

Master in "Tecnologie Integrate per i Beni Culturali"

Anno 2010



Workshop

**Progetto di allestimento multimediale
del
Museo Casa Rodolfo Siviero**

Gruppo di lavoro

Allieve:

Antonella Casucci
Ilaria Gualandi
Vincenza Rubini

Docente responsabile:

Paolo Pieri-Nerli

Docente informatica e ICT:

Francesco Luglio

Assistente tutor nella fase di workshop:

Filomena Morriello

Sommario

Premessa	5
a. Finalità.....	5
b. La collaborazione con il Museo Casa Rodolfo Siviero.....	5
1. Rodolfo Siviero e la sua casa	6
1.1. Rodolfo Siviero.....	6
1.1.1. "I dolori del giovane Siviero".....	6
1.1.2. La vita pubblica.....	6
1.1.3. L'attività bellica e post-bellica.....	8
1.2. La palazzina di Lungarno Serristori.....	10
1.2.1. Storia dell'edificio.....	10
1.2.2. La casa di Castelfranco.....	11
1.2.3. La casa di Siviero collezionista.....	12
1.3. La "casa museo".....	14
1.3.1. Il lascito.....	14
1.3.2. Aspetti museologici attuali e futuri.....	14
1.3.3. Attività culturali promosse dalla Casa Museo Rodolfo Siviero.....	15
2. Siviero cacciatore di opere d'arte	17
2.1. Patrimoni contesi.....	17
2.1.1. Le razzie d'arte nella storia.....	17
2.1.2. Collezionismo e Antiquariato.....	17
2.2. Il recuperatore d'arte nella storia.....	18
2.2.1. Nascita della figura del recuperatore d'arte.....	18
2.2.2. Campagne d'Italia.....	18
2.2.3. L'attività di Canova nel recupero.....	19
2.3. Siviero recuperatore.....	19
2.3.1. Le razzie naziste.....	19
2.3.2. L'attività di Siviero.....	20
2.3.3. Il ritorno delle opere trafugate dopo l'8 settembre.....	21
2.3.4. Il recupero delle opere esportate prima del '43.....	21
2.3.5. I recuperi eccellenti.....	22
2.3.6. Rose Valland.....	26

2.4	L'eredità di Siviero nel recupero	26
2.4.1.	Il Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale	26
3.	La casa museo Rodolfo Siviero: il progetto museologico multimediale e ICT	28
3.1	Scelte museologiche: vita e storia degli spazi	28
4.	Le scelte tecniche di musealizzazione multimediale e ICT	33
4.1.	Il piano seminterrato	33
4.1.1.	Accesso	33
4.1.2.	Sale didattica e multimediale	33
4.1.3.	Appartamento domestici	34
4.2.	Il Piano Terra rialzato e il Piano Primo	35
4.2.1.	Tecnologie utilizzate	35
4.2.1.1.	La Realtà Aumentata	35
4.2.1.2.	Identificazione a Radio Frequenza	37
4.2.2.	Implementazioni nel Piano Terra di Casa Siviero	38
4.2.2.1.	Studio-biblioteca Siviero	38
4.2.2.2.	Pranzo e Salottino con camino	38
4.2.2.3.	Camera da letto	39
4.2.3.	Implementazioni nel Piano Primo di Casa Siviero	40
4.2.3.1.	Salotto di rappresentanza	40
4.2.3.2.	Stanza quadri	40
4.2.3.3.	Studio Imelde	40
5.	Le strategie ICT di comunicazione della casa-museo	41
5.1.	La comunicazione multimediale	41
5.2.	Eventi di promozione	44

Premessa

a. Finalità

Il progetto esposto nelle pagine che seguono è il prodotto dell'attività di workshop svolta all'interno del Master in "Tecnologie Integrate per i Beni Culturali" sviluppato dall'Ass.^{ne} no-profit Palazzo Spinelli e parte integrante della sua attività statutaria di promozione della formazione nel settore dei Beni Culturali. Il Master, di secondo livello non universitario e alla sua terza edizione, si è svolto a cavallo fra 2010 e 2011 ed è caratterizzato, oltre che da materie proprie dell'approccio manageriale quali il marketing, da una particolare attenzione rivolta alla museologia e alle tecnologie informatiche e della comunicazione applicate al settore dei Beni Culturali e in particolare a quello museale.

All'interno della fase di formazione in aula, che precede un periodo di stage presso aziende di settore, gli allievi svolgono una vera e propria attività di progettazione assistita sulla base di un bando (allegato in appendice) che simula le possibili richieste di una stazione appaltante (vedi museo) per dotare la collezione di soluzioni di fruizione e di comunicazione, sia all'interno che all'esterno del museo, basate sull'*Information and Communication Technology* (ICT appunto).

In tal senso il fine ultimo del workshop è permettere agli allievi un'esperienza progettuale in cui comprendere il più possibile la relazione fra principi e scelte museologiche, nel rispetto delle caratteristiche e della natura del museo, e soluzioni tecnologiche adottabili per renderle chiare e coerenti a tali premesse.

Trattasi pertanto di un'attività solo in parte didattica e, nel caso delle tecnologie di questo settore, caratterizzata anche da un buon livello di sperimentaltà e approccio creativo.

Si assiste infatti spesso tutt'oggi, nei musei che hanno scelto di implementare l'ausilio tecnologico per estendere e migliorare la fruizione e la comprensione dei patrimoni esposti, ad una carenza di contenuti informativi, quasi che la sola tecnologia valga a raggiungere uno scopo comunicativo.

b. La collaborazione con il Museo Casa Rodolfo Siviero

Quest'anno l'attenzione progettuale, anche nella fase d'aula, si è concentrata sul tema della Casa Museo ed è parso del tutto coerente il tentativo, dimostratosi perseguibile, di svolgere un workshop su tale tema. Il Museo Casa Rodolfo Siviero, il solo la cui gestione è affidata alla Regione Toscana a seguito di volontà testamentaria dell'ex proprietario, è stato il tema prescelto. Grazie alla disponibilità del suo responsabile conservatore Attilio Tori e del dirigente del Dipartimento Politiche formative e Beni Culturali della Regione Toscana, è stato quindi possibile accedere alla Casa e agli spazi attualmente non aperti al pubblico ma interessati da un progetto di ristrutturazione e conseguente fruizione, che si realizzeranno negli anni a venire, e che hanno costituito un riferimento progettuale importante. Inoltre sono state fornite utili informazioni e documentazioni per permettere un'estesa comprensione del personaggio Rodolfo Siviero, del suo entourage e soprattutto della sua azione di recupero del patrimonio artistico nazionale che ha caratterizzato il suo principale interesse operativo ad iniziare dal periodo bellico.

(...)

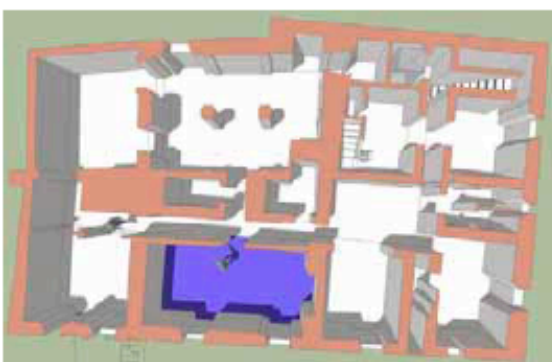
4. Le scelte tecniche di musealizzazione multimediale e ICT

4.1. Il piano seminterrato

4.1.1. Accesso

Secondo le previsioni del progetto di ristrutturazione, l'accesso al Museo è previsto dal Piano seminterrato ove la prima stanza che si incontra ospiterà un Punto informazioni turistiche. Ciò comporta che lo spazio a disposizione per l'accoglienza al visitatore della Casa Museo sarà costituito per lo più dalle pareti di fondo che dovranno essere messe in risalto dalle scelte allestitive (materiali e illuminazione) in modo da creare un netto contrasto tra i due ambienti e dare maggior peso alla sezione relativa al museo. Accanto alle prime essenziali informazioni sul museo e Rodolfo Siviero nonché le indicazioni sulla divisione in piani della Casa e i possibili percorsi tematici di visita, dovranno essere presentate ai visitatori le informazioni e relative istruzioni, circa le opzionali modalità di visita assistita (ausili multimediali) attraverso una grafica semplice e schematica.

4.1.2. Sale didattica e multimediale

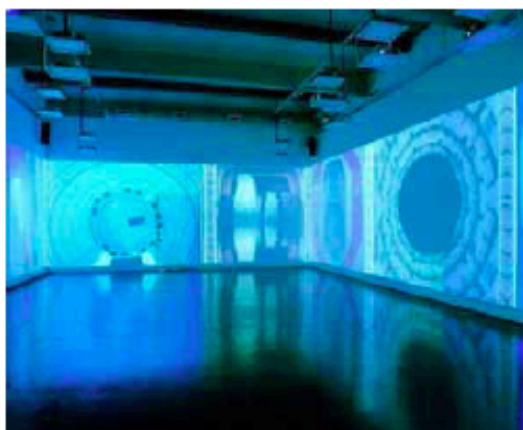


La "Sala multimediale" (utilizzabile all'occorrenza per incontri e conferenze) prevede un sistema coordinato di multivideo proiezioni grazie a proiettori fissati a soffitto programmabili da console. Dei sensori di prossimità, posti nel corridoio che precede la sala, azionano i proiettori (solitamente in *standby*) solo in presenza di visitatori. Le scelte relative alla tecnologia da utilizzare sono state effettuate tenendo conto di alcune caratteristiche del locale in termini

di ampiezza e illuminazione, in quanto le sue dimensioni, relativamente piccole, consigliano l'utilizzo di proiettori a focale corta per non generare fastidiose ombre o abbagliamenti, ma allo stesso tempo ad alta definizione a causa della distanza ravvicinata di visione tra lo spettatore e lo schermo. Data la scarsa illuminazione ambientale non saranno necessari proiettori ad alta luminosità né schermi di proiezione potendosi prevedere una adeguata finitura delle superfici murarie utili.

Si prevede l'impiego di 8 videoproiettori DLP di vari formati immagine (da 16:9 a 4:3 a seconda delle superfici di proiezione utili) di cui uno o più utilizzabile anche per le proiezioni nel caso di uso della sala per conferenze o incontri.

Per quanto riguarda l'impianto audio, al fine di rendere l'esperienza il più possibile immersiva la sala sarà dotata di Sistema audio Dolby Digital Surround 7.1 con diffusori affogati in parete nei punti di spicco delle volte.



4.2. Il Piano Terra rialzato e il Piano Primo

4.2.1. Tecnologie utilizzate

4.2.1.1. La Realtà Aumentata

La realtà aumentata (in inglese "Augmented Reality", abbreviato AR) è la sovrapposizione di livelli informativi (elementi virtuali e multimediali, dati geolocalizzati, ecc.) all'esperienza reale di tutti i giorni. Gli elementi che "aumentano" la realtà possono essere fruiti attraverso un dispositivo mobile dotato di telecamera, come un telefonino di ultima generazione (ad es. l'iPhone® 3GS o un telefono smartphone come quelli con sistema operativo Android®), con l'uso di un computer portatile dotato di webcam, con dispositivi di visione (p. es. occhiali VR), di ascolto (auricolari) e, nei casi più spinti, di manipolazione (guanti VR) che aggiungono informazioni e contenuti multimediali alla realtà percepita non più dai soli occhi ma da essi e quelli dell'apparecchiatura elettronica (chiamata anche *mixed reality*).



Esistono due tipologie di fruizione della realtà aumentata:

La Realtà Aumentata tramite dati georeferenziati.

Il telefonino o smartphone di ultima generazione deve essere dotato necessariamente di GPS per il geoposizionamento, di un magnetometro (bussola) e di un collegamento internet per ricevere i dati online da un database esterno. Il telefonino inquadra in tempo reale la (...)

5.1. La comunicazione multimediale

In base alle scelte museologiche e tecnologiche proposte si è pensato di realizzare un piano di comunicazione al fine di migliorare ed implementare la promozione della Casa Museo. Si è deciso di operare attraverso delle iniziative di miglioramento, da un lato degli strumenti attuali di comunicazione (attività di implementazione che comporterà costi operativi e di gestione ridotti) dall'altro di ideazione ed elaborazione di "prodotti" proprietari che, a discapito di costi di realizzazione e gestione più elevati (in un rapporto di circa cinque a uno), offrono numerosi vantaggi in termini di semplicità di navigazione e fruizione da parte dell'utente/visitatore.

Dopo un'accurata fase di studio, che ha preso avvio dall'analisi delle caratteristiche tecniche e strutturali del sito internet ufficiale di Casa Museo Rodolfo Siviero, si è proceduto alla presentazione di diverse proposte al fine di migliorare la fruizione di quest'ultimo coinvolgendo in prima persona i visitatori/utenti che saranno poi i veri protagonisti della visita da compiere nella palazzina di Lungarno Serristori.

Implementazione del sito web.

Il sito web di riferimento della Casa Museo Rodolfo Siviero è elaborato utilizzando un modello preimpostato. Si è pensato pertanto di migliorare l'interfaccia del sito ma soprattutto la riconoscibilità di quest'ultimo attraverso, ad esempio, la realizzazione di un logo chiaro e riconoscibile, utilizzabile quale base per una grafica coordinata e spendibile anche in altre iniziative quali ad esempio la versione mobile del sito web e gli eventi promotivi. Tale logo, di cui si propone una bozza, stilizza la figura di Rodolfo Siviero, tratta da una foto che lo ritrae con la Leda del Tintoretto, e riporta la sua firma qui riproposta a caratteri calligrafici.