

## **Piccoli musei e nuove tecnologie, il caso studio di Germanico Cesare... a un passo dall'Impero ad Amelia**

Angelica Federici

Università degli Studi Roma Tre, Italia

[angelica.federici@uniroma3.it](mailto:angelica.federici@uniroma3.it)

### **Abstract**

Le tecnologie digitali per la cultura rappresentano una svolta strategica per la valorizzazione e la fruizione dei musei. I dati sono ormai chiari e vengono rivelati sia da una vasta casistica che da una letteratura scientifica ancora più ampia. I musei di piccole e medie dimensioni sono sempre più interessati all'utilizzo delle nuove tecnologie per migliorare il raggio di fruizione e la valorizzazione delle proprie collezioni. Attraverso l'uso di narrazioni esperienziali ed emotive, la tecnologia ha uno scopo didattico all'interno della struttura museale che le consente di raggiungere un pubblico diverso sia per età che per linguaggio prescritto. In questo contesto si vuole offrire un approfondimento di un caso studio in particolare, ovvero la mostra multimediale *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero* al Museo Archeologico e Galleria "E Rosa" di Amelia, a cura di Progetto Katatexilux e curata dal professor Marcello Barbanera e prodotta da Sistema Museo.

Digital technologies for culture represent a strategic turning point for the enhancement and use of museums. The data is now clear and is revealed both by a vast series of cases and by an even wider body of scientific literature. Small and medium-sized museums are increasingly interested in the use of new technologies to improve the range of use and enhancement of their collections. Through the use of experiential and emotional narratives, technology has a didactic purpose within the museum framework that allows it to reach different audiences both in terms of age and of prescribed language. Within this context, we provide an in-depth analysis of a case study, namely the multimedia exhibition *Germanico Cesare ... a un passo dall'Impero* at the Museo Archeologico e Galleria "E Rosa" di Amelia, created by Progetto Katatexilux, curated by Professor Marcello Barbanera and produced by Sistema Museo.

## Introduzione

Le tecnologie digitali per la cultura rappresentano un punto di svolta strategico per la valorizzazione e la fruizione dei musei. Il dato è ormai chiaro e si palesa sia da una vasta casistica sia da una ancor più ampia letteratura scientifica ([3]; [6]; [5]). A livello metodologico, l'utilizzo delle ICT (Information and Communication Technology) consente, infatti, di aumentare uno spazio monumentale o museografico e di arricchire il ciclo di esperienza dei visitatori offrendo loro nuove capacità di azione e di partecipazione ([2]; [7]). In Italia la forchetta cronologica di analisi per lo studio dell'utilizzo delle ICT nei musei è piuttosto ristretta, e si raccorda nello spazio degli ultimi vent'anni (Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e nelle Attività Culturali, *Una roadmap per il piano di innovazione digitale delle istituzioni culturali*, Politecnico di Milano, 3 agosto 2018). Sfruttando le potenzialità offerte dal digitale si è cercato attraverso una visione strategica di mettere a sistema la scalabilità dell'elemento tecnologico. Realtà museali di piccole e medie dimensioni sono sempre più interessate dall'utilizzo di nuove tecnologie per migliorare l'offerta fruitiva e la valorizzazione delle loro collezioni. Il decreto ministeriale definisce "piccolo museo" una struttura permanente, senza scopo di lucro, aperta al pubblico, che acquisisce, conserva, cataloga, tutela, promuove, comunica, espone e rende fruibile il patrimonio materiale e immateriale, facendo ricerca e divulgazione culturale e offrendo esperienze di educazione e intrattenimento (D.M. 451 08/10/2020 Riparto del Fondo per il Funzionamento dei Piccoli Musei di cui all'articolo 1, comma 359, della legge 27 dicembre 2019, n.160). Nella definizione, si specifica che il piccolo museo per essere definito tale ha entrate non superiori a 20 mila euro, il che ci informa sul tipo d'investimento che istituzioni di questo tipo possono mettere in campo, per implementare l'utilizzo di ICT e offrire agli utenti nuovi prodotti culturali. Il progetto Mu.SA (Museum Sector Alliance, finanziamento Erasmus+ / Settore *Skills Alliances*, Comunità Europea) un consorzio di ricerca europeo diretto dalla Hellenic Open University, con la partecipazione attiva di 12 istituzioni, afferma nel report 2019/2020 *Museum of the Future* come all'interno dei piccoli musei le tecnologie digitali, offrano nuove soluzioni a costi accessibili, soprattutto a vantaggio dei finanziatori delle amministrazioni locali. Domenico Sturabotti e Romina Surace sostengono che grazie agli effetti delle tecnologie e delle reti, i piccoli musei possono beneficiare del cosiddetto effetto "coda lunga", teorizzato da Chris Anderson per spiegare il modello commerciale ed economico implementato da Amazon e Netflix ([10]). Per questi giganti, il volume delle vendite totali di prodotti meno popolari supera quello di prodotti molto popolari. Anderson conclude, quindi, che un'offerta illimitata crea una domanda illimitata, principalmente a vantaggio di prodotti di nicchia. Anche da un punto di vista strategico ha più senso che un museo medio piccolo con una collezione di minore attrattività utilizzi la tecnologia come supporto alla visita, o per esaltare qualità degli oggetti difficilmente narrabili al grande pubblico. Questo perché le tecnologie di visualizzazione digitale, comprese le stampanti laser, la modellazione 3D e la realtà virtuale/aumentata, rivoluzionano il nostro impegno critico con le arti visive. Attraverso una narrazione esperienziale ed emotiva la tecnologia ha all'interno del museo uno scopo didattico che permette di raggiungere pubblici diversi sia per età anagrafica che per linguaggio.

In Italia, forse anche spinte dal forte legame con il proprio territorio, e dunque il proprio bacino di utenza, le realtà museali minori raccodate nelle province, sono state le più ricettive in questo senso. App, tour virtuali, piccole installazioni in realtà virtuale e realtà aumentata, video mapping hanno consentito infatti di sviluppare un circuito espositivo efficace, capace in alcuni casi anche di creare una rete tra le comunità museali presenti in un'area. Basti pensare all'esperienza del Distretto Tecnologico della Regione Lazio che con il bando "Ricerca e Sviluppo di Tecnologie per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale" e una dotazione finanziaria di 23,2 milioni di euro, ha finanziato 49 progetti per un totale di 247 luoghi della cultura. Questo ha dimostrato che il sistema di rete di luoghi della cultura di piccole medie dimensioni è vincente, specialmente se coordinato attraverso l'utilizzo di una programmazione volta alla sinergia tra offerta fruitiva ed elemento tecnologico. Naturalmente, oltre ai circuiti museali esistono anche casi singoli di *best practice* che dimostrano come l'utilizzo delle ICT sia particolarmente efficace all'interno di realtà museali di piccole medie dimensioni. Basta citarne alcuni come ad esempio la realizzazione del Museum Francigena Entry Point di Lucca, l'app mobile e tour in VR per il Museo del Teatro della Scala, l'allestimento del Museo del Falso nel Castello di Verrone, Magma di Follonica, e i musei Mauto di Torino, Ducati di Bologna e Lamborghini di Sant'Agata Bolognese.

All'interno di questo panorama vogliamo raccontare l'esperienza della mostra multimediale *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero* inaugurata il 10 ottobre 2019 per il bimillenario della morte del generale Germanico Cesare presso il Museo Civico Archeologico e Pinacoteca "E Rosa" di Amelia, parte del circuito Terre Musei della regione Umbria. La mostra multimediale realizzata da Progetto Katatexilux e curata dal professor Marcello Barbanera dell'Università degli Studi di Roma La Sapienza è stata prodotta da Sistema Museo. Il circuito Terre Musei facente parte di Sistema Museo, raccoglie 10 città della regione (Amelia, Bettona, Bevagna, Cannara, Cascia, Deruta, Marsciano, Montefalco, Spello, Umbertide) e offre un biglietto unico che permette di visitare 14 siti. La mostra *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero* prevista solo fino al 10 gennaio 2020 ha registrato solo il giorno dell'inaugurazione 3507 visitatori, e si è trasformata in un'installazione permanente.

### **Il Museo Civico Archeologico e Pinacoteca "E Rosa" di Amelia e la statua del Germanico**

Il Museo Civico Archeologico e Pinacoteca "E Rosa" di Amelia, che si trova in Piazza Augusto Vera, venne istituito nel 2001 nella sede dell'ex collegio Boccarini, originariamente un convento francescano. Attraverso percorsi espositivi distinti per fasce cronologiche, il museo ripercorre la storia della città di Amelia. Tra le opere più significativi esposte nel museo spicca senz'altro la statua bronzea del generale Nerone Claudio Druso Germanico Cesare. La statua amerina venne ritrovata in stato completamente frammentario nel 1963 fuori dalle cinte murarie di Amelia nella zona del *campus* della città romana, l'area destinata agli esercizi fisici e militari della gioventù locale. La statua alta più di due metri e riccamente adornata, datata al I secolo d.C. è considerata un capolavoro dell'arte bronzea romana, è un pezzo unico estremamente pregiato per l'epoca data la rarità di ritrovamenti di questo tipo ([1];[9]). Dopo una puntuale opera di restauro è ora

esposta al primo piano del museo. Il reperto è stato oggetto di un intervento di valorizzazione nel 2013, volto a celebrare l'anniversario del ritrovamento, eseguito dall'azienda MIZAR e curata da Paco Lanciano. "Il Germanico racconta" è un progetto realizzato in occasione dei 50 anni dalla scoperta della statua dall'assessorato alla cultura del Comune di Amelia. L'installazione mira a far 'parlare' la statua attraverso un racconto per suoni, immagini e video. Secondo l'allora assessora alla cultura Laura Dimiziani lo scopo dell'intervento è stato quello di "trasformare un reperto archeologico in un affascinante racconto, tanto spettacolare quanto rigoroso dal punto di vista scientifico (...) utilizzando tecnologie e metodi narrativi per 'far parlare i reperti', ovvero per rendere esplicite ai visitatori le informazioni nascoste altrimenti non facilmente decifrabili (...) in modo suggestivo e, allo stesso tempo, efficace dal punto di vista dell'apprendimento" ("Il Giornale dell'Umbria", 11.12.2013).

### **Germanico Cesare... a un passo dall'Impero**

Per il bimillenario dalla morte di Germanico, si è deciso di effettuare un'operazione diametralmente opposta a livello metodologico. Invece che avere il reperto statuario come punto focale e di partenza, si è scelto di creare un'installazione multimediale che attraverso una narrazione emotiva potesse avere le stesse finalità didattiche dell'oggetto parlante. Nel percorso della mostra multimediale *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero*, il visitatore è accolto da video proiezioni su tre pareti in una stanza, che funge da 'apripista esperienziale' al percorso di visita. Marcello Barbanera, il curatore, afferma: "è una mostra installazione, perché attraverso sistemi di realtà aumentata il visitatore è trasportato nel mondo di Germanico tramite una narrazione visiva a carattere immersivo (...) partendo dalla morte di Germanico; la mia idea è stata di rendere il visitatore parte di quello spettacolo" (Agenzia Internazionale Stampa Estero, 22.10.2019). Il filmato della durata complessiva di poco più di 10 minuti alterna così fasi della morte e della vita del condottiero, passando dunque dalla disfatta alla rinascita attraverso la memoria dell'arte.

La video proiezione si apre dunque con una scritta: "19 ottobre dopo Cristo Antiochia in Siria muore Germanico". Il filmato successivamente inquadra il celebre quadro di Nicolas Poussin intitolato *Morte di Germanico* (1627), l'installazione chiede allo spettatore di partecipare emotivamente al dolore della morte del generale, portandoci con efficacia al capezzale dell'eroe. Il 'controcanto' della scena è rappresentato dal quadro del pittore americano Benjamin West (1768) che mostra invece Agrippina sbarcare a Brindisi con le ceneri del marito. Siamo portati a un tempo cronologico anteriore alla morte, ovvero ai primi anni del I secolo d.C.. Attraverso una ripresa satellitare della terra sopra l'Europa si vuole dare una caratterizzazione geografica agli eventi militari che contrassegnarono la carriera del Germanico. Il successivo salto temporale ci porta al 15 d.C.: una scritta annuncia la massiccia controffensiva guidata da Germanico contro le tribù germaniche. Un'ulteriore scritta appare sopra la rappresentazione stilizzata della statua conservata presso il museo di Amelia, e dichiara la vittoria di Germanico e il recupero di tre insegne legionarie consacrate alla gloria dell'Impero. Diveniamo così spettatori festanti trasportati al 25 maggio del 17 d.C.. La scena altro non è che il quadro di Karl Theodor von

Piloty intitolato *Thusnelda durante il trionfo di Germanico* (1873). La grandezza di Germanico fu raccontata dai suoi contemporanei, e gli scritti tratti dagli *Annales* di Tacito sfondano e ricoprono tutte le pareti della video installazione. Le gesta di Germanico, continua il racconto, vennero anche celebrate nell'arte. Compare così il dipinto di Peter Paul Rubens raffigurante *Germanico e Agrippina* del 1614 e si passa alla sua celebrazione nella musica classica. Inaspettatamente la musica si interrompe -siamo al 1963 ad Amelia, vengono inquadrate diverse testate di giornale che annunciano il ritrovamento della statua del Germanico. L'opera, leggiamo, è da allora stata oggetto di una campagna di restauro. Ecco che improvvisamente i frammenti della statua bronzea si ricompongono in un restauro virtuale, e compare una ricostruzione 3D del Germanico conservato al museo. Il filmato termina con una straordinaria ricostruzione della città nella sua veste tardo antica.

### Dati sulla mostra

Dopo una descrizione dell'installazione vogliamo anche riportare i dati della società cooperativa Sistema Museo della Regione Umbria dal 10 ottobre 2019 al 31 gennaio 2020 per la mostra.

Visitatori totali	3.507
Paganti	1.396
Gratuiti*	2.084
Provenienti da altri musei della rete Terre&Musei *di cui Gratuiti	27
Inaugurazione	190
Residenti Comune di Amelia	709
Scuole Comune di Amelia	571
Scuole fuori Comune di Amelia	304
Conferenze/matrimoni/per categoria/ospiti	310
Giorni di apertura	98
Media visitatori giornaliera	35,7

Tabella 1: dati relativi ai visitatori.

Confrontando i dati con quelli relativi al medesimo periodo del 2018/2019 si rileva un incremento significativo del numero dei visitatori paganti, passati da 518 a 1.396, con un incremento percentuale del 169,50%.

La rassegna stampa condotta su 131 testate ha portato a stilare conclusioni analoghe con la tabella di sopra riportata, riscontrando anche il successo del circuito virtuoso attivato dall'inaugurazione della mostra, e le attività collaterali ad essa legata. Il sito web creato per il bimillenario ha pagine dedicate a tutte le iniziative sponsorizzate come il convegno di studi, il concorso e i laboratori didattici attivati parallelamente alla mostra. Tuttavia, è la mostra immersiva il maggior attrattore giornalistico, e l'analisi effettuata ha riscontrato una copertura sia su organi d'informazione locali come il "Corriere dell'Umbria, Arezzo, Rieti, Viterbo", Siena a quotidiani a tiratura nazionale come "Il Sole 24Ore", "Il Messaggero", "La Nazione" e "Avvenire". Da riviste specialistiche come "Archeo" e "Touring Club Italiano" si coglie invece lo spaccato del pubblico che copre l'interesse non solo degli addetti ai lavori ma anche degli utenti non specializzati, con fasce di età diversificate.

## Conclusioni

Le Digital Humanities hanno lanciato diverse sfide alla storia dell'arte e alle pratiche curatoriali. Nel 2013 Johanna Drucker ha tracciato quella che è diventata una distinzione classica tra storia dell'arte digitalizzata (basata sull'uso di risorse online) e storia dell'arte digitale, ovvero l'uso di tecniche analitiche abilitate dalla tecnologia computazionale. Quest'ultima, sostiene, è il dominio appropriato della storia dell'arte digitale sulla base del fatto che può rivelare caratteristiche di manufatti storici dell'arte in modi nuovi ampliando il metodo tradizionale di osservazione e di analisi e così producendo diversi punti di indagine. Attraverso la ricerca di un'esperienza sinestetica, anche i percorsi espositivi hanno integrato in modo più o meno efficace la tecnologia della presenza, stravolgendo il rapporto binario oggetto spettatore, e introducendo così l'elemento tecnologico. Il caso studio *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero* ci racconta proprio questa transizione. Se inizialmente si è pensato di dover partire dall'oggetto e potenziarlo attraverso l'utilizzo delle ICT, oggi possiamo creare esperienze altamente coinvolgenti che abbiano una finalità didattica e siano soprattutto scientificamente corrette. Attraverso l'utilizzo di efficaci scelte curatoriali, si può utilizzare l'elemento tecnologico come supporto alla visita senza perdere di vista la *mission* del museo, che ricordiamo essere un organo che conserva, comunica e specificatamente espone testimonianze materiali e immateriale per scopi di studio, educazione ma non scordiamo anche per diletto. L'abusato neologismo *edutainment* coniato da Bob Heyman sembra essere particolarmente pertinente per il caso studio qui presentato, che pensiamo possa essere un buon *benchmark* per altre iniziative di analoga caratura. L'esperienza virtuosa condotta del museo archeologico e pinacoteca di Amelia ha in qualche modo fatto da apripista per altre realtà museali del territorio come ad esempio il Museo di Narni, che ha recentemente commissionato un'installazione multimediale per la cupoletta della stanza delle reliquie di San Giovenale, e vedrà un intervento più piccolo ma analogo da un punto di vista metodologico. I piccoli musei possono indubbiamente beneficiare del circuito virtuoso creato

dalla coabitazione di tecnologia, cultura e territorio ampliando il proprio pubblico senza snaturarsi.

## References

- [1] Barbanera, Marcello, ed. *Germanico Cesare. A un passo dall'Impero*. Perugia: Aguapalano, 2021.
- [2] Bodard, Gabriel, and Simon Mahony, eds. *Digital Research in the Study of Classical Antiquity*. Ashgate, 2010. <https://www.routledge.com/Digital-Research-in-the-Study-of-Classical-Antiquity/Mahony-Bodard/p/book/9781138252165>.
- [3] Bonacini, Elisa. *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*. Roma: Aracne, 2011.
- [4] Gallotta, Bruno. *Germanico*. Roma: L'Erma di Bretschneider, 1987.
- [5] Mandarano, Nicolette. *Musei e media digitali*. Carocci, 2019.
- [6] Milgram, Paul, Haruo Takemura, Akira Utsumi, and Fumio Kishino. "Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum." In *Telemanipulator and Telepresence Technologies*, 2351:282–92. International Society for Optics and Photonics, 1995. <https://doi.org/10.1117/12.197321>.
- [7] Parry, Ross. *Museums in a Digital Age*. London: Routledge, 2009.
- [8] Rivière, Yann. *Germanicus*. Paris: Editions Perrin, 2016.
- [9] Rocco, Giulia. *La statua bronzea con ritratto di Germanico ad Ameria (Umbria)*. Roma: Arbor Sapientiae, 2008.
- [10] Sturabotti, Domenico, and Romina Surace. "Museums of the Future: Insights and Reflections from 10 International Museums," 2020 2019. <http://www.project-musa.eu/wp-content/uploads/2017/03/MuSA-Museum-of-the-future.pdf>.

## Galleria

Link al trailer della mostra: [YouTube](#) e [WayBack Machine](#)



Figura 1: Still frame dall'installazione *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero*, estensione dell'Impero Romano al tempo di Germanico Cesare.



Figura 2: Still frame dall'installazione *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero*, la statua di Germanico stilizzata.





Figura 3: Still frame dall'installazione *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero*, Poussin, *Morte di Germanico*, 1627.



Figura 4: Still frame dall'installazione *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero*, ricostruzione del campus della città di Amelia



Figura 5: Still frame dall'installazione *Germanico Cesare... a un passo dall'Impero*, scritte tratte dagli *Annales*, Tacito.