso impegnato nell’attività di curatela di mostre, tra cui *Kandinskij. L’opera 1900-1940* realizzata in collaborazione con Evgenija Petrova, ex vicedirettrice del Museo di Stato Russo di San Pietroburgo e tenutasi a Rovigo in Palazzo Roverella nel 2022. In mostra erano esposte 80 opere di Kandinskij di datazione compresa tra 1900 e 1940; il carattere eccezionale dell’evento era dovuto, oltre che al numero dei dipinti raggruppati, anche alla loro provenienza da musei russi, in considerazione delle difficoltà ai prestiti cui ha condotto l’attuale situazione politica

Dalla mostra, che si prefiggeva di ripercorrere le orme di Kandinskij, Bolpagni ha tratto lo spunto per la conferenza con l’intento di offrire una interpretazione critica del percorso artistico che porta sino all’astrazione – spesso letto spesso come una successione schematica tra fasi della produzione artistica anche molto diverse tra loro – che porti in luce una realtà in cui i confini sono in verità molto sfumati. Questo aspetto si evidenzia ripercorrendo dalle origini la storia dell’artista.

Subito dopo gli studi in giurisprudenza, Kandinskij compì il viaggio che cambiò il corso della sua vita e pose le basi per l’avvio della sua carriera artistica. Nel 1889 si recò presso Vologda, un isolato governatorato della Russia nord-occidentale dove viveva il popolo dei sirieni, il quale parlava una propria lingua e aveva ancora delle modalità di vita profondamente legate alla propria cultura tradizionale. L’armonia con la quale usi e costumi erano parte della vita quotidiana stupì e affascinò Kandinskij tanto che assunse le tradizioni della Vecchia Russia come soggetto di alcuni suoi dipinti.

Il viaggio stimolò la sensibilità di Vasilij ma non con effetto immediato, dato che al tempo dipingeva esclusivamente a livello amatoriale. La svolta arrivò nel 1896 quando abbandonò la carriera giuridica e lasciò in Russia la moglie Anna, per spostarsi a Monaco di Baviera con lo scopo di diventare un pittore professionista.

A Monaco Kandinskij ricevette lezioni di pittura nello studio di Franz von Stuck, ma gli insegnamenti impartiti, sicuramente utili dal punto di vista tecnico, erano percepiti come estremamente limitanti per i temi rappresentati, tratti direttamente dall'immaginario simbolista. Intento a perseguire la direzione di una maggiore libertà espressiva decise di abbandonare le lezioni e fondare la propria scuola di pittura, con la volontà anche di diffondere le avanguardie artistiche del tempo.

Nella ricerca di compagni di strada il russo si imbatté nelle due figure che influenzarono forse maggiormente la sua arte: il pittore svizzero Paul Klee, con cui instaurò l'amicizia più duratura della sua vita, e l'artista tedesca Gabriele Münter, con la quale i rapporti artistici si mescolarono a quelli sentimentali.

I dipinti risalenti a questa prima fase di 'indipendenza artistica', corrispondente ai primi anni del XX secolo, non presumono nemmeno lontanamente l'astrazione, ma contengono una cifra personalissima nella scelta dei soggetti, tratti dalla tradizione russa (un esempio del 1904 è *Domenica*, il cui sottotitolo, *Vecchia Russia* è molto esplicito). In Germania l'artista aveva dei fornitori di *lubki*, stampe popolari russe, perlopiù di soggetto sacro, che collezionava e che diventarono le vere fonti d'ispirazione per i suoi dipinti. È significativo come Kandinskij, trovandosi in Germania, si ricordò, tramite i *lubki*, di quella folgorazione culturale avuta nel viaggio a Vologda grazie alla quale intese rappresentare le tradizioni del suo paese d'origine.

Seguirono ulteriori viaggi fino a quello avvenuto nel 1909, presso Murnau, in Germania, che lo condusse ad intraprendere nuove esperienze di vita e stilistiche. Si ritirò con la compagna Gabriele e con gli amici Alexej von Jawlensky e Marianne von Werefkin nel piccolo borgo sulle Alpi bavaresi, dove le due coppie di artisti formularono un nuovo modo di fare pittura: ispirati chiaramente, per la gamma di colori accesi, dai *fauves*, che appena nel 1905 avevano tenuto la prima collettiva, Kandinskij e i suoi amici, con la produzione di Murnau, portarono alle estreme conseguenze la sperimentazione figurativa avviata dagli esponenti dell'Espressionismo. La consapevolezza di creare qualcosa di nuovo è confermata in *Destino-Muro rosso* del 1909, nel quale un paesaggio molto semplificato restituisce una forte impressione cromatica, e dove l'uso del colore assume una valenza di tipo interiore e metaforico. Il doppio titolo allude a ciò che si vede, un muro rosso, una fascia rossa, e alle due figure in primo piano, che, mettendo in scena una sorta di Annunciazione, sono legate al destino citato nel titolo. Il destino in questione è quello che lo stesso artista immagina per sé. Kandinskij si immedesimò con la storia sacra dell'Annunciazione: rappresentandosi nella figura inginocchiata simboleggiò la rivelazione che segnò il suo destino, essere colui che doveva cambiare il corso della pittura. Nel farlo, però, non osò abbandonare o rinnegare l'arte tradizionale, come nel frattempo facevano i futuristi, ma sentì di dover giungere a esiti differenti.

Erano gli anni in cui Kandinskij elaborò le proprie considerazioni

per il suo primo scritto, *Über das Geistige in der Kunst*, tradotto come *Lo spirituale nell'arte*, pubblicato nel 1912. Per cogliere meglio il pensiero dell'artista è opportuno sottolineare che lo “spirituale” al quale Kandinskij si riferisce non è qualcosa di religioso, come può far pensare il termine in lingua italiana, ma è la stessa parola che Hegel utilizza nella sua *Fenomenologia dello Spirito*: il pittore russo iscrisse la propria produzione pittorica nella fenomenologia dello spirito della pittura e ritenne che con ciò si stesse originando una nuova manifestazione della fenomenologia applicata all'arte.

Sviluppò la sua idea di un'arte totale, la cosiddetta *Monumental Kunst*, dai retaggi fortemente wagneriani, quella che Richard Wagner chiamò *Gesamtkunstwerk*, esaltata dagli artisti della Secessione viennese. Secondo Kandinskij l'opera d'arte, attraverso i colori, deve attivare diverse sfere sensoriali e, oltre ad una sensazione visiva tradotta poi in stato d'animo, deve suscitare sensazioni tattili e sonore. Da questo momento in avanti, le cromie utilizzate nei dipinti kandinskijani sono frutto dell'intenzionalità estetica, del *Kunstwollen* dell'autore, e mirano a suscitare sensazioni complessive e plurisensoriali.

Al 1911-1912 risale anche il *Primo acquerello astratto*, sebbene il dipinto fosse retrodatato al 1910 secondo un'usanza molto in voga al tempo: esso può essere considerato la prima opera senza alcuna referenza iconica e figurativa, come suggerisce anche il titolo, che sancì l'avvio della produzione aniconica del russo.

Tuttavia questa cosiddetta stagione astratta, alla quale corrisponde grossomodo il secondo decennio del XX secolo, vide il permanere di una parallela produzione figurativa di pari dignità, generata a partire da una necessità interiore di veicolare, attraverso il colore, sensazioni totalizzanti, mantenendo al tempo stesso il riferimento esplicito al dato reale. Le due diverse tendenze non temettero di mescolarsi: in *Non oggettivo* del 1912-1913, nonostante il titolo, sono presenti elementi riconoscibili come edifici, case e montagne. Kandinskij, del resto, non si proclamò mai astrattista, bensì definì la non oggettività l'obiettivo della sua pittura. Se all'interno della composizione, in alcune forme, erano riconoscibili degli elementi iconici, ciò non risultava incoerente rispetto alla sua poetica, essendo interessato alla figuratività tanto quanto al suo opposto, purché esse conducessero l'opera dalla dimensione reale ad una di tipo non oggettivo: una sorta di anticipazione rispetto alla scultura concreta del britannico Henry Moore, concreta nel senso in cui le forme risultano autosufficienti e non basate su fenomeni naturali, nonostante ad essi possano avvicinarsi.

Nel 1914, con lo scoppio della Prima guerra mondiale, Kandinskij decise di fare ritorno nella terra natia, dove proseguì la doppia produzione iconica-aniconica e dove rimase fino al dicembre 1921, entrando in contatto con il Suprematismo e in conflitto con il Costruttivismo delle nuove generazioni di artisti russi (Rodčenko, Tatlin e Lissitzky).

Vasilij Kandinskij, *Croce bianca*,
gennaio-giugno 1922, Venezia,
Collezione Peggy Guggenheim.



L'incontro con Malevič ispirò Kandinskij che, trasferitosi per l'ultima volta in Germania, aprì le porte dei suoi dipinti alle forme geometriche e all'elemento segnico, messo in evidenza come un grafema: *Croce bianca* del 1922 è, apparentemente, un'opera aniconica, ma a partire dal titolo l'autore intende isolare un motivo, quello della croce bianca, tratto dalla visione in negativo della scacchiera nera, che diventa la protagonista dell'opera. Grazie al titolo si può adottare uno sguardo con il quale riconoscere diverse croci all'interno del dipinto, con maggiore o minore immediatezza, e altri elementi figurativi come alcune montagne.

A Weimar prima e Dessau poi ricoprì il ruolo di professore del corso di "Teoria della forma" presso il Bauhaus; i suoi insegnamenti vennero pubblicati, nel 1926, nel saggio dal titolo *Punto, Linea e Superficie*, per la collana dei Bauhaus Bücher. I riflessi della vicinanza all'amico Klee, anch'egli insegnante del Bauhaus, sono evidenti nelle opere di entrambi. Prendendo come riferimento *Paesaggio di montagna gioioso* di Klee del 1929, si nota come l'elemento figurativo, il paesaggio, sia riconoscibile ma, allo stesso tempo, anomalo in quanto rappresentato con inverosimili e piani geometrici sovrapposti. Allo stesso modo le pure forme geometriche all'interno di *Accento in rosa* di Kandinskij, realizzato nel 1926, mostrano il processo di progressiva riduzione della complessità formale comune ai due artisti: l'orizzonte che ne scaturisce è un fare artistico che si fonda sulla molteplicità di nessi creati da punti, linee e colori, elementi artistici essenziali.

Gli anni Trenta sancirono il tramonto dell’istituzione fondata da Gropius; Kandinskij, non più giovanissimo, decise di abbandonare l’insegnamento e di dedicarsi esclusivamente ai propri dipinti.

Il suo vasto percorso si concluse con il “biomorfismo”, erroneamente fatto risalire alla presunta conoscenza delle opere di Joan Mirò, ma che fu stimolato in realtà dalla visione di una riproduzione fotografica di microrganismi osservati al microscopio, alla quale seguì uno studio dei piccoli esseri unicellulari, le cui forme rappresentarono l’ispirazione per le creature abitanti le ultime opere, come *Nodo rosso* del 1936. L’inserimento di microrganismi permise a Kandinskij di proiettare l’osservatore in una realtà nuova, che senza un microscopio sarebbe invisibile all’occhio umano, ma una realtà frutto della mente dell’artista, dato che gli organismi raffigurati non appartengono al mondo reale.

Dunque, se è innegabile che il percorso artistico di Kandinskij includa dipinti non oggettivi, è altrettanto incontestabile che elementi figurativi risiedano nelle opere del russo per tutta la durata della sua produzione artistica. L’iconicità e l’aniconicità sono due proprietà che fanno parte della sua produzione, talvolta mescolandosi, e perciò risulta insensato tentare un confronto qualitativo tra le due, affermando la precedenza di una sull’altra.

Il suggerimento di Bolpagni è di abbandonare l’idea di un percorso artistico fatto di fasi definite in favore di una visione critica molto più complessa stimolata dall’epoca ribollente di impulsi artistici in cui Kandinskij visse e operò. È opportuno pensare ad un pittore con un obiettivo, quello della non oggettività, al quale tenta di avvicinarsi; non tanto tramite fasi della produzione autoconclusive e isolate tra loro come capitoli di un libro, ma piuttosto attraverso una poetica che matura per mezzo di raffigurazioni artistiche diverse e parallele.

Opere figurative, non figurative e cosiddette “biomorfe” concorrono al raggiungimento del suo fine pittorico, la non oggettività e non l’astrazione, come testimoniano i numerosi scritti pubblicati.

19 aprile 2023, Aula Magna, Santa Cristina.

La Beata Elena Duglioli dall'Olio e la Santa Cecilia di Raffaello. Storia e fortuna di una committenza fra politica, arte e devozione

Patrik Fongarolli Frizzera

Il 2 maggio 2023 presso la Fondazione Federico Zeri si è tenuto il secondo incontro della rassegna “Da che pulpito! Scoprire Bologna attraverso i luoghi di culto”, a cura di Luca Mattedi ed Elisabetta Sambo, ciclo di quattro conferenze e di visite guidate alla scoperta di alcune delle più belle chiese bolognesi e del loro ricco patrimonio storico artistico. Le attività, concepite in un’ottica multidisciplinare attraverso percorsi tematici che valorizzano inediti legami tra pittura, scultura, arti decorative, e architettura, sono state affidate ad alcuni giovani storici dell’arte dell’Università di Bologna.

L’incontro condotto da Arianna Latini, dottoranda presso l’Università di Firenze, si è proposto di esaminare la vita e il contributo all’arte della Beata Elena Duglioli, figura religiosa di grande importanza nella storia della città felsinea. Nata nel 1472, è stata una donna di fede straordinaria che ha lasciato un’impronta significativa nella storia della Chiesa Cattolica imponendosi come un esempio di sacrificio, amore per il prossimo e profonda devozione a Dio. Latini ha ripercorso le tappe salienti della sua vita ed ha analizzato l’impatto che la tela raffigurante la Santa Cecilia in estasi realizzata da Raffaello, conservata alla Pinacoteca Nazionale e commissionata proprio da Duglioli, ha avuto sulla cultura figurativa bolognese.

Elena era sposata con Benedetto dall’Olio, notaio dei canonici regolari di San Giovanni in Monte, ed era una fedele molto devota della chiesa di San Domenico. Nel corso della sua vita acquisì fama grazie ai suoi rapporti con importanti figure ecclesiastiche nell’ambito emiliano dell’epoca, in particolare con il cardinale Francesco Alidosi, legato apostolico a Bologna, affascinato dalle sue visioni mistiche e alla verginità conservata intatta dopo diciotto anni di matrimonio. Prospero Lambertini, successivamente divenuto Papa Benedetto XIV, la menziona nel suo trattato *De Servorum Dei Beatificatione* (1750) come esempio di culto popolare spontaneo, ufficialmente autorizzato da Papa Leone XII nel 1828. Il riconoscimento della sua santità contribuì a consolidare ulteriormente la sua venerazione e incrementò l’interesse verso gli aspetti mistici della sua esistenza. Il cardinale Francesco Alidosi sostenne le attività di Elena con generose donazioni e le regalò una reliquia di Santa Cecilia, che, come Elena, rimase vergine fino alla fine dei suoi giorni. L’oggetto venne collocato in una cappella presso la chiesa di San

Raffaello, *Estasi di Santa Cecilia*,
1514-1515 ca., Bologna, Pinacoteca
Nazionale.



Giovanni in Monte, per la quale fu commissionata la pala d'altare a Raffaello Sanzio. Dopo la morte del marito nel 1516 Elena visse una breve vedovanza, durante la quale scrisse l'unica sua opera morale di cui si abbia notizia intitolata *Brieve et signoril modo del spiritual vivere e di facilmente pervenire alla cristiana perfezione*, dove esprime il suo profondo impegno nel tentare di raggiungere la perfezione spirituale. Morì nel 1520, lasciando dietro di sé un'eredità di devozione e misticismo. Il suo corpo è conservato presso la chiesa di San Giovanni in Monte.

Dopo aver delineato i momenti più significativi dell'esistenza di Elena Duglioli, Latini si è focalizzata su quella che può essere considerata una delle commissioni più significative della storia dell'arte: la realizzazione della Pala di Santa Cecilia a Raffaello. A fare da tramite tra la donna e l'artista fu il cardinale Antonio Pucci, definito dalle fonti il figlio spirituale di Elena. La pala arrivò a Bologna nel 1515 e si impose immediatamente come capolavoro assoluto, in grado di mettere in fermento tutti gli artisti bolognesi dell'epoca. L'opera rappresentò un vero e proprio spartiacque: tutto ciò che era stato prodotto dai più importanti nomi della città felsinea fino a quel momento, improvvisamente, venne considerato provinciale. A questo proposito Vasari scrisse che, quando Francia vide l'opera, morì di crepacuore nel confrontarsi con l'imparaggiabile arte di Raffaello (morì in effetti nel 1517, poco dopo l'arrivo della pala a Bologna).

Nel 1796, durante le spoliazioni napoleoniche, il dipinto venne rimosso dalla cappella in San Giovanni in Monte e giunse a Parigi. L'opera tornò in Italia nel 1815, grazie al prezioso contributo di Antonio Canova, e da allora è conservata alla Pinacoteca Nazionale.

Raffaello rinnovò la formula iconografica della Sacra Conversazione raffigurando la santa nel momento dell'estasi, affinché risultasse naturale l'accostamento con la committente, che era in grado di avere mistiche visioni. Inoltre, Santa Cecilia veste abiti contemporanei, agevolando la sovrapposizione con la figura della Duglioli. Le altre figure presenti – Paolo, Giovanni Evangelista, Agostino e Maddalena – sono disposte a formare una sorta di esedra architettonica che avvolge Cecilia, come fossero colonne di un tempio antico. Le pose di San Paolo e Maria Maddalena, in particolare, ebbero enorme fortuna durante tutto il manierismo e vennero riprese da innumerevoli artisti.

Durante l'incontro è stato possibile avvicinarsi all'opera, soffermandosi sui singoli elementi che la meraviglia generata dalla visione d'insieme spesso offusca. Molti sono, infatti, i dettagli che rivelano la complessità dei riferimenti e dei significati presenti nel dipinto: la cintola di Santa Cecilia, che rimanda alla castità di Elena Duglioli; il cilicio che si intravede appena sotto una delle maniche della veste, strumento per praticare penitenza e mortificare la carne; il motivo a bronconi che decora l'abito, ripreso dall'emblema che Lorenzo De Medici fece realizzare dopo la congiura dei Pazzi e inserito nel dipinto per omaggiare Papa Leone X, figlio di Lorenzo il Magnifico e principale committente di Raffaello.

Nell'ultima parte dell'incontro è stata messa in luce la profonda influenza che l'opera continuò ad avere durante tutto il secolo sugli artisti bolognesi ed emiliani, i quali la citarono spesso nella propria produzione attraverso evidenti assonanze, ma anche prelevando e riproponendo alcuni elementi tali e quali. La figura della Maddalena, per esempio, venne ripresa dal Parmigianino nella Pala Bardi. Lo sguardo della santa in estasi si ritrova nella Santa Cecilia di Denys Calvaert del 1580, oggi conservata presso la Galleria Nazionale di Parma. Nel 1600 Guido Reni

realizzò una copia della tela di Raffaello, conservata nella cappella Polet nella chiesa di San Luigi dei Francesi a Roma. Altri nomi di rilievo che si ispirarono al capolavoro raffaellesco sono il Garofalo, Girolamo da Carpi, Innocenzo da Imola, Girolamo da Cotignola, l'Ortolano.

Se è vero che l'arte è un continuum in cui gli artisti si ispirano e si influenzano reciprocamente nel corso dei secoli, è possibile affermare che uno dei più importanti esempi di questa influenza è rappresentato proprio dalla Pala di Raffaello. L'opera costituisce, infatti, un contributo estremamente significativo per lo sviluppo dell'arte in ambito emiliano, che poté svincolarsi dai riferimenti formali ad artisti locali quali Francia, approdando a un linguaggio pienamente moderno.

L'importanza data all'analisi della committenza e alla vita della Beata Elena Duglioli, infine, ha permesso di indagare un aspetto significativo: l'omaggio reso da Raffaello alla committente con un esplicito accostamento alla Santa ritratta, facendosi inconsapevolmente premonitore della santità riconosciuta poi alla stessa Duglioli, ancora oggi ben radicata nella memoria di molti bolognesi.

2 maggio 2023, Fondazione Federico Zeri.

collegArti
2/2023 — Dossier

DIGITAL FOR MUSEUMS

Introduzione

Irene Di Pietro

Il Workshop *Digital for Museums* è stato proposto come occasione formativa agli studenti e alle studentesse della Unit *Museums and Museology* del Corso di Laurea Magistrale AMaC nella prima parte dell'anno accademico 2022-2023: si è svolto secondo un approccio integrato tra lezioni frontali, interventi dei partecipanti e lo sviluppo di una parte laboratoriale. Sono stati selezionati alcuni temi di ricerca e, in base agli interessi comuni dei partecipanti, si sono creati alcuni team di lavoro.

Ogni gruppo ha anzitutto individuato quale progetto specifico di digitale per la valorizzazione dei beni culturali potesse essere oggetto della propria indagine, anche grazie ad un'osservazione sul campo e a una prima ricerca bibliografica. I progetti sono stati poi presentati e discussi con la classe e, nei mesi successivi, gli studenti hanno lavorato alla stesura dei saggi.

Il risultato di questo progetto di didattica partecipata ha messo a confronto un approccio teorico al digitale per i musei con una pratica diffusa a cui non sempre corrisponde una metodologia capace di orientare gli strumenti informatici e di individuare obiettivi culturali.

Il percorso del workshop si è sviluppato gradualmente dall'esperienza personale pregressa dei giovani studiosi (anche lavorativa) con il digitale all'interno dello spazio museale formulando una serie di analisi e letture critiche a proposito delle ICT per il cultural heritage. Il workshop ha inteso analizzare un fenomeno connotato da una diffusione molto rapida, anche in seguito alle riflessioni delle istituzioni nell'era post-Covid, per individuarne effetti e risultati nella vita delle collezioni.

Agli studenti è stato dunque proposto un percorso di analisi che considerasse gli elementi più discussi rispetto all'utilizzo delle tecnologie informatiche in campo museale: il tema della distrazione nel processo di fruizione, la perdita definitiva dell'aura estetica delle opere e il problema della sostenibilità ambientale ed economica per il funzionamento e la manutenzione dei dispositivi. Allo stesso tempo, sono state messe in luce le possibilità offerte dal digitale: l'analisi approfondita di un oggetto musealizzato e attraverso un processo di conoscenza nel campo della mediazione, del restauro e della conservazione.

Il panorama comunicativo attuale, in cui aumenta sensibilmente la diffusione delle ICT anche in contesti di valorizzazione dei beni cul-

turali, è caratterizzato da un'esperienza digitale contestualizzata in un ambiente fisico; in questo, gli approdi del Metaverso nel campo espositivo rappresentano solo una delle possibili concretizzazioni.

Per considerare il fenomeno delle tecnologie digitali in campo museale si è sviluppato un percorso volto a ripercorrere l'evoluzione dei dispositivi utilizzati e degli strumenti sviluppati online (in particolare del sito web) a partire dalla metà degli anni Novanta.

Contestualmente, si è scelto di approfondire le teorie di comunicazione e di apprendimento sviluppate in contesto museale con l'intento di verificarne la possibile applicazione anche alla fruizione digitale; in particolare sono stati presi in esame un approccio semiologico (affidente quindi a una matrice più linguistica e trasmissiva) e un approccio sociologico in cui sono centrali il ruolo del visitatore e il suo processo di apprendimento. Il confronto tra le caratteristiche delle ICT e alcune componenti delle teorie di comunicazione e apprendimento ha potuto così costituire una base teorica di partenza tramite cui orientare l'applicazione delle tecnologie digitali in contesti museali: il superamento dell'oscuramento dei significati attraverso la moltiplicazione di linguaggi informativi, la possibilità di restituire in maniera virtuale una forma pertinente che possa essere *letta* dal visitatore, la reticolarità del web come possibilità di apprendimento autonomo, la produzione di codici multimediali (soprattutto a base visiva) per decifrare i significati degli oggetti musealizzati che possano rispondere più efficacemente a tipologie di apprendimento diverse. Ma l'implementazione dello spazio virtuale (non vincolato da limiti fisici) può anche rendere fruibili risorse connesse ai saperi museali (documenti d'archivio, risorse custodite nelle biblioteche, progetti didattici).

I progetti approfonditi dai gruppi di lavoro del workshop si sono concentrati sull'aspetto della mediazione e del coinvolgimento del pubblico.

In particolare, Francesca Pinto, Bárbara Silva e Mauro Bassi si sono dedicati all'analisi di *Wunderbo app*, progetto sviluppato dal Comune di Bologna per la conoscenza delle collezioni del Museo Civico Medievale della città e i Musei di Palazzo Poggi; Paola Lettieri e Carmen Cardamone hanno invece trattato il caso del videogame *Father & Son*, di TuoMuseo per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, sviluppando due lavori paralleli, e Lucia Scartoni e Bianca Sgherri si sono concentrate sul tour virtuale del Museo Civico Medievale proposto dall'istituzione stessa.

Negli articoli proposti, due temi appaiono ricorrenti: l'utilizzo di tecnologie digitali caratterizzate da un approccio esperienziale e di scoperta che il fruitore può seguire in completa autonomia e il confronto che i saggi presentano tra la rappresentazione virtuale degli oggetti e degli spazi museali e il loro aspetto effettivo.

La scoperta, intesa come tipologia di didattica attiva, è un concetto mutuato dalle teorie sociologiche di apprendimento in cui il modello dell'*imparare-facendo* diventa l'esperienza attraverso cui

avviene la costruzione della conoscenza. La pratica fattiva produce, infatti, significati e incoraggia la formazione di sapere. Per ciò è necessario pensare allo sviluppo di ambienti, attraverso le tecnologie digitali, che possano suggerire associazioni, collegamenti e realizzare una sorta di nomadismo tra le strategie di apprendimento. La componente motivazionale accresce, poi, il desiderio di scoperta e la possibilità di seguire un percorso personale; soddisfa il bisogno di esplorare; e presenta stimoli efficaci, costituiti in prevalenza da elementi grafici, e realizza pienamente il protagonismo di chi apprende.

Anche il gioco costituisce una forma di conoscenza, in quanto, se strutturato secondo teorie di apprendimento efficaci, può rappresentare un processo di codificazione e acquisizione di informazioni pertinenti. Diviene un elemento didattico quando i saperi e i contenuti assumono una forma che può costituire una risorsa per chi impara. Attraverso l'abilità di incoraggiare la scoperta personale, il gioco può sviluppare la capacità di osservazione, di risoluzione dei problemi e di analisi. Diviene però importante specificare come il gioco non costituisca una risorsa utilizzata solo da un pubblico di piccoli fruitori, quanto un'opportunità offerta agli adulti, anche attraverso l'utilizzo di device propri (e non forniti dall'istituzione museale) per non limitare il senso di libertà dell'esperienza.

I progetti analizzati, tenendo conto di un riferimento teorico, mostrano alcune difficoltà di efficienza che possono sicuramente scoraggiare la fruizione e che gli autori hanno indagato criticamente: un numero esiguo di oggetti digitalizzati a fronte di un'ampia e ricca collezione, la difficoltà di comunicazione e di reperire "regole" di gioco e contenuti fruibili, non sempre implementati o accessibili, e la possibilità di sviluppare pienamente le risorse offerte dalla rete.

La stesura del saggio è stata l'occasione per gli studenti del workshop, quindi, di operare uno studio sul campo in cui si sono resi protagonisti del processo di apprendimento in prima persona e di realizzare un'analisi rispetto ai punti di forza e alle criticità presentate. Il digitale, infatti, non rappresenta necessariamente la strada più efficace per la comunicazione museale; allo stesso tempo, però, non sono soltanto gli investimenti economici sull'implemento delle ICT a determinare la qualità dei contenuti culturali di un progetto specifico sulle collezioni. Le competenze messe in campo dagli autori dei lavori mostrano come sia sempre più necessaria e auspicabile una compenetrazione di saperi poiché le sole competenze di progettazione informatica o grafica possono certamente creare dei prodotti interessanti, ma privi di saperi e informazioni relativi all'istituzione museale.

Considerando il processo di digitalizzazione come una costante nella società contemporanea, connotato da una sempre maggior pervasività che rende i pubblici esigenti rispetto al funzionamento dei dispositivi, i musei saranno sempre più interpellati dalla sfida che vede la fruizione in presenza con le figure di mediatori ancora la più richiesta dal pubblico. Dall'altra parte, però, è evidente l'aumento esponenziale di esperienze

di visita immersiva dove le opere sembrano poter essere sostituite nella loro totalità da un simulacro virtuale. Le competenze di storici dell'arte, museologi, curatori, mediatori, informatici, esperti di comunicazioni e grafici dovranno essere utilizzate in maniera sistematica auspicando un cambiamento che possa essere connotato da un approccio realmente multidisciplinare; in questo orizzonte, però, dovranno essere centrali i processi di coinvolgimento da parte del pubblico e i contenuti culturali veicolati affinché la spettacolarizzazione non prevalga sulla missione dell'istituzione museale, ma piuttosto gli strumenti digitali possano essere sempre più al servizio della valorizzazione dei beni culturali.

La gamification del cultural heritage: il caso dell'app Wunderbo

Mauro Bassi, Bárbara Silva e Francesca Pinto

Considering that museums have been reticent in assimilating new technologies into their planning, today, many of them have now introduced new strategies involving the digital. One of these systems has raised a considerable dissemination opportunity for the cultural industry - the video game sector. In the particular context of Italian museums, this article will focus on the specific case of the Wunderbo app. Originally born from a call for tenders in 2019 launched by the Municipality of Bologna, initially, it was developed with the intent of enhancing the cultural heritage of two main museums in Bologna - Museo Civico Medievale and Museo di Palazzo Poggi. Later on, it was also enriched by various other contributions, broadening its original scope. The general concept of its gameplay is based on three major Bolognese personalities with a common passion for encyclopaedic collecting - Ulisse Aldrovandi (1522-1605), Fernando Cospi (1606-1686) and Luigi Ferdinando Marsili (1658-1730). To uncover information about these “founding fathers” of the two museums promoting the project, the users play four game genres - hidden objects, where the players look for hidden elements; puzzles, where the right element unlocks other information; trivia, multiple-choice quizzes; and QR codes, which require interaction on physical sight to access Augmented Reality. To have a closer look at this game-based learning experience and report on its educational and engagement components, we played the game and interviewed the app developer team’s responsible, Lara Oliveti.

Attualmente, i ricercatori hanno assistito al processo della *gamification* e in particolare all'avvento dei *serious games*, come sistema di supporto alla promozione del cultural heritage. La maggior parte dei giochi di sensibilizzazione sul patrimonio architettonico e culturale offrono una ricostruzione coinvolgente e realistica della riallocazione dei siti del patrimonio culturale o forniscono un metodo coinvolgente per convincere gli utenti nell'esperienza reale. Negli ultimi anni, i siti del cultural heritage, in particolare i musei, sono stati promossi come strutture educative per il tempo libero¹. Altri ricercatori, come Antonio Lampis, hanno invece messo in relazione il fenomeno dei videogiochi con le ripercussioni più o meno ampie sulla formazione delle giovani generazioni e sui processi d'apprendimento².

Dal 2016, poi, AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, dal 2020 rinominata IIDEA), l'associazione di categoria che rappresenta il mercato dei videogiochi in Italia, ha registrato nei suoi report periodici aumenti significativi in termini di fatturato di questo settore, che coinvolge circa il 35% degli italiani tra i 6 e i 64 anni che videogiocono da soli o in compagnia³.

Wunderbo è un'app videogioco uscita il 31 agosto 2019, nata da una sinergia di diversi partner privati e istituzionali: tra di essi, i principali sono la Regione Emilia Romagna, il Comune di Bologna, Bologna Musei - Musei Civici d'Arte Antica, l'Alma Mater Studiorum, la Biblioteca Universitaria e il Sistema Museale di Ateneo, composto da 14 musei tra cui il Museo di Palazzo Poggi⁴. Hanno però contribuito nelle varie fasi di realizzazione del progetto anche altre realtà culturali bolognesi, tra cui la Biblioteca dell'Archiginnasio, il Museo Civico Archeologico, l'Orto Botanico ed Erbario e la Biblioteca SalaBorsa, che hanno fornito materiali, testi, immagini originali e consulenza scientifica⁵.

¹ Amaro, Khan, Melro, Oliveira 2020, pp. 19-21.

² Lampis 2018, pp. 270-273.

³ Come mostrano questi dati, la fascia adulta della popolazione esaminata costituisce una percentuale importante ed è in crescita.

⁴ L'elenco completo dei partner è visibile sul sito ufficiale: <https://www.wunderbo.it/>.

⁵ <https://sma.unibo.it/it/il-sistema-museale/museo-di-palazzo-poggi/wunderbo> (consultato da ultimo il 20/2/2023).

fig. 1. Giuseppe Maria Mitelli, *Museo Cospiano*, 1677, Bologna, Biblioteca dell'Archiginnasio, Gabinetto dei disegni e delle stampe, Cartella Gozzadini 27, n. 150.



Nell'ambito del progetto Incredibol⁶ e del progetto europeo ROCK⁷, il Comune di Bologna ha indetto un bando M.E.P.A. (Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione). Tra i requisiti di base del bando di gara, stabiliti dal Comune di Bologna assieme ai due musei inizialmente coinvolti (Museo Civico Medievale e Museo di Palazzo Poggi) con la consulenza dell'associazione Ivipro⁸ e del suo presidente, Andrea Dresseno, erano già stati selezionati i 21 oggetti dei due musei da mostrare nel gioco.

Al bando di gara, aperto alle realtà italiane ed europee, hanno partecipato circa 20 aziende. Si è aggiudicata la vincita Melazeta, fondata nel 2000 da Marcella Albiero e Lara Oliveti come start-up focalizzata

⁶ Il progetto Incredibol nasce nel 2010 per sostenere la crescita del settore culturale e creativo dell'Emilia-Romagna, ed è coordinato dal Comune di Bologna e sostenuto dalla Regione Emilia-Romagna in partenariato con soggetti pubblici e privati: <https://www.incredibol.net/> (consultato da ultimo il 10/3/2023).

⁷ Regeneration and Optimisation of Cultural Heritage in Creative and Knowledge cities (ROCK). Si tratta di un progetto europeo a sua volta finanziato nell'ambito del Programma Horizon 2014-2020 (programma quadro dell'Unione Europea per la ricerca scientifica e l'innovazione) che ha ottenuto complessivamente 10 milioni di euro, di cui 2 destinati a Bologna. Capofila del progetto, di cui fanno parte 32 partner europei, è il Comune di Bologna, che ha lavorato alla redazione della proposta progettuale insieme all'Università di Bologna. Il progetto "intende dimostrare come i centri storici delle città europee possano essere considerati straordinari laboratori viventi dove sperimentare nuovi modelli di rigenerazione urbana guidata dal patrimonio culturale (tangibile ed intangibile) e dove attivare meccanismi di finanziamento innovativi e non convenzionali in un'ottica di economia circolare": <http://www.comune.bologna.it/pianoinnovazioneurbana/info/progetto-rock/> (consultato da ultimo il 5/4/2023).

⁸ Italian Videogame PROgram. L'associazione mira a valorizzare la produzione e l'utilizzo di videogiochi legati al patrimonio e alla cultura italiane come supporto alla formazione e stimolo all'apprendimento: <https://ivipro.it/it/home/> (consultato da ultimo il 5/4/2023); si prefigge anche l'obiettivo "di individuare location italiane in cui ambientare videogiochi che valorizzino questi luoghi": Lampis 2018, p. 273.

fig. 2. Il menù di Wunderbo vuoto.



nello sperimentare le tecnologie digitali al servizio del “branded entertainment”, oggi riconosciuta come una realtà affermata nel settore del “digital engagement” attraverso processi di *gamification*. La proposta presentata da Melazeta è stata molto simile al risultato finale: a detta dell’azienda, non sono state infatti apportate numerose modifiche in corso d’opera.

L’approccio impiegato, come narrato dalla CEO Lara Oliveti, prescinde dall’ambito e dal settore merceologico, e si configura di volta in volta come una metodologia di progettazione. Come per tanti prodotti che si rivolgono alla comunicazione, all’informazione e alla formazione, viene definito un target di riferimento, in base al quale vengono definite le meccaniche di gioco funzionali al tempo di utilizzo previsto dello strumento. Viene quindi definita la parte ludica e quella informativa e viene creato un progetto originale *ad hoc*.

La fase iniziale dello sviluppo di Wunderbo è consistita in un’attività di dialogo e co-creation tra il game designer (la figura creativa del team) e una figura che cura il rapporto con il cliente, in questo caso i musei. La prima fase è dedicata allo sviluppo di un concept e del gameplay di base; nel caso di Wunderbo, il gameplay è stato definito nel rendere protagonisti dello storytelling del gioco Ulisse Aldrovandi (1522-1605), Ferdinando Cospi (1606-1686) e Luigi Ferdinando Marsili (1658-1730), tre personalità bolognesi tra loro diversissime⁹ ma accomunate dalla passione per un collezionismo di tipo enciclopedico. Alla

⁹ Ulisse Aldrovandi è un naturalista e botanico; su di lui si veda: Haxhiraj 2016 e la mostra “L’altro Rinascimento. Ulisse Aldrovandi e le meraviglie del mondo” attualmente in corso a Palazzo Poggi. Il marchese Ferdinando Corpi è un nobile erudito; su di lui si veda: Gualandi 1984 e Grandi 1987. Il terzo è una figura poliedrica di generale, diplomatico, naturalista e geografo; su di lui si veda: Stoye 2012. Su tutti e tre si veda: Pomian 2021, pp. 169-171 (Aldrovandi e Cospi) e pp. 177-179 (Marsili).

fig. 3. Il menù di Wunderbo in una fase avanzata del gioco.



loro morte essi hanno lasciato le proprie collezioni a istituzioni pubbliche (Aldrovandi e Cospi alla città; Marsili all'Istituto delle Scienze che aveva contribuito a fondare nella sede di Palazzo Poggi) e sono quindi andate a costituire il nucleo fondante dei moderni Musei civici e universitari. E' quindi proprio il loro ruolo di "padri fondatori" dei due musei promotori del progetto che voleva essere valorizzato nelle fasi iniziali di sviluppo dell'app. Il secondo elemento del gameplay è stato quello di costruire l'app sul modello di una Wunderkammer, dalla quale prende il titolo il gioco. L'idea è nata da una nota incisione di Giuseppe Maria Mitelli, frontespizio al volume *Museo Cospiano* (Bologna 1677) di Lorenzo Legati (fig.1).

Il menù principale (una wunderkammer virtuale) si arricchisce man mano di tutti gli oggetti e reperti sbloccati dal giocatore che contestualmente guadagna "punti fama et mirabilia" che gli permetteranno di sbloccare altri oggetti (figg. 2-3). Questo è stato frutto di un processo creativo e di selezioni, che è stato rifinito e proposto ai committenti con degli sketch grafici, delle mood board e degli esempi delle meccaniche di gioco, che sono state infine identificate in: *hidden object*, *trivia game* e *puzzle game*. Gli *hidden objects* sono identificabili nelle tre fasi di gioco nelle quali dobbiamo cercare degli elementi nascosti all'interno delle "Wunderkammern" dei tre protagonisti. Questi poi, servono al gioco intermedio, che è il *puzzle game*, nel quale bisogna trovare l'elemento giusto per sbloccare i bauli. I *trivia game* invece sono dei quiz a scelta multipla, che richiedono di associare ad un reperto alcuni indizi. L'ultima parte del gioco consiste invece nel recarsi fisicamente all'interno dei due musei per sbloccare alcuni reperti attraverso i Quick Response Code (QR Code), un "codice bidimensionale che, inquadrato dallo scanner di uno smartphone, permette di accedere a contenuti di approfondimento e



fig. 4. Esempio di QR code su un oggetto del Museo Civico Medievale con l'Augmented Reality.



fig. 5. Funzionamento dell'Augmented Reality.

ottenere informazioni”¹⁰. Si tratta di un meccanismo che possiamo identificare nella “realtà aumentata” (Augmented Reality, AR), ovvero una “realtà potenziata che non sostituisce la nostra visione ma piuttosto la arricchisce con informazioni in formati diversi quali testi, immagini, video e animazioni”¹¹, in questo caso fruibile tramite smartphone (figg. 4-5).

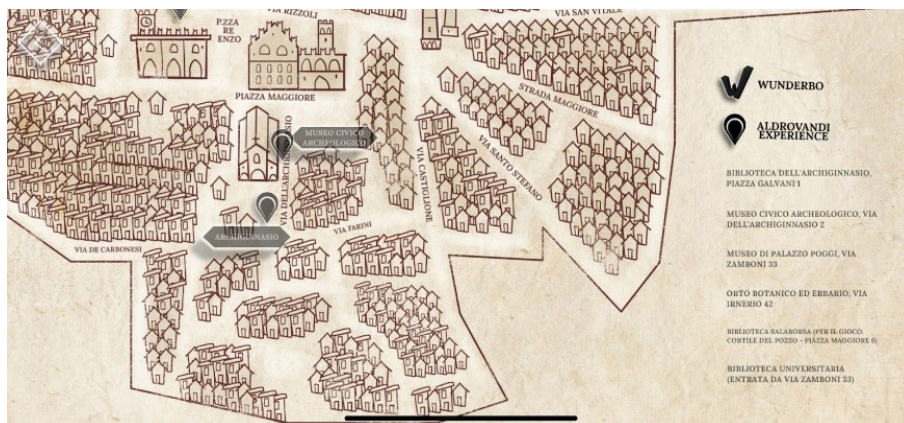
Le successive fasi di sviluppo del gioco si sono succedute con una serie di incontri periodici tra l'azienda sviluppatrice dell'applicazione e le task force interne al museo e al comune: nei primi incontri sono stati concordati le dinamiche di gioco sopracitate e lo stile grafico; in seguito si sono definiti i contenuti che si volevano inserire all'interno del gioco, nello specifico le schede di testo che appaiono a seguito della risoluzione dei vari *games*. Inoltre, sono state scelte le immagini da inserire e le traduzioni in lingua inglese. Di volta in volta venivano mostrati gli sviluppi del software e l'avanzamento delle grafiche. Nessuno degli sviluppatori si è interfacciato con i professionisti museali, in quanto il processo di mediazione è stato svolto direttamente dalla CEO Lara Oliveti e dalla project manager Carla Campana, entrambe di formazione umanistica e dunque naturalmente adatte a tradurre le idee creative e tecniche della loro azienda interpretando le esigenze della clientela.

Nel 2022, anno in cui si celebra il cinquecentenario della nascita di Ulisse Aldrovandi, l'app è stata arricchita con 20 nuovi oggetti, tutti sbloccabili col sistema dei QR codes, del Museo Civico Medievale e del Museo di Palazzo Poggi e da uno *spin-off* dal titolo accattivante, “Aldrovandi Experience”, sempre sviluppato da Melazeta (figg. 6-7). Come spiegato da Oliveti, quest'ultimo ha avuto una sua genesi indipendente. In questo caso si è andati “oltre” il museo per valorizzare i luoghi

¹⁰ Mandarano 2019, p. 38.

¹¹ Mandarano 2019, pp. 42-43.

fig. 6. Aldrovandi Experience: mappa con tutti i luoghi.

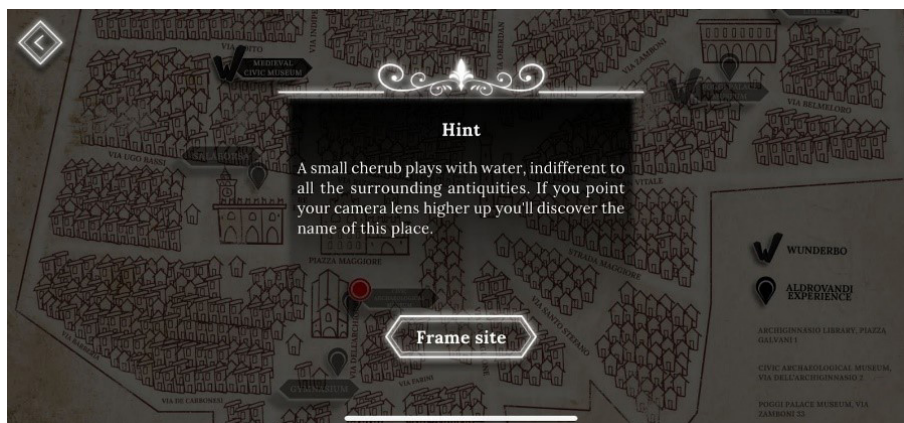


originari dove Aldrovandi ha vissuto, studiato e lavorato, o ai quali il suo nome è storicamente legato (come l'Orto botanico¹²). Come emerge direttamente dal nome scelto, si tratta di un'esperienza di *placetelling* attraverso la geolocalizzazione più che di un processo di *gamification*; per questo si è voluto sfruttare al massimo le potenzialità dell'AR ma, a seguito di alcuni problemi tecnici riscontrati, il sistema è stato semplificato perché non tutti i devices riuscivano a interagire e a fruirne. Per quanto riguarda il budget, Melazeta disponeva di una somma di circa 23.000 euro per la realizzazione dell'app. La scelta degli sviluppatori, nelle parole della CEO, è stata quella di privilegiare la grafica a discapito delle dinamiche di gioco che sono piuttosto semplici. Anche per questa ragione, l'app non comporta grandi costi di manutenzione. Sempre secondo la CEO, i dati raccolti nel 2022 dimostrano che la durata media di coinvolgimento è di 28 minuti, durata molto alta per quella che non è un'app di gioco puro entertainment ma definibile come un *serious game*, nel quale è possibile una *game-based learning experience*, ovvero un'esperienza di apprendimento basata sul gioco. Nell'ultimo anno le sessioni di gioco si aggirano attorno alle 1500.

Come è emerso dalle nostre ricerche, si può affermare che Wunderbo non propone una ricostruzione filologica delle Wunderkammern dei tre protagonisti Aldrovandi, Marsili e Cospi. L'esperienza di questa app è partita, ma non si esaurisce, nelle figure di questi tre collezionisti, mirando piuttosto, in un'ottica di contemporaneità, a valorizzare alcuni tra

¹² L'Orto botanico che Aldrovandi dirige dal 1567 fino alla morte era collocato, dal 1567 al 1587, nel cortile interno del Palazzo Pubblico, spazio oggi occupato dall'edificio della Sala Borsa; solo successivamente è trasferito per ragioni di spazio nell'area degli attuali Giardini Margherita, dove va incontro a continui accrescimenti: Haxhiraj 2016, pp. 52-53.

fig. 7. Aldrovandi Experience: funzionamento.



i reperti più curiosi e noti dei musei bolognesi.

Il budget previsto per lo sviluppo dell'applicazione, di entità medio-bassa, non ha consentito di proporre spazi o oggetti tridimensionali che avrebbero certamente favorito il coinvolgimento dell'utente ma la grafica è curata e accattivante. La scelta di alcuni oggetti non facilmente identificabili¹³ e alcuni tecnicismi nel linguaggio delle schede¹⁴ rivelano l'*expertise* dei conservatori dei musei che talvolta non si immedesimano del tutto nel visitatore casuale o privo di una solida formazione umanistica. I QR codes degli ultimi oggetti aggiunti non sono sempre agevolmente visibili, essendo spesso gli oggetti, per loro natura, collocati in vetrine insieme a decine di altri esemplari: questo rischia di scoraggiare il giocatore/visitatore.

In futuro, un'ulteriore pista di ricerca per l'approfondimento di questa esperienza di gamification del cultural heritage potrebbe consistere in un'analisi che tenga conto anche del punto di vista dei musei e degli istituti culturali che hanno apportato i propri contributi a questa applicazione, a partire dai due musei promotori (Civico Medievale e Museo di Palazzo Poggi).

¹³ Oggetti di dimensioni ridotte, o appartenenti a tipologie sono presenti diversi esemplari come, per esempio, i modelli di vascelli e galeoni di Palazzo Poggi e i vascelli del Museo Civico Medievale.

¹⁴ Ci si imbatte in alcune espressioni come "domus aurea bentivolesca" per designare l'antico palazzo dei Bentivoglio distrutto nel 1506 che si trovava nell'area dell'odierno Teatro Comunale e in alcuni tecnicismi come il termine "xilografia" che non viene tradotto.

Serious Heritage Game: il caso di Father and Son

Carmen Cardamone e Paola Lettieri

In this article, we will discuss the theme of gamification and serious games taking as a specific example the case of Father and Son, a game developed in 2017 by the Italian cultural association TuoMuseo in collaboration with the archeological museum of the city of Naples (MANN, Museo Archeologico Nazionale di Napoli).

In the first part, we will discuss the innovative approach proposed by the Mann as the necessary condition that lead to the proposal and development of the game. Then, we will continue with an in-depth analysis of two important phenomena linked to the uses of mobile device, digital games and the application of new didactic strategies within our cultural age, that are gamification and serious games. Based on this assessment, we will propose a brief analysis of the game Father and Son and highlight the importance of the latter in the general panorama regarding the use of games in the fields of cultural heritage. An important focus will be developed on the theme of storytelling inside the game itself and how it connects with the local cultural heritage, history and landscape of the city of Naples.

Il Mann e il progetto di Father and Son

Con l'avvento delle nuove tecnologie e del web 2.0 i musei, in quanto istituzioni culturali che seguono i cambiamenti della società stessa, si sono adattati ad usare nuovi strumenti per i visitatori. Si parla in questo senso di lavorare sull'*audience engagement* e *audience development*, ovvero di comprendere e usare nuovi metodi per offrire un servizio di qualità e creare una esperienza di fruizione unica, innescando una dinamica di fidelizzazione con il pubblico abituale e raggiungendo categorie diverse di pubblico, sia nel momento della visita stessa, sia al di fuori dell'esperienza museale (Papa, Sasso, Tani 2018).

A questo proposito, i musei più all'avanguardia in questo ambito non solo hanno messo in atto servizi digitali, come la digitalizzazione della propria collezione su piattaforme dedicate, ma si sono spinti oltre, adoperando sia strumenti per la AR (ad esempio, il Museo Nazionale di Storia Naturale di Parigi che ha avviato il progetto *Revivre* nel 2021)¹, sia esplorando il tema della gamification del cultural heritage.

L'implementazione di tecnologie digitali e di un modello di sviluppo che si focalizzi sull'audience, tuttavia, richiede condizioni adatte, partendo da un lato, da un management museale che sia disposto a orientarsi su tali aspetti e, dall'altro, dalla giusta disponibilità di mezzi finanziari. In questo contesto, un caso del tutto particolare corrisponde lo sviluppo del gioco *Father and Son*, un esempio di gaming applicato al cultural heritage sviluppato dal Museo Archeologico di Napoli nel 2017.

La scelta del Mann di orientare i propri interessi sul campo delle nuove tecnologie digitali, sullo sviluppo della consapevolezza del pubblico e sull'aumento della crescita in popolarità del museo è stata definita nel 2015, in corrispondenza del cambiamento del consiglio di amministrazione e della nuova direzione di Paolo Giulierini, in carica dal 1° ottobre 2015 a settembre 2023. Il nuovo direttore si è da subito

¹ <https://www.mnhn.fr/fr/experience/revivre-les-animaux-disparus-en-realite-augmentee>.

allineato ai nuovi trend museali infatti, per l'anno successivo, il Mann ha aderito a pubblicare il Piano Strategico 2016-2019, con l'intento di rendere pubbliche le strategie di sviluppo e gli intenti del Museo sul lungo termine. Già nel piano, insieme a un redesign del sito web del Mann, un aumento dell'uso dei social media, una campagna di digitalizzazione della collezione, un altro punto è stato, appunto, lo sviluppo di un videogame (Solima 2018).

Insieme a Fabio Viola, game designer, e l'associazione Tuo Museo², lo sviluppo di questo gioco è stato condotto su un campo completo nuovo. Come ha scritto Solima infatti:

Il concept della sperimentazione è stato dunque quello di portare il museo fuori dal museo, nella convinzione che alcuni strumenti – in particolare, quelli digitali – sono in grado di amplificare la capacità di dialogo e di interazione del museo sia in senso spaziale (oltre il suo perimetro fisico) che temporale (non solo durante l'esperienza di visita, ma anche in un momento antecedente o successivo alla stessa).³

Da un progetto che quindi si può definire sperimentale, il videogame ha avuto una risonanza e sortito degli effetti del tutto inaspettati. Solo nell'anno di uscita, i download hanno raggiunto circa i 3 milioni e sono stati effettuati da utenti in tutto il mondo, particolarmente dall'India, Stati Uniti, Brasile e Russia.⁴ Inoltre si è mantenuto fortemente positivo sia il ranking dell'app sui rispettivi store di sistema, sia la quantità e la qualità dei commenti sulle relative pagine dell'app.

Già nell'idea dello sviluppo del videogame, questo avrebbe portato a delle evidenti conseguenze al museo stesso, secondo Solima infatti un'operazione di questo tipo avrebbe migliorato e rafforzato l'immagine del Mann, aumentato la sua visibilità e incrementato la sua accessibilità. A nostro parere, l'aspetto più interessante menzionato è sicuramente

la creazione di un «legame emozionale» con il MANN, in considerazione del fatto che alcune tra le principali opere del museo presenti nel videogioco diventano il punto di accesso per riviverne le ambientazioni storiche, sociali e umane.⁵

Lo sviluppo di un legame di questo tipo tramite un videogame è attuabile grazie alla grande forza data dallo storytelling alla base del gioco stesso. Fabio Viola è infatti anche l'autore del testo *L'arte del coinvolgimento* (2017) in cui parla dell'importanza della narrazione nella nostra società come, appunto, strumento di coinvolgimento dell'audience, di recente sempre più utilizzato in molti ambiti, da quello tecnologico

2 Tuo Museo è un'associazione che si definisce un "collettivo internazionale di artisti, game designer, developer, sound designer ed animatori 3D che lavora nell'intersezione tra arte e videogiochi". Fonte: <https://www.tuomuseo.it/chi-siamo/>

3 Solima 2018, p. 281.

4 Ivi, p. 286.

5 Ivi, p. 282.

a quello economico.

Tutte queste condizioni e aspetti esterni agli elementi del gioco stesso hanno contribuito a rendere *Father and Son* un unicum nel panorama italiano e europeo della gamification del cultural heritage.

Gamification e *Serious Game*

Paola Lettieri

Nel momento in cui un gioco digitale possiede, contemporaneamente, sia uno scopo educativo sia una componente ludica, è difficile, se non impossibile, decretare con certezza assoluta se esso sia riconducibile unicamente al concetto di gamification o sia inscrivibile nella categoria dei *serious game* [da qui in avanti: SG]. Per quanto entrambi posseggano numerosi elementi in comune che rendono la loro identificazione complessa e i loro confini labili, alcune distinzioni sono necessarie.

Nel settore delle nuove tecnologie digitali, la gamification, letteralmente traducibile come “ludicizzazione”, è una tecnica di marketing che trae vantaggio dall’applicazione di meccaniche e principi di gioco per implementare i risultati in diversi campi e contesti, in cui, solitamente, tali meccaniche non sarebbero normalmente presenti.¹ Per quanto molti teorici siano discordi nel dare una definizione unanime e assoluta, la gamification è definibile, più semplicemente, come un metodo di incoraggiamento alla partecipazione che vuole facilitare il raggiungimento di specifici obiettivi (siano essi la vendita di un prodotto o un servizio, l’apprendimento di abilità, conoscenze personali o d’impresa, la modifica di comportamenti o, come in questo caso, l’educazione) facendo affidamento sulla motivazione generata nel giocatore da meccaniche quali punteggi, premi, livelli, gratificazione, competizione, tipiche dei videogiochi e, dunque, dallo svolgimento di una o più azioni.² Tuttavia, l’aspetto più rilevante di questa metodologia

1 Deterding, Dixon, Khaled, Nacke, 2011, pp. 9-14. Altre interessanti nomenclature proposte per il fenomeno della gamification sono: “‘productivity games’, ‘surveillance entertainment’, ‘funware’, ‘playful design’, ‘behavioral games’, ‘game layer’, ‘applied gaming’”; tuttavia, gli autori concludono proponendo la sostituzione del termine gamification con il più specifico “gameful design”. Un’interessante denominazione è, ciononostante, proposta in senso dispregiativo da Ian Bogost: “‘Exploitationware’, as an act of linguistic politics that would more truthfully portray the ‘villainous reign of abuse’ that ‘gamification’ presumably entails”. Sui possibili campi e contesti di utilizzo di pratiche di gamification o l’utilizzo di SGs, invece, si consiglia Vaz De Carvalho e Coelho, 2022.

2 Per un approfondimento sulle meccaniche e gli elementi caratteristici della gamification, sono rilevanti gli studi di Zichermann e Cunningham (2011) e Deterding, Dixon, Khaled, Nacke, (2011) pp. 9-14, mentre circa l’efficacia dei videogame di generare la motivazione necessaria all’apprendimento si consiglia Blumberg

è la partecipazione attiva dell'utente, che favorisce “la nascita ed il consolidamento di interesse attivo da parte degli utenti coinvolti verso il messaggio che si è scelto di comunicare”.³ Uno dei pericoli maggiori, tuttavia, è che “gamification can undermine behavior psychologically as some[one] may focus solely on receiving awards rather than on the educational process itself”.⁴ È necessario, infatti, prestare la massima attenzione a due possibili risvolti della gamification: l'utente, anziché assimilare il messaggio che vuole essere trasmesso, comprende passivamente le meccaniche necessarie a progredire (caratteristica che accomuna la gamification ai SG);⁵ la differenza che intercorre fra un agire passivo dell'utente e la sua partecipazione attiva, quest'ultima caratterizzata da un interesse effettivo verso il messaggio comunicato. Sebbene nell'esperienza dell'utente la corrispondenza creata fra messaggio e azione sia sicuramente più efficace di un mero apprendimento passivo e indiretto, solo la seconda opzione, dunque un effettivo coinvolgimento emotivo, permetterebbe una reale modifica del comportamento e/o l'apprendimento di nuove informazioni.⁶ Cosa sono, invece, i SG? Anche in questo caso le definizioni sono molteplici, ma la maggior parte di esse tendono a inquadrare i SG come un prodotto *ibrido*, le cui componenti sono sia ludiche che educative e i cui campi di applicazione sono innumerevoli (settori inerenti il marketing o il sistema sanitario, ma anche l'istruzione, la salute fisica e l'addestramento militare sono solo alcuni dei contesti in cui i *serious game* possono essere applicati). Ciononostante, una precisazione è necessaria: lo scopo ultimo e imprescindibile di ogni SG è, senza alcun dubbio, quello didattico, e cioè quello di trasmettere al fruitore delle nuove conoscenze, abilità, o di consolidare quelle già in suo possesso, attraverso l'esperienza di gioco.⁷ Il divertimento, all'interno di tale processo, svolge difatti la funzione di veicolare in modo più accessibile e piacevole le informazioni che si desidera trasmettere, così da far coincidere nella memoria dell'utente (come nel caso, anche, della pratica della gamification) esperienza e messaggio.⁸ Si tratta, come sostengono DaCosta e Kinsell, di un “learning through experience” o “learning-by-doing”, in cui la risposta emotiva del player, o meglio il suo positivo e attivo interesse, adempie ad una funzione predominante

(2014), pp. 69-83, e la consultazione di <https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/>.

3 La definizione di cui questo articolo si avvale è quella di Deterding, Dixon, Khaled, Nacke (2011), pp. 9-14. Per altre specificazioni si rimanda a Pfeiffer, Bezzina, König, Kriglstein (2020), Klabbers (2018), http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/, e <https://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/>.

4 Vaz De Carvalho, Coelho, 2022, p. 94.

5 Belotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger, Berta, 2013, p. 3.

6 <https://www.gamification.it/gamification/gamification-e-obiettivi-principali/>.

7 Ritterfeld, Cody, Vorderer, 2009, pp. 3-11.

8 Ibidem.

nel processo didattico.⁹ Interagendo nell'ambiente virtuale, il giocatore sarà incitato a *trovare* le nuove informazioni necessarie per andare avanti, a comprenderle, rielaborarle e applicarle nelle fasi successive del gioco, sancendo dunque l'apprendimento attraverso l'applicazione diretta di esse. Pertanto, sebbene il fine ultimo e predeterminato di ogni SG sia l'istruzione, il divertimento e l'engagement costituiscono un elemento chiave che deve essere sapientemente bilanciato e connesso al percorso educativo, di modo che né la didattica né l'intrattenimento prevalgano l'uno sull'altro.¹⁰ Come conseguenza della loro vocazione didattica, una delle caratteristiche spesso fondamentali dei SG è la minuziosa attenzione prestata alla simulazione della realtà del player, specialmente nel caso di giochi che sfruttano la realtà aumentata o virtuale, cosicché le capacità o nozioni apprese giocando siano poi facilmente trasferibili nell'ambiente reale in cui il soggetto opera.¹¹ Tali nuove conoscenze-abilità, dunque, devono poter essere misurate non solo dal gioco stesso (come detto per la gamification, anche nei SG è possibile imbrogliare e dunque comprendere come *completare* il gioco, anziché imparare), ma soprattutto nella vita reale.¹²

In conclusione, quali sono le caratteristiche che ad esempio ci permettono di distinguere fra un'applicazione *gamified* e un SG? Secondo Carlos Vaz De Carvalho e Antonio Coelho "gamification is the introduction of game-like mechanisms in learning applications, whereas a *serious game* is usually a full game with a learning purpose".¹³ Alla stessa maniera, "whereas *serious game* describes the design of full-fledged games for non-entertainment purposes, *gamified* applications merely incorporate elements of games"¹⁴. Gli autori, tuttavia, continuano asserendo come:

Of course, the boundary between 'game' and 'artifact with game elements' can often be blurry. [...] To complicate matters, this boundary is empirical, subjective and social: [it] depends on your (negotiated) focus, perceptions and enactments. The addition of one informal rule or shared goal by a group of users may turn a 'merely' 'gamified' application into a 'full' game". [...] From the user perspective, such systems entailing design elements from games can then be enacted and experienced as 'games proper', gameful, playful, or otherwise. [...] It is not possible to determine whether a given empirical system 'is' 'a gamified application' or 'a game' without taking recourse to either the designers' intentions or the user experiences and enactments.¹⁵

9 DaCosta, Kinsell, 2023, p. 1.

10 Ivi, p. 12 e *Cășveana T.M.*, 2015, pp. 41-46.

11 Bellotti, Berta, De Gloria, D'ursi, Fiore, 2012, pp. 1-6.

12 Belotti, Kaprolos, Lee, Moreno-Ger, Berta, 2013, pp. 1-9. Circa i possibili metodi di misurazione dell'efficacia formativa dei SG.

13 Vaz De Carvalho, Coelho, 2022, p. 123.

14 Deterding, Dixon, Khaled, Nacke, 2011, p. 11.

15 Ivi, pp. 11-14.

In ultima analisi entrambi, gamification e SG, possono essere collocati, nonostante le loro differenze e similitudini, all'interno del più vasto e complesso fenomeno della ludicizzazione della cultura, "on a par with literature, movies, or television".¹⁶ Molte domande, come ad esempio la funzione rivestita dal medium-supporto nel processo di apprendimento e/o partecipazione, o il ruolo dei giochi programmati con puro intento ludico che tuttavia richiedono sostanziali capacità/conoscenze, la differenza fra *gameful* e *playful*, meriterebbero una maggiore attenzione in questo parallelismo fra gamification e SG, ma ciò non può essere trattato in questa sede data la vastità dell'argomento.

16 Ivi, p. 10.

Father and Son: video games per il cultural heritage

Carmen Cardamone

Pubblicato nel 2017 e sviluppato dalla collaborazione tra il Mann e l'associazione culturale TuoMuseo, "Father and Son" [F&S] è stato il primo gioco, in Italia, ad essere pensato, sviluppato e soprattutto dedicato ad un museo.¹ Basato sui disegni di Sean Wenham, si tratta di un *single-player, 2D platform a scorrimento orizzontale* per mobile, ascrivibile al genere degli *adventure games*.² In questi ultimi sono solitamente inclusi diversi tipi di interazione con l'ambiente e con i PNG (personaggi-non-giocanti), ma la loro caratteristica più rilevante è l'attenzione dedicata alla storia, all'esplorazione e alle *sub-quests* (ovvero delle missioni collaterali alla trama principale). Sebbene F&S escluda alcune delle più tradizionali e rappresentative caratteristiche degli *adventure games* (azioni come saltare, scalare, combattere... o meccaniche di gioco come *livellare* – nel gergo, *salire di livello* –, collezionare premi, oggetti, medaglie,...), esso dovrebbe comunque essere classificato in questo genere videoludico grazie all'attenzione dedicata alla trama, all'ambientazione virtuale e alla tematica dell'esplorazione. Questo suggerimento è dovuto al fatto che l'obiettivo primario del gioco è quello di focalizzare l'attenzione del player sull'esperienza narrata (o *storytelling*) che, tuttavia, nel caso specifico di F&S, non riguarda solo la storia personale del protagonista, Michael, ma anche quella

1 Ricordiamo inoltre che nel 2018 la stessa associazione TuoMuseo, in collaborazione con il Museo archeologico Nazionale di Taranto, aveva pubblicato un altro videogioco dedicato a Taranto e al suo museo, intitolato "Past for future". In ultimo, il sequel di Father and Son, per l'appunto "Father and Son 2" è stato rilasciato nel 2022 e si presenta come la continuazione della storia di Michael a Napoli; Modena (2019), pp. 83-101, ci ricorda invece come F&S non sia certamente l'unico videogioco che ha luogo in un museo, ma vuole soprattutto sottolineare i punti in comune che videogiocchi e musei hanno all'interno del panorama comunicativo e dello *storytelling*.

2 Con *platform game* si intendono tutti quei videogiocchi in cui è implicito l'utilizzo di piattaforme per muoversi nell'ambiente, che possono o meno essere disposte su più livelli e che oggi comprendono anche un formato in 3D; con scorrimento orizzontale (nel gergo tecnico *side-scrolling*), invece, si intende il movimento della camera e del personaggio in orizzontale e/o verticale. I pionieri di questo genere sono i famosi arcade game "Donkey Kong", rilasciato nel 1981, e Mario Bros, nel 1983, il cui successo ha portato alla pubblicazione di numerosi sequel. Circa il caso specifico di F&S, sebbene esso non preveda lo spostamento su più piattaforme, o interazioni diverse dal semplice camminare, è innegabile la sua attinenza a questo genere.

del Mann e della sua collezione, tutti elementi collocati nel più vasto contesto storico, artistico e culturale della città di Napoli. Un'attenzione minuziosa è stata infatti dedicata alla resa grafica dell'ambiente in cui le vicende si svolgono, trasponendo in formato 2D i luoghi e i monumenti più emblematici della città partenopea e del suo museo archeologico. L'attenzione riservata alla componente grafica e all'ambientazione virtuale è stata progettata al fine di permettere al player di immergersi il più possibile nella vicenda narrata, nonché di identificarsi col protagonista durante il suo viaggio fra le strade e le storie di Napoli e del Mann. Tuttavia, la vera ragione alla base di un simile studio potrebbe essere stimolare la curiosità e il desiderio, nel giocatore, circa una possibile visita del Mann e di Napoli nella vita reale, alla ricerca di quanto visto e sperimentato all'interno del gioco.³ Difatti, il giocatore si ritrova fin da subito a vestire i panni di Michael, un giovane ragazzo in visita a Napoli alla ricerca delle motivazioni che hanno spinto il padre, da poco defunto, a trascurare la sua famiglia per dedicarsi alla sua professione di archeologo presso il Mann. A poco a poco che la trama viene sciolta, si ritrova in uno stato di profondo coinvolgimento emotivo e mentale, un fenomeno che, come menzionato nel paragrafo precedente, stimola il processo di apprendimento. Possiamo infatti suggerire come il player sia *immerso* non solo in una passeggiata per le strade di Napoli e le stanze del Mann, ma sia effettivamente coinvolto in una vera e propria visita guidata, il tutto, magari, dalla comodità del divano di casa propria.⁴ Pertanto, attraverso una dinamica videoludica, il giocatore si ritrova coinvolto in un crescente processo di apprendimento sulla storia delle collezioni del Mann, grazie soprattutto alla suddivisione della linea temporale del presente di Michael in tre *timelines* alternative. Questi interscambi fra una linea temporale e l'altra, la ricostruzione di luoghi e monumenti artistici, storici e culturali legati alle collezioni del Mann, costituiscono la caratteristica più importante di F&S e ci permettono di identificarlo fra i *cultural heritage game* o *serious heritage game*. Si tratta, nello specifico, di SG specificatamente sviluppati per il patrimonio culturale e che sfruttano diverse dinamiche e tecnologie di gioco – dalla collezione di oggetti e/o premi, a modalità *multiplayer*, all'utilizzo della virtual reality [VR] ed augmented reality [AR],...⁵. Come sostengono DaCosta e Kinsell, queste sottocategorie di videogames, spesso se non sempre commissionati da organizzazioni e istituzioni museali e/o culturali, si sono dimostrati mezzi alternativi ed efficaci nel promuovere e trasmettere la conoscenza del patrimonio culturale, in particolare poiché:

3 Modena, 2019, pp. 83-105.

4 Circa l'importanza e le implicazioni conseguenti lo sviluppo di videogiochi per dispositivi mobili e, nello specifico, la categoria dei *Location-based games* si consiglia la lettura di Streußnig, Wieser, Winter, 2015.

5 DaCosta, Kinsell, 2023, pp. 1-19.

They serve a crucial role in accessing history and heritage, creating methods for the public to explore and understand heritage sites that otherwise would be unsafe or inaccessible, endanger conservation efforts, or have been lost to history, but can serve to help experience nonmaterial culture.⁶

Non per nulla, infatti, a ciascuna linea temporale in cui il player si troverà catapultato (vestendo sempre i panni di un personaggio diverso) corrisponde una determinata collezione del Mann e, a sua volta, una specifica opera in essa contenuta. Il giocatore è dunque invitato a scoprire realtà storiche, geografiche e culturali diverse, ad esplorare e scoprire come il presente – la realtà di Michael – sia legato al passato attraverso le opere.⁷ È così che, ad esempio, il giocatore, si ritrova nella parte dello scultore Guglielmo della Porta durante il Periodo Borbonico, si ritroverà a scoprire l'origine e la storia della statua dell'Ercole Farnese o, allo stesso modo, vestendo i panni di un umile padre di famiglia, a sperimentare il disastro dell'eruzione del Vesuvio e la storia del ritratto di Tentius Neo e sua moglie.

In ultima analisi, potremmo dire che, sebbene il *premio* principale di *Father & Son* sia la storia di Michael, del Mann e di Napoli, il mezzo tramite cui raggiungere la sua conclusione e, pertanto, la soddisfazione del player, è l'esplorazione. Ovviamente, affinché l'utente sia incoraggiato a girovagare per le strade di Napoli e le sezioni del Mann, è necessario stimolare in lui/lei una certa dose di curiosità, e questo è un elemento apportato proprio da una "meccanica di gioco", ovvero quello che potremmo definire come un intento "collezionistico". Sebbene Michal sia spinto, sin dal principio, a scoprire le ragioni che hanno portato il padre ad allontanarsi dal nucleo familiare, le tre riproduzioni delle opere che egli incontra nella casa paterna sono la forza trainante del gioco. Il player viene "sfidato", durante il percorso, a ritrovare all'interno del Mann e delle tre linee temporali alternative l'ubicazione delle tre opere e, dunque, a collezionarle nel proprio fittizio "inventario". Questa argomentazione assume un carattere ancora più marcato se si considera l'utilizzo dell'AR in due delle cinque sezioni del Mann, a cui il player può accedere solo tramite una reale visita del museo, sbloccando così contenuti inediti e altrimenti non collezionabili; una strategia, quest'ultima, che vuole ricollegare l'esperienza virtuale con la vita fisica del giocatore e sottolineare l'importanza dell'esperienza diretta dei luoghi della cultura.⁸ Come si è cercato di spiegare nel paragrafo precedente, questa propensione collezionistica, che ovviamente genera motivazione, partecipazione e gratificazione nell'utente nel momento in cui l'obiettivo è stato raggiunto, è una meccanica tipica non solo di molti videogiochi, ma anche della pratica della gamification e dei

6 Ivi, p. 4.

7 Bellotti, Berta, De Gloria, D'ursi, Fiore, 2012, pp. 1-2.

8 DaCosta, Kinsell, 2023, pp. 5-25

SG. Sebbene altre caratteristiche potrebbero erroneamente indurci a pensare che F&S abbia meccaniche di gamification, ci sembra riduttivo associare un prodotto come F&S a tali pratiche quando è così evidente il suo coinvolgimento nei *serious heritage games*, dove alla spiccata finalità didattica in un campo così fragile e complesso come quello del patrimonio culturale viene sommata una piacevole componente ludica.⁹

In conclusione, per quanto si sia potuto grattare solo la superficie di un così vasto argomento, vorremmo sottolineare la nostra aderenza all'ipotesi sull'efficacia dei videogame, e in questo caso specifico di F&S, come conduttori di conoscenza fra istituzioni culturali e il pubblico.

⁹ Altri elementi che potrebbero far pensare ad una pratica di gamification sono, ad esempio, il suo *free access*, la compatibilità con diversi dispositivi mobili – Pc, Mac, Iphone e dispositivi Android – e la possibilità di scegliere fra ben sette lingue; tutte aspetti che cercano di coinvolgere il maggior numero possibile di utenti.

Meraviglie nascoste al museo: digital innovation meets the Museo Civico Medievale of Bologna

Lucia Scartoni e Bianca Sgherri

In 2021, Istituzione Bologna Musei, in collaboration with Publics ICC, launched the new virtual tour of the Museo Civico Medievale of Bologna. Titled Meraviglie nascoste al museo. Una nuova luce sul Medioevo, the project features a 360° visit of the museum and seven thematic paths, linked to an online catalogue of 3D-scanned artifacts. The project has received important recognitions in the public sector and is a significant example of the evolution in the name of innovation promoted by Bolognese museums, which, for the last years, have been concentrating on digital communication and on the use of new technologies for identity communication, as well as for attraction and inclusion of new publics. This article aims to assess the usefulness and value of the project, by giving a thorough analysis of its features, an account of its objectives and a general evaluation, as well as highlighting qualities and deficiencies. The information provided is founded on direct observation of the virtual tour, recent articles and statements of the project's representatives. Meraviglie nascoste al museo appears to be a remarkable step forward for the Museo Civico Medievale and proves the intention of Bolognese museums to evolve and ever-adapt to new publics and new necessities thanks to the use of innovative technologies; in fact, the project gives the opportunity to experience the collection in an unprecedented way and opens the museum to contemporaneity. Nevertheless, the project presents some deficiencies and inconveniences which sadly find no clear explanation - most notably the lack of translation in other languages – and generates questions on its effectiveness and attractiveness to new publics.

3D ART XP is the product of the collaboration between Istituzione Bologna Musei and Publics ICC, a start-up specialised in the creation and implementation of software and innovative solutions finalised to the fruition of cultural-artistic heritage. The project, later titled *Meraviglie nascoste al museo. Una nuova luce sul Medioevo*, consists in a new virtual tour of the Museo Civico Medievale of Bologna which integrates new 3D technologies and audio-visual content; therefore, it is now possible to digitally explore the spaces and collection of the museum in an independent and dynamic way, comfortably from home.

Meraviglie nascoste al museo: how-to

The immersive virtual tour is freely accessible from the website of Museo Civico Medievale and features a 3D recreation of the spaces of Palazzo Ghislardi and seven thematic itineraries - *Una bussola giuridica per l'Europa: la scuola dei glossatori; Bonifacio VIII e la lotta eterna tra Bologna e Ferrara; Fondere l'immaginazione: l'arte del bronzo; Un marchio per leggere la storia: i sigilli; La società dei tornei: l'aristocrazia che gareggia; La micro scultura in avorio: lavori certosini e dettagli preziosi; La ceramica artistica nel medioevo*¹ - which are linked to an online catalogue of 45 3D-scanned artistic manufactures. The use of structured-light 3D scanner technology has enabled the meticulous reproduction of the selected artworks and exhibition spaces in their wholeness, thoroughly respecting the architectural and museological features of the Museum. Moreover, the thematic tours aim to deepen the visitors' knowledge about Medieval Bologna and to effectively communicate the identity of the Museum. In fact, each itinerary is devoted to a distinct aspect of the artistic or social history of Bologna during the Middle Ages, offering new narratives of the collection and showing a vibrant and in expansion society.²

The virtual visit starts in the courtyard of the Museum - where the director of the Museo Civico Medievale, Massimo Medica, introduces the history of Palazzo Ghislardi through a narrative video, highlighting the main turning points from its foundation between 1498 and 1491

fig. 1. Starting point of the virtual visit in the courtyard of Palazzo Ghislardi.

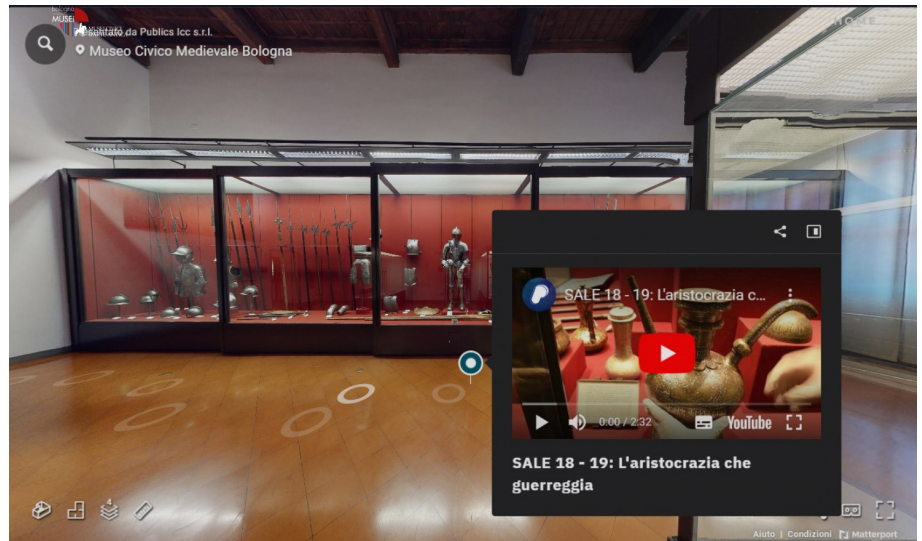


to its opening in 1985³ - and proceeds through the four floors of the museum (fig.1). Moving inside the virtual museum is easy and intuitive, which is made possible thanks to the presence of three kinds of hotspots - “path directions” in green, “storytelling videos” in blue, “3D artworks” in red - that facilitate and complete the visit. The green hotspots (“path directions”) serve as guide to follow the designated visit itinerary; in fact, it is sufficient to click on them to proceed through the museum, while moving the cursor enables to get a panoramic view of the spaces. The blue hotspots are linked to the “storytelling videos”, in which Massimo Medica acts as a tour guide and introduces the thematic paths, giving historical information and narrating the items exhibited in a conversational, informal way (fig. 2). The videos were created in collaboration with the museum’s expertise, with the aim to spread knowledge about the history of Bologna and interest visitors in new reflections on the collection. Furthermore, the red hotspots give access to the online catalogue of 3D scanned artworks (fig.3) which have been chosen according to their iconicity and representativeness of the museum. Each item can be observed in hyper-detail and from every angle and position by simply moving the cursor. This has been made possible thanks to the use of structured-light 3D scan technology, which allows to simultaneously capture shape and texture of an object and recreate an exact three-dimensional model of it.⁴ Therefore, users have the incredible opportunity to experience the artworks in an unprecedented way, almost “entering inside” the items, discovering and appreciating minuscule details and textures that otherwise could not

3 Gibbs, 1985, pp. 566–67.

4 <https://archeologiavocidalpascato.com/2021/11/17/bologna-il-museo-civico-medievale-ora-si-puo-visitare-da-casa-col-progetto-meraviglie-nascoste-al-museo-una-nuova-luce-sul-medioevo-attivato-un-percorso-virtuale-3d-con-a/>.

fig. 2. Example of a blue hotspot linked to the storytelling video “L’aristocrazia che guerreggia”.



be seen. Moreover, every scanned item is accompanied by a general description and its technical characteristics.

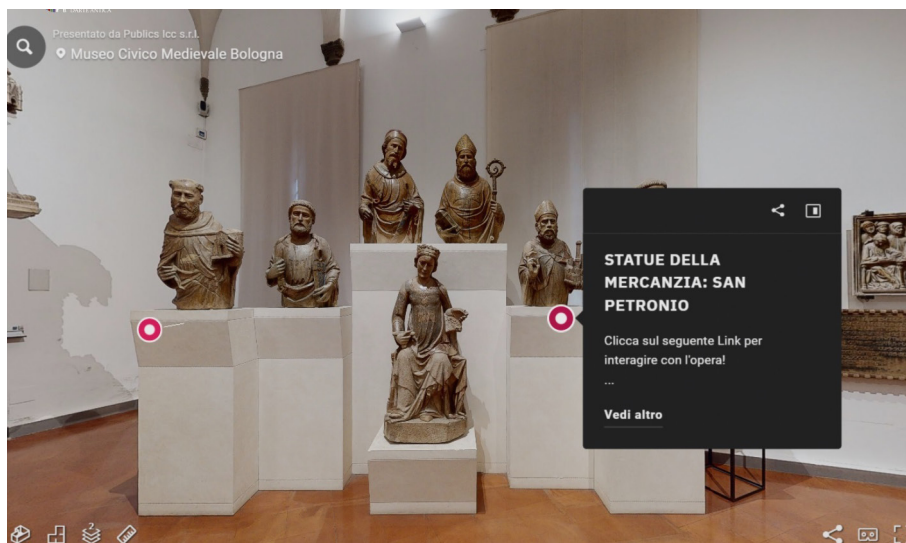
Opinions, objectives and achievements

The Museum described the project as an “interactive voyage inside secrets, traditions and legends remained for long time subjected to misinterpretation”.⁵ Indeed, the virtual tour focuses on valorising some masterpieces of the museum and on spreading a wider, in-depth knowledge of Medieval Bologna. The aim is not “only” to overcome preconceptions about the Middle Ages, too often considered as “dark, irrational and superstitious”,⁶ but also to encourage visitors to newly interpret the collection, adding layers of meaning to it. Accordingly, during the seminar *Musei e digitale, buone pratiche dal territorio*, Massimo Medica underlined how “the digital anticipates reality”.⁷ As a matter of fact, *Meraviglie nascoste al museo* is not meant to replace the physical visit of the museum, but to support it, to give it a new form of fruition, to encourage visitors to first visit or come back to the museum and experience the collection from a different point of view. As Dario Ghiggi - CEO of Publics ICC - explained, the decision to employ a colloquial tone and abandon any technicism or didacticism has the same objective of attracting people to physically tour the museum and widen their perspectives before, during or after the visit.⁸

Furthermore, 3D ART XP is part of a larger series of projects and objectives developed by Istituzione Bologna Musei which, during the last years, has been focusing on the theme of digital communication. Indeed, the institution aims to increment the attractiveness of Bologne-

8 *Musei e digitale, buone pratiche dal territorio*, online seminar, 27.01.2022.

fig. 3. Example of the red hotspot linked to the online catalogue of the 3D scanned artworks.



se museums towards new potential publics using innovative forms of communication, including new media and new technologies. Moreover, it fosters collaboration with creative local enterprises, with a special attention to innovative start-ups working in the field of new technologies for communication. This cooperation aims not to be passive; indeed, it intends to create a coactive partnership that will join the knowledge and competences of museums with the enterprises' technological know-how.⁹ “We believe that this project in collaboration with Publics ICC has fully reached our objectives”¹⁰ stated the institution's representative Melissa La Maida.

Finally, 3D ART XP has been awarded during the event *Valore Pubblico - La Pubblica Amministrazione che funziona*¹¹ for the category *Innovation and Creativity*. *Valore Pubblico* aims to incentivise innovation and modernisation inside the public sector, valorising good practices that create efficient, inclusive and up-to-date services for citizens and enterprises. Regarding the award, Elena di Gioia - delegate of Cultura di Bologna and Città Metropolitana - said: “this important recognition [...] testifies the attention that Musei Civici of Bologna give to new forms of digital communication, as well as the importance these museums attach to the creation of virtual tours, intended as an additional modality of visit which not only substitutes the physical one but incentives it, provoking the desire to pass from virtuality to reality [...]”.¹² In the

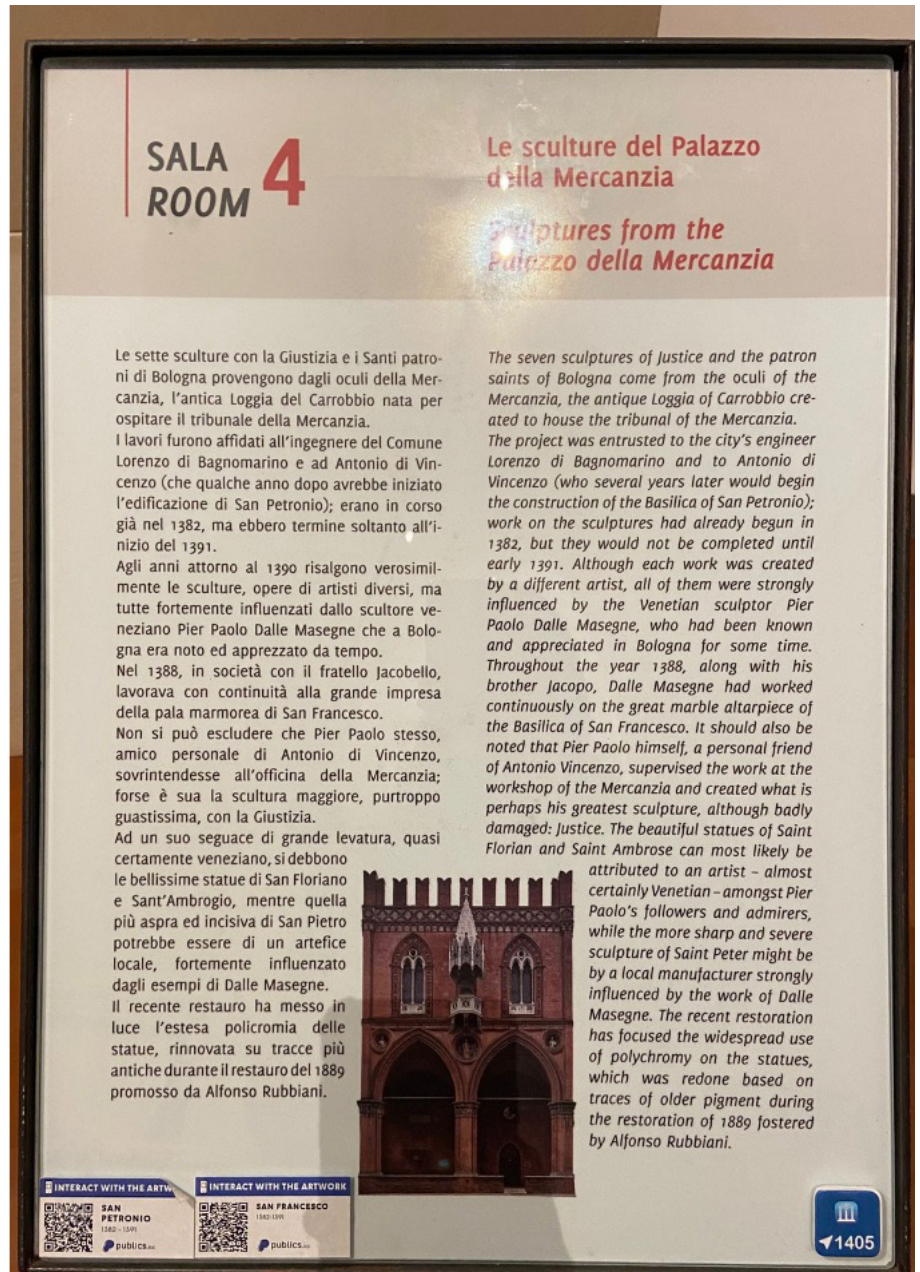
⁹ Istituzione Bologna Musei, 2020.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ The project received the award in date 22.06.22. The initiative was held in Milan and organised by SDA Bocconi School of Management in partnership with Gruppo Editoriale Gede and sponsored by Ministero per la Pubblica Amministrazione, ANCI and UPI.

¹² <https://www.geosmartmagazine.it/2022/07/11/3d-art-xp-il-percorso-dig->

fig. 4. Exhibition panel of the Room 4: in the left lower part the qr codes linked to the online 3D virtual tour.



same occasion, Dario Ghiggi declared the satisfaction of Publics ICC for the project, which has fully reached the objective of the company: “As a startup, we are happy to contribute to the realisation of innovative projects that integrate state-of-the-art technology with valorisation strategies and communication of cultural heritage. One of the objectives of our enterprise is generating shared value and triggering processes of public development. This award moves exactly in that direction, highlighting the importance of the synergy and collaboration between actors

itale-del-museo-civico-medievale-di-bologna-premiato-da-bocconi-e-ministero-per-la-pubblica-amministrazione/.

who aim to give additional value to the cultural sector”¹³.

Between innovations and deficiencies

Meraviglie nascoste al museo is undeniably characterised by an innovative and interesting approach that demonstrates the will of Bolognese museums to search interaction with new publics and to make the most of new technologies. Although the project is symptomatic of a larger process of opening and evolution of the Museo Civico Medievale, it also shows some deficiencies and weaknesses, especially in its user-friendliness and its relationship with the physical visit of the museum.

Firstly, it is necessary to highlight how the project has indeed reached significant accomplishments and has perfectly managed to match the original idea of creating an addition to the physical visit without substituting it; in fact, the expographic panels inside the Museum do not give the same information of the online thematic tours. To compensate this, during the “real” tour, visitors can find QR codes at the bottom of the panels or next to selected artworks and access the virtual scansions and thematic tours; nonetheless, the QRs are very little and difficult to scan, and there is no clear reference to the existence of the online project, but only a tiny writing which invites to interact with the artworks. Consequently – and sadly - the public is not effectively invited to use the new technology during the physical visit (fig.4).

Furthermore, even if the interaction with the director of the Museum constitutes an amusing feature and promotes a friendly interaction with the public, the storytelling videos present a few difficulties. To begin with, the video quality is unfortunately less than optimal, both in resolution and audio. Secondly, written texts and video content do not match; therefore, it is nearly impossible to fully enjoy the thematic tours during a physical visit or in the eventuality of an impossibility to listen to audio content. This “user-unfriendliness” is also observable in the 360° virtual tour; indeed, the red hotspots (“3D artworks”) along the path do not immediately give access to the artworks’ scansions, but constantly and inconveniently reroute to a new page. Finally, there is a substantial lack of attention towards foreign visitors, as the project is exclusively in Italian; consequently, this inattentiveness contradicts the Museum’s aim to expand its visits as well as to include new publics and constitutes the most significant flaw of the project.

Conclusion

Meraviglie nascoste al museo is generally in accordance with the gene-

13 <https://www.geosmartmagazine.it/2022/07/11/3d-art-xp-il-percorso-digitale-del-museo-civico-medievale-di-bologna-premiato-da-bocconi-e-ministero-per-la-pubblica-amministrazione/>.

ral strategy developed by Istituzione Bologna Musei,¹⁴ as it shows the will of integrating and expanding the expositive function of museums with the contribution of digital technology. Especially, the project confirms the attention of the aforementioned institution towards a digital communication of quality, which is the key to the spreading of broader knowledge of cultural heritage and reaching of new publics. Indeed, this experimental project is the quintessential proof of the strong intention of Bolognese museums to keep up with the times, to evolve and ever-adapt to new publics and new necessities. 3D ART XP represents a step forward for the Museo Civico Medievale, which presents itself under a new contemporary light, giving the opportunity to enjoy its collection in an unprecedented way and therefore placing itself at the same level of important international museums, that have as well developed 360° virtual tours, especially during the recent pandemic.

Nevertheless, the project presents some deficiencies and inconveniences in its user-friendliness and in the use of the video format. Furthermore, the most significant limit is represented by the lack of translation in other languages. This finds no clear explanation, also on account of the fact that other projects promoted by Istituzione Bologna Musei, like the virtual tour of the Museo della Musica¹⁵ and WunderBo – the new videogame for the Museo Civico Medievale and Museo of Palazzo Poggi – offer an English version and, consequently, further inclusion.

Therefore, *Meraviglie nascoste al museo* gives confirmations but, at the same time, shows limits and arises questions; instinctively, we are driven to ask ourselves why there is a substantial lack of attention towards foreign public and to interrogate the choice to combine state-of-the-art technology with the “outdated” video format. Moreover, it would be interesting to discover and analyse the effectiveness of the project and discover how and if it has impacted the number of visits to the Museum in the last two years, as well as if it has attracted new publics and especially young people - which data, currently, sadly remains unknown.

14 Istituzione Bologna Musei, *Piano Programma Triennio 2021-2023*. The plan is consultable at the following link: <https://wssol.comune.bologna.it/download-alfresco/documentale/download?id=0tAw7YMwwqpWEwIcZY54kCsytSGCogOvloYs5pTLapNBT4BXXsoBjg>.

15 <http://informa.comune.bologna.it/iperbole/media/Virtual-Tour-Museo-della-Musica/>.

Bibliografia collegArti – Dossier

Riferimenti a siti web

<https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/>

<https://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/>

<https://www.gamification.it/gamification/gamification-e-obiettivi-principali/>

http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/

Riferimenti bibliografici

Amaro A.C., Khan I., Melro A., Oliveira I., *Systematic Review on Gamification and Cultural Heritage Dissemination*, in “Journal of Digital Media & Interaction”, 2020, 3, 8, pp. 19-21.

Bellotti F., Berta R., De Gloria A., D’Ursi A., Fiore V., *A serious game model for cultural heritage*, in “Journal on computing and cultural heritage”, 2012, 5, 4, pp. 1-27.

Belotti F., Kapralos B., Lee K., Moreno-Ger P., Berta R., *Assessment in and of Serious Games: An Overview*”, in “Advances in Human-Computer Interaction”, 2013, pp. 1-11.

Cășveana T. M., *Serious Games: oxymoron or opportunity to increase the interest towards education and learning?*, in “eLearning and Software for Education”, 2015, 2, pp. 41-50.

DaCosta B., Kinsell C., *Serious Game in Cultural Heritage: A Review of Practices and Considerations in the Design of Location-based Games*, in “Education Science”, 2023, 13, 1, pp. 47-72.

Deterding S., Dixon S., Khaled R., Nacke L., *From Game Design Elements to Gamefulness: defining ‘gamification’*, in Association for Computing Machinery (ed.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: envisioning future media environments*, New York, Association for computing Machinery, 2011, pp. 9-15.

Fran C. Blumberg, *Learning by Playing: Video Gaming in Education*, New York, Oxford University Press, 2014.

Gibbs R., *Bologna, the Museo Civico Medievale*, in “The Burlington Magazine”, 1985, 989, pp. 566–67.

Grandi R., *Il Civico Medievale, formazione e vicende*, in *Introduzione al Museo Civico Medievale. Palazzo Ghisilardi-Fava*, Ferrara, Edisai, 1987.

Gualandi G., *Il museo delle “meraviglie” di Ferdinando Cospì*, in Morigi Govi C., Sassatelli G. (ed.), *Dalla Stanza delle Antichità al Museo Civico. Storia della formazione del Museo Civico Archeologico di Bologna*, Bologna, Grafis, 1984.

Haxhiraj M., *Ulisse Aldrovandi. Il museografo*, Bologna, Bononia University Press, 2016.

Istituzione Bologna Musei, Museo Civico Medievale, *3D ART XP Un nuovo progetto sperimentale di visita virtuale e scansione in 3D ideato da Publics ICC*, Bologna, 4 novembre 2021.

Istituzione Bologna Musei, *Piano Programma Triennio 2021-2023*, Bologna, 2020.

Izzo F., *Technological Innovation and Management Skills: Case Study of the Museo Archeologico di Napoli*, in “International Business Research”, 2017, 10, 8, pp. 44-51.

Izzo F., *Gaming and Museum*, in “Journal of US-China Public Administration”, 2017, 14, 1, pp. 57-62.
 Izzo F., Mustilli M., Sasso P., Solima L., *Service orientation and technology innovation in museum: museo archeologico nazionale of Naples Case Study*, in *What’s ahead in service research? New perspectives for business and society*, 26th Annual RESER Conference 2016, University of Naples Federico II, 2016, pp. 879 – 887.

Klabbers, Jan H.G., *On the Architecture of Game Science: A Rebuttal*, in “Simulation & Gaming”, 2018, 49, 3, pp. 356-73.

Lampis A., *I videogiochi per conoscere arte e cultura*, in “Economia della cultura”, 2018, XXVIII, 3, pp. 269-274.

Mandarano N., *Musei e media digitali*, Roma, Carocci, 2019.

Modena E., *Musei nei videogiochi / Videogiochi nei musei*, in “Piano B. Arti E Culture Visive”, 2019, 4, 1, pp. 83-105.

Papa A., Sasso P., Tani M., *Il ruolo del gaming nelle strategie di digital storytelling dei musei. Uno studio esplorati*, “Economia della Cultura”, 2018, 3, pp. 247-258.

Pfeiffer A, Bezzina S., Köing N., Kriglstein S., *Beyond Classical Gamification: In- and Around-Game Gamification for Education*, in “Proceedings of the European Conference on E-Learning”, 2020, pp. 415-420.
Pomian K., *Il Museo. Una storia mondiale*, I, Torino, Einaudi, 2021.

Ritterfeld U., Cody M.J., Vorderer P., *Serious Games: Mechanisms and Effects*, New York, Routledge, 2009.

Solima L., *Il gaming per i musei. L'esperienza del Mann*, in “Economia della Cultura”, 2018, 3, pp. 275-290.

Stoye J., *Vita e tempi di Luigi Ferdinando Marsili*, Bologna, Pendragon, 2012.

Streußnig C., Wieser M., Winter R., *Mobile Devices and the Practice of Re-creating (Play) Spaces*, in “Sociologica”, 2015, 9, 3, pp. 1-20.

Vaz De Carvalho C., Coelho A., *Game-Based Learning, Gamification in Education and Serious Games*, Basel, Basel Multidisciplinary Digital Institute, 2022.

Viola F., Idone Cassone V., *L'arte del coinvolgimento - emozioni e stimoli per cambiare il mondo*, Milano, Hoepli, 2017.

Zichermann, G., Cunningham, C., *Gamification by Design implementing game mechanics in web and mobile apps*, Beijing, O'Reilly, 2011.

La collana collegArti prosegue le sue pubblicazioni online su AMSActa, raccogliendo in questo volume anche per il 2022-2023 le testimonianze delle proposte culturali rivolte agli studenti dei Corsi di Laurea Magistrale in Arti Visive e AMaC – Arts, Museology and Curatorship.

Avviato nell'anno accademico 2016-2017, collegArti si conferma uno strumento di didattica partecipativa versatile, capace di riflettere la varietà delle numerose iniziative del Dipartimento delle Arti e della Fondazione Federico Zeri.

Completa l'edizione del volume una sezione collegArti Dossier che documenta gli esiti del workshop 'Digital for Museums', proposto come occasione formativa agli studenti e alle studentesse della Unit 'Museums and Museology' del Corso di Laurea Magistrale AMaC.