

# Non più museo. L'originale e la copia nell'epoca della riproducibilità digitale

LELLO MAZZACANE

The essay accounts for the results that have been achieved during a Visual Anthropology research applied to a museum-based communication. Over the last few years, the latter has undergone to a real revolution that has brought its traditional methodology into discussion. Given this background, the essay is a reflection which starts from real experiences that have taken place over a long period of time in different disciplines and different staging contexts. This period of time has also given us the possibility to make tests and go through confirmation processes, which is at the core of a scientific approach. I believe that it is on this ground, and not on a generic reasoning, that we need to reflect, giving our subject the chance to gain significant portions of territory with respect to other disciplines' egemony. It is good, indeed, that other subjects such as archaeology or history of art have used the methodology and techniques of Visual Anthropology to reach the revolution mentioned above. For this reasons, the essay takes us, room by room, through a guided tour of the Herculanense Museum in its new form, recently reinvented with the help of multimedia technologies. The review of the five different multimedia stagings displayed in the museum gives us the possibility to make a double reflection. On the one side, it will be possible to test, through real realizations, some examples of the contemporary museum-based revolution; on the other side, we will be able to rebuild the theoretical-practical paths that are behind those results. A kind of brief story of the multimedia revolution whose phases, methodological references and concrete realizations are accurately accounted for.

## 1. Una visita guidata

Vorrei iniziare questo saggio partendo da una visita guidata, seppur rapida ma istruttiva, ad una struttura espositiva che riproduce virtualmente un museo del passato. Ci servirà a riflettere sugli esiti e sulle implicazioni che un *know how* antropologico visuale può avere in alcune realizzazioni museali. La struttura in questione è l'Herculanense Museum. Tale museo ebbe una breve vita ed una sede nella Reggia di Portici nella seconda metà del Settecento. Com'è noto la

Reggia fu edificata a partire dal 1738 per volere di re Carlo di Borbone, e della moglie, Maria Amalia di Sassonia, affascinata quest'ultima dalla suggestione dei luoghi. Lavorarono a questa immensa opera un gran numero di ingegneri, architetti e decoratori, da Giovanni Antonio Medrano ad Antonio Canevari, da Luigi Vanvitelli a Ferdinando Fuga (Margiotta 2008).



1. G. B. Lusieri, *Alle falde del Vesuvio da Portici*, 1784.

Quel tratto di costa prescelto da re Carlo per motivi paesistici e per le risorse venatorie, si rivelò ben presto una inesauribile miniera di memorie e di reperti del passato. La scoperta della città d'Ercolano, che doveva dar luogo all'inizio degli scavi, avvenne infatti per caso, in seguito a dei rilievi compiuti dall'ingegnere spagnolo Don Roque Joachin d'Alcubierre. L'idea di procedere a degli scavi sistematici prese consistenza dopo il ritrovamento di alcune statue, scavi che peraltro furono inizialmente tenuti segreti grazie al metodo di scavo stesso, avviato ad Ercolano attraverso pozzi e cunicoli sotterranei, che favoriva tale segretezza rendendo la visita agli estranei quasi del tutto impossibile. Furono così i reperti, provenienti dalle città sepolte di Ercolano e Pompei, a costituire progressivamente nella seconda metà del secolo una delle raccolte più famose del mondo, e a dare vita all'Herculanense Museum che fu inaugurato nel 1758<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> L'Herculanense costituisce una delle prime e più prestigiose istituzioni museali al mondo se si pensa che i Musei Capitolini avevano aperto nel 1734 o il *British Museum* di Londra appena

presso il piano terra di palazzo Caramanico destinato, quest'ultimo, ad essere integrato nella villa reale, che sarebbe divenuto ben presto una meta privilegiata del Grand Tour<sup>2</sup>, fino a quando, nei primi anni dell'Ottocento, tutti i reperti furono trasferiti a Napoli dove costituiscono a tutt'oggi il nucleo più consistente del Museo Archeologico Nazionale<sup>3</sup>. Non bisogna però immaginare l'Ercolanense un museo come gli altri, destinato allo studio ed aperto a tutti, poiché esso era assoggettato a severi divieti di disegno, di scrittura o di copia su tutto ciò che vi era custodito: molti visitatori dell'epoca lamentavano di non aver avuto tempo a sufficienza per guardare i reperti esposti, al punto tale che nelle osterie vicine i visitatori cercavano di abbozzare qualche schizzo a memoria su ciò che avevano potuto cogliere durante la rapida visita. Il rigido regolamento sulle modalità di visita del museo si spiega con il monopolio di pubblicazione riservato alla corte di Napoli, che redasse, nel 1752, una prima pubblicazione ufficiale sulle scoperte nelle città vesuviane, il "Prodromo". Nello stesso anno fu fondata l'Accademia Ercolanese<sup>4</sup> con il compito di rendere noti i ritrovamenti fatti durante gli ultimi anni. Nel 1757 viene editato il primo volume de *Le Antichità di Ercolano*, riccamente illustrato con riproduzioni su tavole di grande formato che, in sette volumi editati sino al 1792, dedicati alle pitture parietali, alle statue e agli oggetti di bronzo, illustra l'intera storia dei ritrovamenti, storia resa accessibile solo ad

---

nel 1753. Possiamo intravedere in esso anche il primo caso di "museo territoriale" per usare una terminologia contemporanea.

<sup>2</sup> Com'è noto il *Grand Tour* era un lungo viaggio nell'Europa continentale effettuato dagli intellettuali europei a partire dal XVII secolo che aveva come scopo precipuo quello di completare il loro iter formativo. Questo viaggio poteva durare da pochi mesi fino a svariati anni e la destinazione finale era comunemente l'Italia con la sua eredità della Roma antica o più raramente la Grecia. La scoperta di Ercolano prima e di Pompei dopo costituirono un'ulteriore forte attrazione: ce ne fornisce un esempio Goethe nel suo *Viaggio in Italia* del 1787, in cui, dopo aver visitato l'Herculansen Museum lo definì come "l'alfa e l'omega di tutte le raccolte di antichità".

<sup>3</sup> Il museo si veniva trasformando e ampliando di continuo per dare sistemazione all'enorme mole di oggetti provenienti dagli scavi, e di ciò ne dà testimonianza Winckelmann (1981) che per l'inaugurazione nel 1758, parla di cinque stanze, nel 1763 se ne contano dodici, nel 1771 quattordici, nel 1796 infine diciotto. Con la rivoluzione del 1799, il re e la corte, costretti a fuggire a Palermo, portano con sé ben sessanta casse di reperti. Solo nel 1815, dopo il rientro a Napoli della corte borbonica, le casse vengono trasferite nel Reale Museo Borbonico, odierno Museo Archeologico Nazionale, ma il museo di Portici può considerarsi dismesso anche se il trasferimento delle pitture parietali viene concluso solo nel 1827.

<sup>4</sup> L'Accademia Ercolanese fu istituita nel 1755 a Napoli da Carlo III per pubblicare e illustrare gli oggetti che venivano portati alla luce dagli scavi di Pompei ed Ercolano. L'Accademia doveva essere composta da quindici filologi e riunirsi presso la segreteria di stato della casa reale sotto la presidenza del Tanucci. Tra i membri figurano: Alessio Simmaco Mazzocchi; Ferdinando Galiani; e Francesco Valletta che per i primi anni venne prescelto come segretario (Castaldi 1840).

una ristretta cerchia di destinatari a cui i prestigiosi volumi venivano inviati in dono dal re<sup>5</sup>. In ogni caso, nonostante le restrizioni imposte, quella del Museo Ercolanese fu e resta per l'epoca una delle più significative esperienze museali di tutta Europa, non soltanto per la qualità sublime e per la gamma vasta ed eterogenea delle opere esposte, ma anche e principalmente per la sua natura di laboratorio sperimentale e per tutto l'insieme dei cantieri di scavo, di restauro e di studio a cui dette la stura<sup>6</sup>. Con la nascita dello Stato unitario, il Demanio conferì il Palazzo di Portici e il Parco Reale alla Provincia di Napoli che istituì nel 1872 la Reale Scuola Superiore di Agricoltura, contestualmente fu fondato un Orto Botanico nel giardino soprano della Reggia e nel 1935 la Scuola divenne Facoltà di Agraria dell'Università di Napoli "Federico II". Con la Scuola di Agraria, il Palazzo di Portici cambiò funzione, accumulando in questa sua fase storica svariate raccolte di tipo scientifico: collezioni botaniche, mineralogiche, entomologiche nonché macchine agricole e strumenti scientifici di laboratorio. Risale al gennaio del 2002, la stesura di uno studio per il restauro e la valorizzazione della Reggia, all'interno del quale veniva proposta la rinascita dell'Herculanense Museum. Tale progetto, elaborato con la partecipazione di studiosi di varie discipline antropologiche, storiche e scientifiche ed il contributo di architetti e tecnici del restauro, è partito nel dicembre del 2003 con un Programma di interventi finanziati dalla Soprintendenza Provinciale, utilizzando in parte fondi regionali provenienti dall'Unione Europea. La fase successiva di questo progetto è stata finalizzata alla valorizzazione del complesso monumentale orientato innanzitutto al ripristino degli originari caratteri architettonici e al tempo stesso è stato avviato il progetto scientifico relativo al Museo Ercolanense con l'apporto di un gruppo di lavoro interdisciplinare che ha visto impiegati storici dell'arte, archeologi, studiosi e specialisti nei diversi settori del restauro. Inoltre è stata stipulata una convenzione con il Centro Interdipartimentale di Ricerca Audiovisuale (CRA) dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II" per lo studio, l'ideazione e la realizzazione di taluni allestimenti e dei relativi prodotti multime-

---

<sup>5</sup> *Le Antichità* costituirono di fatto uno strumento di divulgazione e propaganda della politica culturale di Carlo attraverso la scelta delle personalità e delle istituzioni di riguardo a cui venivano inviate in dono. Negli anni Settanta, le Antichità sarebbero state messe in commercio a prezzi piuttosto sostenuti, in seguito da esse furono tratte edizioni economiche in varie lingue che contribuirono a mantenere vivo l'interesse per quelle scoperte in tutta Europa. Oggi sono consultabili in un'ottima riproduzione digitale a cura di M. Aoyagi e U. Pappalardo sul sito [www.picture.l.u-tokyo.ac.jp](http://www.picture.l.u-tokyo.ac.jp).

<sup>6</sup> Una delle grandi rivelazioni dello scavo dei siti vesuviani, è la scoperta della pittura antica, motivo per cui le pitture distaccate e trasformate in quadri costituiranno uno dei principali vanti del museo del quale occuperanno infine ben 16 sale per un totale di più di 1500 quadri. Tra coloro che ne tracciarono il resoconto sala per sala figura il Marchese de Sade nel suo *Voyage d'Italie*. Incaricato delle procedure di distacco fu Giuseppe Canart chiamato da Roma come esperto nel recupero delle statue negli scavi archeologici.

diali che avrebbero consentito la riformulazione virtuale del Museo. La tipologia espositiva che si presenta oggi ai visitatori segna la riformulazione di un museo del passato, collocato nel suo sito originario ma reinventato totalmente secondo tecniche multimediali di presentazione che mirano a ricostruire taluni dei suoi contenuti e atmosfere originarie senza fare ricorso ad alcuna opera originale con la sola eccezione della statua della Flora<sup>7</sup>, e a taluni calchi in gesso di alcune famose opere, come la riproduzione del Cavallo Mazzocchi o talune copie, come gli utensili in bronzo e le suppellettili dell'antica cucina, o la macchina per svolgere i papiri dell'Abate Piaggio<sup>8</sup> sul modello dell'esemplare esistente presso la Biblioteca Nazionale di Napoli. Un museo di questo tipo sembrerebbe rientrare nella più generale categoria di "Museo virtuale" se non fosse che "l'accezione comunemente adoperata negli ultimi decenni per indicare un cosiddetto 'museo virtuale' non individua in maniera univoca una ben precisa tipologia ed assume di volta in volta significati notevolmente vari, riferendosi a situazioni tra loro diversificate" (Guglielmo 2008: 290).

## 2. Un museo senza oggetti

Questo museo rinasce oggi in una sua nuova versione, diremmo qui in prima approssimazione, come copia di quello vero, cioè senza più nemmeno l'ombra di un solo reperto originale, fatta salva come si diceva la sola statua della Flora. Ora il problema che si pone: come può esistere oggi un museo senza oggetti, senza reperti, senza cioè quella che è sempre stata la sua ragion d'essere del suo esistere, la sua essenza e vocazione naturale? Questo interrogativo ci introduce immediatamente al centro della questione: che cosa è oggi un museo? O meglio cosa ha cessato di essere e cosa si dispone a divenire dentro le istanze poste dalla rivoluzione digitale? Per rispondere a tali quesiti senza peraltro scomodare i massimi sistemi, basta constatare la crisi in cui la gran parte di essi versa. Stando

---

<sup>7</sup> La statua della Flora era originariamente collocata al centro di una fontana nel parco superiore della Reggia di Portici, ma per ragioni conservative era stata da lì rimossa negli anni Settanta e riposta in un deposito del Museo Archeologico Nazionale di Napoli, dove è stata oggetto di restauro, terminato il quale è tornata nel sito reale in una sala dell'Herculanense Museum.

<sup>8</sup> Tra il 1752 e il 1754 furono scoperti nella Villa dei Papiri a Ercolano centinaia di papiri carbonizzati e si pose il problema di inventare una tecnica per lo svolgimento e la conservazione dei preziosi rotoli. Dopo varie sperimentazioni, la cura dei papiri fu affidata ad Antonio Piaggio, che ideò un'apparecchiatura per lo svolgimento. Come si adoperasse la macchina ci è noto dalle descrizioni dei contemporanei e degli addetti allo svolgimento presso l'Officina, e in particolare del celebre Winckelmann, ospite e amico dell'abate. Le difficoltà da superare erano notevoli e il testo recuperato, ineluttabilmente, si presentava lacunoso in più punti, rendendo necessario il lavoro di interpretazione e integrazione, che già dalla corte di Napoli fu assegnato ai migliori filologi del Regno (Palumbo 2008).

alla situazione italiana gli oltre tremilaottocento tra musei e gallerie grandi e piccole stentano persino a sopravvivere in una cronica carenza di fondi, per non dire di visitatori. Il fatto è che la gran parte di essi non incontra l'interesse del pubblico, ha visto venire meno la sua funzione sociale educativa e didattica, e vede declinare il suo potenziale comunicativo e culturale in continua erosione ad opera dei media e della rete. Non sto qui a fare distinzioni nella tipologia dei musei: tra musei cioè storico-artistici, archeologici o demologici che presentano ovviamente problematiche specifiche per ciascun ambito come anche precipue criticità nell'aggiornamento delle modalità espositive, ma che pur tuttavia sono accomunati da uno stesso orizzonte di crisi. Fanno parzialmente eccezione solo i grandi musei, le grandi pinacoteche, che sfruttano la loro cospicua rendita di posizione, ma che comunque sono nell'ordine di poche unità a fronte del numero complessivo che abbiamo visto prima che investe la totalità delle piccole e medie strutture museali<sup>9</sup>.

Il museo dunque sembra essere una struttura obsoleta che ha fatto il suo tempo e non corrisponde più alle esigenze conoscitive di un pubblico sempre più emancipato rispetto alle forme ed alle modalità del comunicare. Ecco, perché è questo il punto focale del problema: le forme e le modalità del museo tradizionale non collimano più con le forme attuali della comunicazione. Il museo tradizionale presentava il suo percorso conoscitivo tra le opere, i reperti, gli oggetti, ed essi dialogavano col pubblico attraverso la loro matericità ed attraverso il taglio interpretativo che il percorso stesso tendeva a suggerire. Per le generazioni attuali, che di fatto sono native digitali, i percorsi conoscitivi vengono esperiti in forme ipertestuali nella navigazione in rete che risulta enormemente più ricca, articolata, multiforme di quella univoca tra gli oggetti proposta/imposta dal percorso museale tradizionale. Nel confronto non c'è partita, non c'è *aura* che tenga per dirla con Benjamin, come non c'è sindrome di Stendhal che possa colmare il divario conoscitivo tra i due percorsi. Certo *aura* e sindrome producevano ciascuna per suo conto delle forti emozioni, trasmettevano il sentimento dell'opera d'arte che solo l'opera dal vero e dal vivo può trasmettere, e che costituisce anch'essa una fonte precipua di conoscenza, ma ciò che restava inespresso era tutto il corredo di conoscenze, di collegamenti, di integrazioni che a quell'opera ineludibilmente fanno capo e che non necessariamente ogni visitatore di ogni classe sociale è in grado di cogliere o comunque di poterne disporre all'occorrenza. Cosa che puntualmente e simultaneamente può aver luogo in un percorso virtuale e ipertestuale. Con ciò non intendo minimamente indulgere a una sorta di feticistica idealizzazione del virtuale rispetto al reale, dell'ipertestuale rispetto al testuale e così via in una pedissequa comparazione competi-

---

<sup>9</sup> Secondo la presentazione fatta dall'ISTAT nel dicembre 2013 sono 4588 i musei e gli istituti simili, pubblici e privati aperti al pubblico nel 2011, di cui 3.847 i musei, gallerie o collezioni, 240 le aree o parchi archeologici e 501 i monumenti e complessi monumentali.

va, ma semplicemente constatare il fatto che una modalità della comunicazione analogica ha di fatto ceduto il passo a una multiforme modalità digitale di cui tutte le considerazioni che andiamo esponendo sono la logica conseguenza. Per cui potremmo provvisoriamente e sinteticamente concludere che una modalità culturale nuova si è innervata dentro la nostra civiltà investendo *in primis* le forme del comprendere e del comunicare<sup>10</sup>. Il museo, o meglio la nuova macchina museale, perché, come vedremo di macchina si tratta, non può andare esente da questo processo di trasformazione che ha investito la nostra cultura; anzi direi che può e deve essere uno dei luoghi deputati alla riformulazione dei nuovi linguaggi della comunicazione non solo museale ma della comunicazione *tout court*. Tuttavia il museo tradizionale in quanto depositario di uno specifico patrimonio di conoscenze accumulato nel tempo è nella condizione di fornire i mattoni per fabbricare edifici di diversa grandezza e natura, ma è qui che “il museo deve farsi laboratorio” per trasformare quei mattoni, quella “materia prima” in percorsi conoscitivi multipli, in edifici appunto di diversa fattura. Per questo il nuovo museo dovrà assumere una struttura la più distante possibile dal deposito e la più simile a una febbrile macchina di produzione multimediale. Introduciamo qui un altro grande agente della rivoluzione museale: la multimedialità. Recepiamo con questo termine un concetto di multimedialità molto difforme da quello d'uso comune in cui la multimedialità viene intesa come coesistenza in un unico media di contenuti testuali, iconici, sonori e via dicendo in una sorta di compresenza iperbolica spesso fine a se stessa<sup>11</sup>. La recepiamo piuttosto nell'accezione di “multimedialità allargata”: di disponibilità e compresenza cioè dei diversi media nel museo secondo le utilità connesse alle loro specifiche caratteristiche linguistiche e comunicative (Mazzacane 2001: 134-135).

Allo stato delle cose il rinato Museo Herculense può fungere da punto di riferimento per “testare” talune di queste specifiche modalità multimediali. Al qual proposito si impone l'obbligo di ricordare che ciascuna di tali modalità ha peraltro dietro di sé una sua storia tecnologica e culturale, che non mi è dato qui di ripercorrere, ma alla quale è utile di volta in volta fare riferimento. Le installazioni che prenderemo in esame sono le cinque presenti nel museo e ognuna di esse svolge, con l'ausilio di una specifica tecnologia, un preciso obiettivo comunicativo<sup>12</sup>. Vediamole distintamente.

---

<sup>10</sup> Mi sono soffermato più di una volta su questi problemi, vedi a esempio (Mazzacane 2002).

<sup>11</sup> Abbiamo esperito concretamente questo tipo di approccio nell'ambito del *Progetto Siena* coordinando la struttura di produzione sperimentale dei prototipi multimediali dei 23 musei della Provincia di Siena.

<sup>12</sup> Per una rassegna analitica degli allestimenti multimediali presenti nel Museo (Mazzacane 2008).

## 2.1 La Multivision

Una prima sala del museo assolve al compito di illustrare al grande pubblico e per grandi linee, ma pure con un certo grado di coinvolgimento evocativo, il sito della reggia di Portici così come si era venuto configurando al tempo della sua edificazione. Un ulteriore obiettivo illustrativo è stato quello di inserire la reggia stessa nel più ampio panorama delle altre dimore o meglio “delizie reali” così come concepite da Carlo III durante la sua reggenza. Entrambi questi obiettivi espositivi vengono svolti attraverso due programmi di multivisione. Tali programmi si avvalgono in larga parte delle raffigurazioni pittoriche dell’epoca per lo più puntualmente e mirabilmente eseguite dall’infaticabile Jakob Hackert e accompagnate da musiche coeve. Più nel dettaglio il primo programma in Multivision, che ha per tema la Reggia, dispone di un commento parlato oltre quello musicale, mentre il secondo sui siti reali del regno è accompagnato da sola musica. In particolare quest’ultimo ricorre a un espediente narrativo di tipo favolistico utilizzando in apertura e chiusura una zuppiera del “servizio dell’oca”, che, com’è noto è decorato con la riproduzione, sui pezzi da portata, di tutti i siti reali cari alla corona. L’entrata e l’uscita dalla zuppiera con una lenta carrellata diviene “l’espedito magico” di questo viaggio a ritroso nel tempo tra le meraviglie dei siti reali. Da qui il titolo *Servito da Re* di questa Multivision.



2. Multivision sui *Siti Reali* (youtube, CRA, Portici: la Reggia).

Perché avvalersi di due programmi siffatti? La risposta è semplice: siamo appena entrati nel museo, occorrono le indicazioni di sfondo sul luogo in cui



siamo: la multivisione è una struttura spettacolare e i suoi programmi possono essere concepiti secondo un andamento narrativo. È dunque il *media* adatto a trasportarci, quale "oggetto fatato", alla maniera dell'*incipit* delle favole di Propp, in un altro mondo: il mondo di Re Carlo. Ciò lo si ottiene grazie alle caratteristiche immersive del mezzo e grazie alle potenzialità evocative di una narrazione visuale che si avvale dei soli dipinti dell'epoca e di coevi brani musicali. Dove nasce questa tecnica multivisiva? Chi l'ha inventata e dove è stata utilizzata in precedenza? La Multivision nasce negli anni Settanta del Novecento come tecnica di comunicazione spettacolare, appannaggio quasi esclusivo di grandi eventi pubblicitari. Viene infatti utilizzata in particolari occasioni come *meeting* o nel lancio di nuovi prodotti da grandi aziende come la Ferrari o il Club Méditerranée, e con l'allestimento di adeguate scenografie. Bisogna anche ricordare che talune installazioni Multivision diverranno strutture stabili con una programmazione regolare in molte città del mondo: ricordiamo, per onor di cronaca, quella di New York o di Londra rispettivamente dedicate alla storia delle due città<sup>13</sup>.

Sempre per onor di cronaca va ricordato l'impegno che la struttura del Nuovo Politecnico profuse in quegli stessi anni per convertire l'utilizzo della multivisione a fini di divulgazione culturale, in particolare quei programmi di Visual Anthropology dedicati all'analisi delle feste e della cultura popolare<sup>14</sup>. Dopo questo rapidissimo *excursus* nelle Multivision di quegli anni, risultano ora forse sufficientemente chiare le potenzialità di impiego di tali strutture nel museo, ancor più nelle loro versioni aggiornate con l'avvento dei videoproiettori e delle tecnologie digitali e di conseguenza la loro estrema duttilità e attualità per una vasta gamma di soluzioni espositive. Proseguiamo ora nella nostra visita guidata all'Herculanense e ci imbattiamo in un'ulteriore installazione multimediale. È anch'essa una proiezione su grande schermo, ma in questo caso si tratta di una ricostruzione in 3D del teatro di Ercolano. È noto che il teatro è attualmente in gran parte ancora sepolto sotto la città di Ercolano e la parte di esso praticabile, a cui si accederebbe scendendo nelle viscere della terra da un accesso su corso Resina è a tutt'oggi interdetta al pubblico. Tuttavia abbiamo le ricostruzioni sulla sua struttura e avvalendoci di queste è stato possibile simularne la totale ricostruzione in grafica 3D. La proiezione su di uno schermo a parete totale riesce a restituirne dunque fedelmente, e con una sorta di "effetto presenza", la sua

---

<sup>13</sup> Nel 2012 anche Torino ha presentato a palazzo Madama una sua Storia della città in Multivisione.

<sup>14</sup> La struttura di produzione audiovisuale del Nuovo Politecnico operante tra gli anni Settanta e Ottanta del secolo scorso ha prodotto in quell'arco di tempo oltre cinquanta tra Multivision, Computer Vision e altri programmi audiovisivi presentati in svariati contesti nazionali e internazionali. Vedi il *Catalogo* a schede del Nuovo Politecnico (edizione fuori commercio). Tra i titoli di Multivision sul tema delle feste ricordiamo in particolare *La Festa dei Gigli a Nola* e *Sette feste di Carnevale* prodotti nel 1975.

struttura e i suoi meccanismi scenici: dal velario di copertura, alle scene, agli effetti sonori e così via.



3. La sala degli affreschi (youtube, CRA, Portici: tanti bei quadri).

È superfluo anche solo accennare in questa sede, perché ampiamente nota, la storia e le applicazioni della grafica tridimensionale in ambito museale. Voglio qui solo ricordare l'ampio impiego che di essa è stato fatto negli allestimenti multimediali del Sistema Museale Senese nell'ambito del *Progetto Siena* realizzato dalla Provincia in collaborazione con Rai Educational e da me diretto nei primi anni 2000. Ne ribadisco qui l'utilità ogni qual volta, come nel caso del teatro di Ercolano, o come in tanti altri casi, ci soccorre nella ricostruzione o nella simulazione di strutture o eventi altrimenti inconoscibili nelle loro fattezze reali<sup>15</sup>.

## 2.2 “Tanti bei quadri per la galleria del re”

Così si esprimeva il Tanucci in una lettera allorché gli affreschi parietali rinvenuti negli scavi di Ercolano prima e di Pompei dopo, venivano distaccati dalle pareti originarie e collocati con delle cornici nei locali di Palazzo Caramanico a formare appunto una sorta di inusuale pinacoteca a uso esclusivo del Re. Naturalmente quadri non erano sebbene affreschi appunto, provenienti dagli sca-

---

<sup>15</sup> Nel progetto Siena molte realizzazioni in 3D furono proposte sia per i musei archeologici, per esempio per ricostruire la casa etrusca o i *canopi*, ma anche in ambito demologico per la ricostruzione di alcune Grance.

vi ove erano stati distaccati con una speciale tecnica di cui pure nel prosieguo dell'illustrazione di un'altra sala del museo daremo conto. Ora, non disponendo degli affreschi originali, che peraltro giacciono numerosissimi nei depositi del Museo Archeologico Nazionale di Napoli, quale soluzione museale avrebbe potuto restituire quella particolare esposizione, nonché produrre l'effetto sbalorditivo che conseguiva per i visitatori dell'epoca<sup>16</sup>? La soluzione espositiva più idonea è venuta da una ulteriore tecnologia multimediale ampiamente collaudata in altra sede. Si è allestita così una sala che espone su tre pareti un consistente numero di affreschi riprodotti fotograficamente su pellicola ad altissima risoluzione nelle loro dimensioni originarie. Dal momento che il supporto fotografico è costituito da una pellicola è possibile retro-illuminarla dosando adeguatamente l'intensità di luce dei *led*. L'effetto complessivo degli affreschi retroilluminati su tutte e tre le pareti a tutt'altezza in una sorta di *horror vacui* induce nello spettatore di oggi quello che dovette essere lo sbigottimento di allora.



4. Il teatro di Ercolano in 3D col velario.

---

<sup>16</sup> Tra questi ve ne furono di illustrissimi tra letterati, artisti, scienziati come Dominique Vivant Denon futuro direttore del *Louvre*, Fragonard, Goethe o Winckelmann per citarne solo alcuni che annotano le suggestioni che su di essi ebbe tale esposizione.

Anche questa tecnologia ha una sua storia che proviene dalla realizzazione delle *Mostre Impossibili*. Tali mostre fanno capo al progetto *Idea* di Rai Educational nato a ridosso del progetto *Siena*, alla ideazione e realizzazione del quale pure ho avuto l'onore di partecipare attivamente nel corso degli ultimi anni. Tale progetto varò la riproduzione fotografica a tappeto dei quadri presenti nelle maggiori pinacoteche nazionali. In particolare si è proceduto alla riproduzione di tutti i quadri presenti rispettivamente presso l'Accademia, gli Uffizi, la Galleria Borghese, il museo di Capodimonte e di altri contesti museali minori per complessive 15.000 opere pittoriche<sup>17</sup>. Tale cospicuo patrimonio di riproduzioni fotografiche ad alta risoluzione ha consentito l'ideazione e la realizzazione di una serie di mostre impossibili (da Caravaggio a Raffaello a Leonardo nella presentazione integrale di tutte le loro opere) riproposte in svariati contesti nazionali e internazionali<sup>18</sup>.

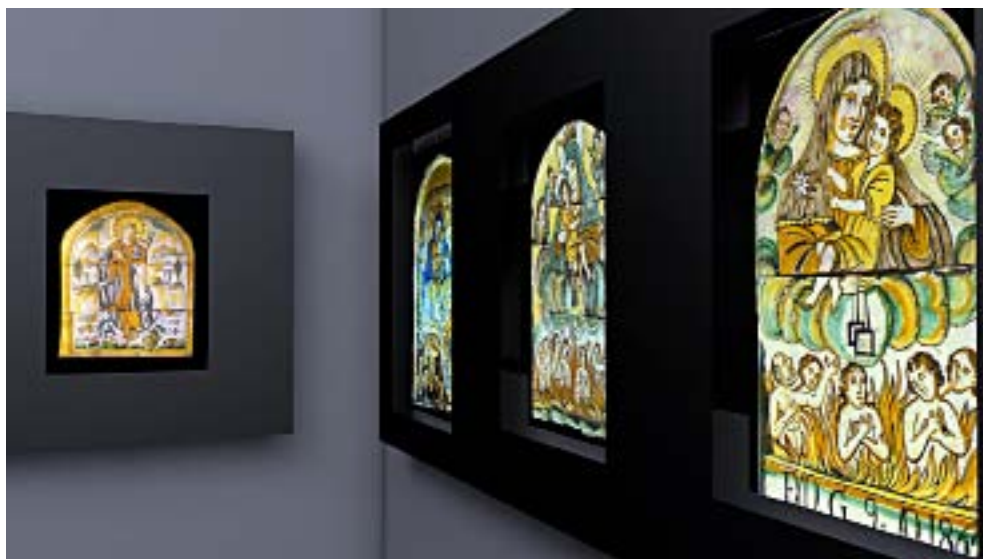


5. *La mostra impossibile* di Caravaggio in S. Sofia a Salerno.

<sup>17</sup> Tali riproduzioni fotografiche in pellicola di grosso formato che costituiscono l'Archivio del *Progetto Idea* sono custodite in un locale a temperatura costante presso la sede del Centro di Produzione della RAI di Napoli (Parascandolo 2002: 162-170).

<sup>18</sup> Delle numerose mostre cito l'ultima *Leonardo, Raffaello Caravaggio, una mostra impossibile*, tenutasi nel Convento di S. Domenico Maggiore a Napoli nel 2013. Attualmente la mostra è al CENART di Città del Messico dove ha fatto registrare al 30 marzo 2015, 150.000 presenze.

Anche in questo caso risultano evidenti le molteplici valenze di un'installazione di questo tipo vuoi sul piano didattico, vuoi sul piano emozionale, vuoi su quello più propriamente conoscitivo, nel pieno rispetto della correttezza scientifica e filologica della proposta espositiva. Per completezza mi piace citare qui l'ultima realizzazione, in ordine di tempo, di questo tipo di mostra impossibile in un contesto museale con una ulteriore declinazione nella tipologia delle opere riprodotte. Si è trattato infatti di riprodurre fotograficamente per il museo della ceramica di Cerreto Sannita (BN) un certo numero di edicole votive maiolicate nelle loro reali dimensioni. Tali manufatti ceramici dovuti alla devozione popolare dei secoli passati, molti dei quali tuttora disseminati sul territorio, sono spesso collocati in modo da non essere visibili perché, a esempio, posti molto in alto o all'interno di cortili privati, di modo da costituire anch'essi una tipologia espositiva praticamente impossibile da presentare dal vero eppure preziosa. Dobbiamo con soddisfazione riscontrare che la stampa ad alta risoluzione su pellicola retro-illuminata delle edicole votive in questo caso risulta ancor più sorprendente dei quadri delle mostre citate prima perché conferisce alla riproduzione la lucentezza precipua della maiolica figurata<sup>19</sup>.



6. Museo della Ceramica di Cerreto Sannita, prima sala.

### 2.3 La lanterna di re Carlo

In un'altra sala del museo fa la sua figura un raffinato apparato scenotecnico che ha la forma esterna di un grande cristallo nero nel quale si entra per assistere

<sup>19</sup> Sul museo della ceramica di Cerreto Sannita vedi Mazzacane A.-Mazzacane L. 2012.

alla proiezione di programmi multivisivi. Tali programmi svolgono su sei schermi 15 percorsi narrativi. Le modalità espositive e narrative sono le più varie: immagini e commento parlato restituiscono a esempio in viva voce le osservazioni fatte dai visitatori dell'epoca, oppure dispiegano innanzi ai nostri occhi gli oggetti di scavo illustrati dalle lettere del Tanucci al Re, o ancora vediamo virtualmente ricollocata nel suo luogo originario la statua della Flora dopo il restauro. E così via nel presentare voci, notizie, sensazioni atte nel loro insieme a ricreare quella che fu la suggestione di un luogo, l'esperienza di un'epoca<sup>20</sup>.



7. La Lanterna di Re Carlo (youtube, CRA, Portici: i siti reali).

Il *know how* che è alle spalle di questi prodotti multimediali viene anch'esso da lontano e fa riferimento a quella serie di sperimentazioni condotte nel corso degli anni prima dal Nuovo Politecnico, poi a quelle relative al Progetto Siena e infine al progetto Idea, cui si è fuggacemente accennato. In modo più specifico e

---

<sup>20</sup> Dal punto di vista tecnico un allestimento similare alla lanterna fu da me realizzato con l'impianto di Multivision che ricreava scenograficamente la Cupola di S. Andrea della Valle del Lanfranco all'interno della Mostra tenutasi a Palazzo Venezia (16 marzo-16 giugno 2002).

pertinente va ricordata la cospicua produzione di lavori multimediali realizzati nell'ambito del Progetto Siena dove vennero sperimentati nuovi *format* di varia pezzatura da destinare agli allestimenti museali<sup>21</sup>.

## 2.4 Il distacco degli affreschi

Un ultimo allestimento è costituito da una saletta di visione con un video che riproduce una simulazione della tecnica del distacco degli affreschi così come venne perfezionata dalle maestranze degli scavi nella seconda metà del Settecento. In questo caso l'interesse risiede tutto nella particolarità del contenuto del video incentrato sulla ripresa fedele delle fasi di preparazione dell'intonaco prima e poi del distacco di un affresco ricostruendole dal vero. Si è partiti infatti dalla preparazione dei sette strati di intonaco di vitruviana memoria (in realtà se ne sono riprodotti solo tre) per passare poi alla stesura "a fresco" di un disegno raffigurante un grifone. Successivamente alla realizzazione del disegno si è lasciato trascorrere alcuni mesi estivi per l'essiccazione e nel mese di settembre si è dato luogo alle delicate fasi di distacco con la famosa tecnica della "sciabolata"<sup>22</sup>. Riporto qui questa particolare esperienza per le caratteristiche peculiari di un prodotto filmato di tal fatta, il quale, per riuscire a illustrare una procedura così complessa e macchinosa, non poteva che riprodurla dal vero, simulando in pochi minuti una vicenda, quella dell'affresco, dall'esecuzione al distacco, svoltasi nella realtà in un arco temporale di due millenni<sup>23</sup>.

Fin qui le installazioni multimediali.

Le ulteriori sale del Museo proseguono con una esposizione di tipo tradizionale con ampio ricorso alle copie o, come vedremo con copie di copie degli originali. Ciò avviene, a esempio, con la copia a grandezza naturale del Cavallo Mazzocchi o con la ricostruzione materiale di quella cucina romana corredata di suppellettili così come era stata allestita con reperti veri nell'Ercolanense di allora<sup>24</sup>. Una copia dell'originale è anche l'ingegnosa macchina di Piaggio inventata per lo srotolamento dei papiri.

---

<sup>21</sup> A tali prodotti sperimentali verrà dato il nome di "pillole", "moduli", "tessere", "lezioni" ecc. a seconda della loro durata, dell'impiego o meno di *set* virtuali, di presenza del conduttore in studio ecc. La metodologia di lavoro è confluita in tre manuali stampati a uso interno per Rai Educational a cura di Lello Mazzacane tuttora inediti (Parascandolo 2002).

<sup>22</sup> Tutte le fasi dalla pittura al distacco sono state eseguite da Antonio Guglielmi dell'Istituto Superiore per la Conservazione e il Restauro del Ministero dei Beni Culturali.

<sup>23</sup> Il filmato è stato realizzato in due versioni: una con finalità didattiche donata all'Istituto della durata di 30' e una versione breve per il Museo della durata di 10'.

<sup>24</sup> Quello della ricostruzione di un ambiente domestico fu in assoluto un'idea anticipatoria nell'ambito museale dell'epoca.

In conclusione tutto il seguito dell'apparato espositivo dell'attuale Museo lo si può dichiaratamente considerare copie da originali. Ed è su questo ulteriore aspetto che vorrei qui di seguito soffermarmi e trarre spunto per delle considerazioni conclusive.

### 3. Il Museo Ercolanense: un palinsesto della riproducibilità dell'opera d'arte

Prendiamo in considerazione l'ipotesi di leggere l'Herculanense Museum come un palinsesto della riproducibilità dell'opera d'arte. Un museo nel quale vengono presentate varie forme in cui dall'antichità a oggi ci si è cimentati nella riproduzione dell'opera d'arte. La romanità aveva esperito le sue forme di riproduzione copiando, a esempio, nella statuaria i modelli greci. Ma per il Museo Ercolanense procediamo con ordine: l'occasione venne dalla scoperta di Ercolano e Pompei. Questa mise in moto una macchina della riproduzione dei capolavori del passato che non c'era mai stata prima, forse mai nella storia. Le sbalorditive scoperte di reperti antichi che provenivano dagli scavi imponevano il reclutamento e la formazione di maestranze poderose per fare fronte al recupero e al restauro dei reperti stessi. Ma altrettanto composita e complessa divenne col passare degli anni la macchina della divulgazione e della riproduzione delle opere recuperate. Un inventario tipologico dei reperti della cultura romana può aiutarci nella individuazione delle relative tipologie riproduttive. Inizierei dai papiri, posto che per essi il problema principale fu quello di svolgerli per poterli decifrare e leggere, subito dopo aver capito che non si trattava di tizzoni da buttar via, e tanti se ne buttarono<sup>25</sup>. I papiri erano testi e in quanto tali riportavano per iscritto nella fattispecie contenuti e temi in prevalenza della filosofia epicurea. Qui non c'è molto da dire se non che la riproduzione di quel sapere filosofico si svolgeva, e il verbo suona come una metafora, dentro lo svolgersi del papiro e nella copia del testo dal papiro alla carta (Travaglione 2008). La strada della scrittura è ampiamente nota per doverla qui ripercorrere: la riproduzione testuale accompagnerà il lavoro degli amanuensi per tutto il medioevo sino all'invenzione di Gutenberg che in buona sostanza rivoluzionerà la Storia dell'Occidente. Se accanto alla scrittura ripercorriamo il cammino della riproduzione a stampa dei disegni: dalla xilografia, alla litografia, ai rami, il tema della riproduzione di un'opera d'arte a stampa risulta oltremodo vario e articolato nel suo *excursus* storico. Le *Antichità di Ercolano Esposte* segnano, lungo questo percorso una tappa significativa. La macchina che si mette in moto è poderosa: se abbiamo segnalato il percorso del reperto dal recupero nello scavo al suo successivo stu-

---

<sup>25</sup> Fu coinvolto nell'impresa anche il Principe Raimondo di Sangro che fallì nello scopo danneggiando un cospicuo numero di papiri.



dio e restauro, ora dobbiamo seguirlo dalla riproduzione nel disegno sino all'incisione e alla stampa<sup>26</sup>. Questi passaggi sono determinanti. Inizia un'altra vita del reperto: non più la sua sola e unica vita reale, ma la sua rappresentazione. Le operazioni che si frappongono chiamano in causa altri autori, altri punti di vista, altre letture che aprono al tema dell'interpretazione<sup>27</sup>. Fermiamoci qui per ora e andiamo ad aprire altri percorsi: la statuaria, per intanto quella in bronzo. Qui nel restauro si metterà mano al *pastiche* come nel caso del Cavallo Mazzocchi che proveniva peraltro già dal crogiolo di cavalli e bighe fuse nel bronzo. Il cavallo non sarà certamente più quello di prima dopo averne cavato la copia<sup>28</sup>. E un'operazione ancor più complessa sarà quella compiuta da Canart con la sua personale e discutibile rielaborazione della Flora<sup>29</sup>. Restauri che restauri non sono ma che reinterpretano e declinano il classicismo secondo il proprio gusto, a sua volta dentro quello della loro epoca<sup>30</sup>. Ma anche qui nella statuaria in bronzo come in marmo ci appassiona il tema della riproducibilità dell'opera d'arte. E allora andando oltre la riproduzione delle opere a tutto tondo sulla carta stampata che costituisce un veicolo improprio del linguaggio tridimensionale del reperto, si apre o meglio si riapre la tecnica del calco. Inaugureremo con l'età di Carlo la riproduzione calcografica fattasi poi industria con le fonderie Chiurazzi<sup>31</sup>. Riproducibilità calcografica dell'opera d'arte. Altro tema da mettere al centro della nostra riflessione. E quando non sappiamo la copia di cos'è copia? La copia dello pseudo Seneca, a esempio, in che rapporto si pone con l'originale<sup>32</sup>? E, a cascata, il problema dell'*aura* di benjaminiana memoria esiste solo per l'originale greco o pure per la copia romana? E se persiste per la copia romana dopo quante copie di copie svanisce? Interrogativi evidentemente retorici ma non privi di interesse. Avevamo per un attimo lasciato la riproduzione a stampa appena alla soglia del colore, la stampa infatti delle Antichità non ne poteva ancora disporre. Dovremo aspettare il nuovo secolo, l'Ottocento perché tutte le scoperte archeologi-

---

<sup>26</sup> Tra il 1757 e il 1792 escono ben otto volumi delle *Antichità* che illustrano con dettagliate incisioni le pitture, i bronzi, le lucerne e gli utensili vari usciti dagli scavi.

<sup>27</sup> Il tema dell'interpretazione merita da solo una riflessione a parte dal momento che attraversa trasversalmente la nostra cultura contemporanea. Un primo orientamento con una rassegna antologica è in Perissinotto 2002.

<sup>28</sup> Sulla problematica più complessiva del restauro vedi Prisco 2008.

<sup>29</sup> Sul restauro del Canart vedi Porzio 2008.

<sup>30</sup> Canart infatti aveva aggiunto tra l'altro alla Flora una ghirlanda di fiori "interpretando" decisamente la statua dentro il gusto suo personale e dell'epoca.

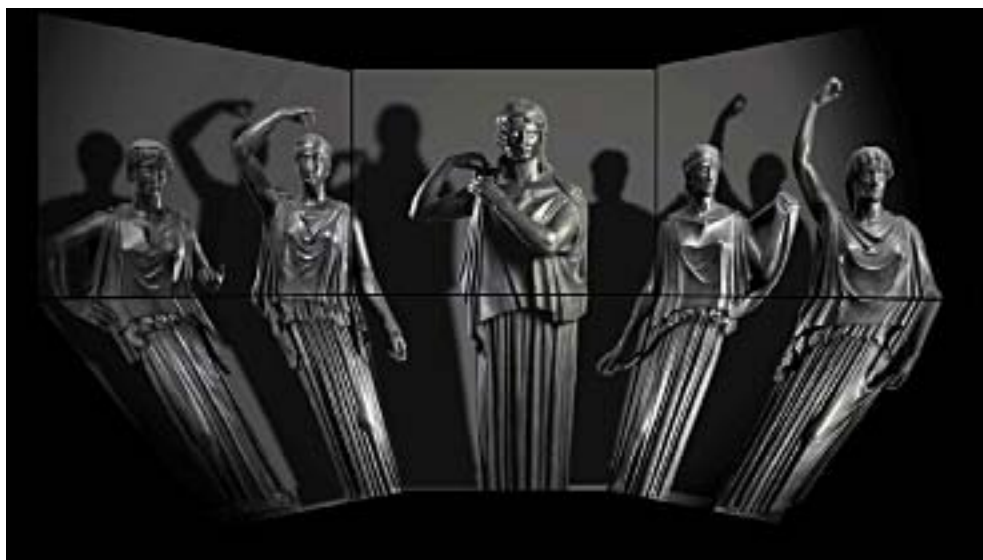
<sup>31</sup> Alla fonderia Chiurazzi, nata nel 1870, il Museo Archeologico di Napoli consentì, unico nella storia, di ricavare calchi in gesso dagli originali. La fonderia con le sue riproduzioni fornì i più importanti musei del mondo.

<sup>32</sup> La notissima testa in bronzo rinvenuta nella villa dei Papiri nel 1754 inizialmente attribuita al filosofo greco anch'essa probabilmente copia di un originale ellenistico.

che, gli affreschi in particolare, come per magia, si colorino nei dipinti di pittori specializzati dal Morelli in poi<sup>33</sup>. In che rapporto si pongono tali riproduzioni con gli originali oltre al fatto che dai muri sono passati alla carta? Le Antichità riproducevano gli affreschi al tratto di bulino in bianco e nero ora Morelli & C dispongono di tutta la gamma di colori e le loro riproduzioni non hanno le asperità dell'intonaco affrescato ma si dispongono su di una superficie liscia senza discontinuità del pigmento colorato. Riproduzione o ancora una volta reinterpretazione nel passaggio da un testo all'altro da un autore a un esecutore? Affrontiamo allora la questione di petto e trasferiamoci subito nella nostra epoca nella quale saltando ogni mediazione disponiamo della copia dell'affresco nel suo rapporto uno a uno trasferita su pellicola ad alta definizione e in aggiunta retroilluminiamola. Qui la trasposizione è palese eppure l'affresco ci appare più vero del vero. Come la mettiamo? Siamo forse in zona iperrealista? Quando l'affresco veniva staccato ed entrava nella galleria del Re era una copia di se stesso o trasmetteva la sua vita originaria sulla parete? Altre due sorprese del museo digitale: la ricostruzione in 3D, la Multivision. La realizzazione in 3D, nel nostro caso del teatro di Ercolano simula un monumento che è nascosto ancor oggi sotto il *pavé* della città di Ercolano. In più gli gira attorno come un astronave nello spazio e come tale ci appare nella sua assoluta irrealistica realtà virtuale. Ultima, ma non ultima anzi prima nel susseguirsi delle installazioni la Multivision sui siti reali pur partendo dalla riproduzione proiettata su grandi schermi dei dipinti di autori dell'epoca ne svela una loro inimmaginabile trasmutazione dinamica nel pur impercettibile gioco di *truka*. Qui si gioca a carte scoperte: il quadro ha una sua potenzialità descrittiva che irrompe quando se ne modifica radicalmente la sua modalità di visione tradizionale e concorre, nell'abbinamento con la musica, a una ulteriore quasi magica capacità evocativa. Il gioco della lanterna si pone infine come caleidoscopica trasmutazione degli oggetti e delle figure, delle voci e delle parole, della musica e della scrittura dentro la volumetria di uno spazio non più solo reale ma al tempo stesso concettuale. Fermiamoci qui! Benvenuti nella riformulazione di un museo del Settecento con le modalità linguistiche e concettuali dell'era digitale!

---

<sup>33</sup> Gli splendidi e finissimi acquerelli del Morelli che ritraggono numerose pitture parietali pompeiane e che pertanto ne testimoniano lo stato di conservazione all'epoca, sono custoditi presso il Museo Archeologico di Napoli.



8. Proiezione all'interno della lanterna (youtube, CRA, Portici: le figlie di Danao).

## Bibliografia

Castaldi Giuseppe

1840, *Della Regale Accademia Ercolanese dalla sua fondazione sinora con un cenno biografico de' suoi soci ordinari*, Napoli, Tipografia Porcelli.

Cantilena Renata, Porzio Annalisa (a cura di)

2008, *Herculanense Museum. Laboratorio sull'antico nella Reggia di Portici*, Napoli, Electa.

Denon Dominique Vivant

2001, *Viaggio nel regno di Napoli 1777-1778*, traduzione e commento di Teresa Leone, Napoli, Paparo Edizioni.

Goethe Johann Wolfgang

2013, *Viaggio in Italia*, Milano, Mondadori.

Guglielmo Enrico

2008, *Rivisitando l'Herculanense Museum. Una proposta allestitiva*, in Cantilena R., Porzio A. (a cura di), *Herculanense Museum. Laboratorio sull'antico nella Reggia di Portici*, Napoli, Electa, pp. 285-297.

Margiotta Maria Luisa (a cura di)

2008, *Il Real Sito di Portici*, Napoli, Paparo Edizioni.

Mazzacane Aldo, Mazzacane Lello (a cura di)

2012, *Museo di Cerreto Sannita. La Collezione Mazzacane*, Napoli, arte'm Napoli.

Mazzacane Lello

2001, *Multimedialità e sistema museale: il Progetto Siena*, in R. Cioffi, S. Quilici Gigli, N. Barrella (a cura di), *Beni culturali in Terra di Lavoro. Prospettive di ricerca e metodi di valorizzazione*, Napoli, Luciano Editore, pp. 131-148.

2002, *I linguaggi multimediali e la rete. Nuove frontiere della comunicazione museale*, in J. Cuisenier, J. Vibaek (a cura di), *Museo e cultura*, Palermo, Sellerio, pp. 259-267.

2008, *La lanterna di re Carlo. Un museo del Settecento nell'era digitale*, in Cantilena R., Porzio A. (a cura di), *op. cit.*, pp. 299-312.

2012, *Dalla collezione alla Rete, dal museo al territorio*, in Mazzacane A., Mazzacane L., (a cura di), *Museo della Ceramica di Cerreto Sannita. La collezione Mazzacane*, Napoli, arte'm Napoli, pp. 48-55.

Palumbo Maria Elena

2008, *Il modello della macchina per lo svolgimento dei papiri*, in Cantilena R., Porzio A. (a cura di), *op. cit.*, pp. 331-334.

Parascandolo Renato (a cura di)

2002, *RAI Educational 1998-2002 Progetto editoriale, Trasmissioni televisive, Opere intermediali*, Roma, Eri.

Perissinotto Luigi

2002, *Le vie dell'interpretazione nella filosofia contemporanea*, Roma-Bari, Laterza.

Porzio Annalisa

2008, *Nel regno di Flora. Giuseppe Canart (1713-1791) e il restauro della scultura a Portici*, in Cantilena R., Porzio A. (a cura di), *op. cit.*, pp. 209-245.

Prisco Gabriella

2008, *Restauro per via di mettere, restauri per via di togliere. Alla ricerca di un metodo nelle officine di Portici*, in Cantilena R., Porzio A. (a cura di), *op. cit.*, pp. 189-207.

Travaglione Agnese

2008, *Il Laboratorio de' Papiri di Padre Antonio Piaggio*, in Cantilena R., Porzio A. (a cura di), *op. cit.*, pp.147-169.

Winckelmann, Johann Joachim

1981, *Le scoperte di Ercolano*, a cura di F. Strazzullo, Napoli, Liguori.