

VIAGGIARE NEL TEMPO. UN PROGETTO DI COMUNICAZIONE INTERATTIVA PER LE GALLERIE DELL'ACCADEMIA DI VENEZIA

Malvina BORGHERINI

Università IUAV di Venezia FAR DPA borgheri@iuav.it

Riassunto.

Evidenziare i riferimenti alla cultura rinascimentale veneziana in un dipinto di Vittore Carpaccio è l'obiettivo che si intende raggiungere attraverso questo progetto di comunicazione museale interattiva. Nel modello digitale della sala del ciclo di Sant'Orsola alle Gallerie dell'Accademia i teleri, a differenza degli originali, contengono al loro interno una serie di informazioni che possono essere acquisite «dialogando» direttamente con i dipinti.

Abstract.

Aim of this project is to highlight references to Renaissance culture of Venice in Vittore Carpaccio's work. The Sant'Orsola cycle's paintings are reproduced in the interactive model of the room inside the Accademia's Gallery. Each canvas contains a large number of information the user can speaking directly with the painting.

Il recente spot pubblicitario di una nota marca tedesca di autovetture potrebbe essere usato come punto di partenza per illustrare il lavoro che presento in questo convegno¹. Nel video in questione lo spettatore assiste alla progressiva animazione di alcuni dipinti collocati all'interno di un museo. L'effetto è ottenuto facendo correre un'automobile, soggetto della campagna pubblicitaria, attraverso i paesaggi dipinti dei diversi quadri, passando dall'uno all'altro fino a raggiungere la realtà odierna, inquadrata da una finestra del museo che si affaccia sull'esterno.

L'autore dello spot voleva probabilmente suscitare spaesamento (decontestualizzazione del soggetto: collocare l'automobile in paesaggi sette-ottocenteschi), provocare stupore (illogicità della scena: far correre l'automobile in un dipinto, notoriamente statico e bidimensionale) e concludere con un colpo di scena (dalla finzione alla realtà: l'automobile esce dal quadro ed entra nel suo contesto abituale, rappresentato in questo caso dalla strada che passa di fronte al museo).

Gli «effetti speciali» utilizzati in questo spot non sono indirizzati solo a provocare la curiosità dello spettatore ma anche, chiaramente, a trasmettere un messaggio al futuro acquirente: la nostra automobile è così bella che può essere essere considerata un'opera d'arte ed è così tecnicamente perfetta da superare i confini della realtà.

Questo modo estremamente efficace di catturare l'attenzione può, a mio parere, essere utilizzato non solo nella vendita di un prodotto ma anche nel tentativo di trasmettere, in modo accattivante, la considerevole quantità di informazioni necessarie alla comprensione di molte delle opere che costituiscono il nostro patrimonio artistico e architettonico.

Nel caso del video che presento, si trattava di realizzare un frammento che potesse esplicitare i meccanismi e gli effetti creati per comunicare ad un vasto pubblico una serie di informazioni che usualmente vengono trasmesse attraverso modalità note solo ad una ristretta cerchia di specialisti. Come ho già avuto modo di affermare², è cattiva e consumata abitudine degli architetti «parlare» di architettura in un linguaggio per addetti ai lavori (che si esprime con disegni in proiezioni ortogonali e spiegazioni scritte, spesso dense di riferimenti dati per presupposti e non chiaramente esplicitati) o, nella migliore delle ipotesi, rivolgersi all'interlocutore come se questi fosse un committente (facendo uso, in questo caso, di prospettive o modelli per rendere pre-vedibile uno spazio non ancora costruito).

Questa incomunicabilità, resa maggiormente evidente dal diverso ruolo che oggi ha assunto il museo, attraversa le diverse discipline e non tocca solo l'architettura.

Il caso-studio scelto per questa verifica operativa ne è una prova evidente: il ciclo di teleri di Sant'Orsola, realizzato da Vittore Carpaccio tra il 1490 e il 1495 e oggi conservato alle Gallerie dell'Accademia di Venezia, è il classico documento storico e artistico sul quale gli studiosi si sono cimentati producendo una grande quantità di scritti esplicativi³, inaccessibili però alla maggior parte dei visitatori del museo sia per la forma in cui vengono redatti (il saggio specialistico), sia per l'oggettiva difficoltà di reperimento (si tratta spesso di libri costosi o disponibili solo in biblioteche riservate agli studiosi).

L'obiettivo che si intende raggiungere, attraverso questo progetto di comunicazione museale interattiva, è appunto quello di «far parlare» i teleri del Carpaccio, disvelando per lo meno alcuni dei riferimenti iconografici, culturali e architettonici relativi al Rinascimento veneziano.

Procediamo nella descrizione del lavoro. Innanzitutto si è pensato di comprendere quali fossero le difficoltà che incontra un visitatore una volta entrato all'interno della sala XXI delle Gallerie dell'Accademia. Di fronte ai numerosi personaggi che affollano i nove teleri del ciclo di Sant'Orsola, potrebbero sorgere spontanee alcune domande: qual è la storia raccontata da Carpaccio, chi sono i protagonisti, che ruolo hanno nella vicenda, e questa dove è ambientata? Attualmente le domande del visitatore curioso vengono soddisfatte attraverso alcuni fogli plastificati, posti all'ingresso della sala, dove vengono riportati i titoli dei teleri e scarse informazioni sulla vicenda.

Si è quindi pensato di creare, in un CD visionabile su di uno schermo del museo o a casa, il modello digitale della sala percorribile come quella reale e i relativi teleri. Questi ultimi, a differenza degli originali, contengono al loro interno una serie di informazioni che possono essere acquisite «dialogando» direttamente con i dipinti.

Se il primo degli obiettivi da raggiungere è suscitare la curiosità dell'osservatore, l'espedito messo in atto in questo caso consiste nel rendere il teleri «animato». Mentre l'osservatore si avvicina al dipinto si percepisce il brusio crescente che proviene dalla scena: arrivati di fronte all'*Arrivo degli ambasciatori* (il teleri su cui si è sviluppato il progetto), il personaggio vestito di rosso, il cosiddetto *didascalos* posto all'estrema sinistra della scena, si anima e comincia a raccontare la storia di Orsola. Per rendere maggiormente comprensibile il passaggio dal reale (telero) al fantastico (animazione), il *didascalos* in movimento è reso con una silhouette bianca, quasi uno spiritello del personaggio. Contemporaneamente il teleri diventa monocromatico e sulla parete mancante della sala del trono compaiono, a colori, le immagini dei protagonisti della vicenda, mano a mano che il nunzio ne elenca le vicissitudini. La storia viene quindi raccontata non solo dalla voce del *didascalos* e dalle immagini che compaiono sullo sfondo, ma anche da alcuni brani del testo della vita di Sant'Orsola, tratti dalla *Legenda aurea* di Jacopo da Varagine⁴.

In alcuni dei nove teleri del ciclo sono compresenti episodi che avvengono in luoghi e in momenti diversi del racconto. È il caso del primo teleri in cui, alla destra della scena principale relativa al ricevimento degli ambasciatori di Bretagna da parte del re di Normandia, è collocato anche l'episodio del colloquio tra Orsola e suo padre, quando la protagonista della vicenda elenca le condizioni per il suo assenso alla proposta di matrimonio ricevuta dal figlio del re di Bretagna. La scena è ambientata nella stanza di Orsola, rappresentata nel dipinto come una costruzione lignea, accessibile da tre scalini e chiudibile con una porta di legno, così come probabilmente in quel tempo a Venezia si realizzavano le scene per gli spettacoli teatrali all'aperto. Sugli scalini è seduta una vecchia che, nell'animazione, quando il *didascalos* racconta l'episodio del colloquio tra padre e figlia, si alza e apre la porta di legno, in modo da far vedere la scena che fino ad allora era rimasta occultata agli occhi dello spettatore.

Terminata la storia di Orsola, presentati i protagonisti del racconto e illustrati i diversi episodi della vicenda che avvengono nel primo teleri, il visitatore può interrogare ancora il dipinto, sullo sfondo del quale vengono evidenziate le architetture che Carpaccio dipinge. Eccettuato l'edificio a pianta centrale collocato nel mezzo della scena, tutti gli altri edifici che si intravedono (la torre, il palazzo il convento) rimandano ad esempi chiaramente veneziani. Anch'essi, se interrogati, possono «animarsi»; questa volta non per effettuare un movimento ma per trasformarsi nel modello veneziano di riferimento.

L'ultimo effetto realizzato per questo teleri consiste nel modificare il punto di vista dell'osservatore: attraverso una rotazione di 180 gradi lungo l'asse orizzontale, il visitatore si troverà all'interno del dipinto. Da qui egli potrà percorrere il portico, comprenderne la sua costruzione ed infine rientrare nella sala del museo.

Note

¹ Il progetto di comunicazione è stato realizzato dalla sottoscritta, Luciano Comacchio, Emanuele Garbin e Marco Mason e prende avvio da una tesi di laurea (*Il museo analogo. Un'interfaccia per le Gallerie dell'Accademia di Venezia*, laureandi Luciano Comacchio e Marco Mason, Università IUAV di Venezia 2003, relatore Malvina Borgherini, correlatori Emanuele Garbin e Camillo Trevisan) che si proponeva di creare un'interfaccia di approfondimento sul ciclo di teleri di Sant'Orsola di Vittore Carpaccio per il sito web delle Gallerie dell'Accademia di Venezia. Cfr. M. Borgherini, *Dal rilievo alla realtà virtuale: un'interfaccia per un museo analogo alle Gallerie dell'Accademia di Venezia*, in C. Gambardella-S. Martusciello (a cura di), *Le vie dei mercanti. Da Luca Pacioli all'ecogeometria del territorio*, Atti del forum internazionale di studi (Capri, 6-7 giugno 2003), Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 2003, pp. 270-77.

² Cfr. M. Borgherini, *Esporre architettura*, in A. De Rosa (a cura di), *Lo sguardo denigrato. Ruolo dell'osservatore nell'era della rappresentazione digitale*, Il Saggiatore, Padova 2003, pp. 293-98.

³ Rispetto alla consistente bibliografia disponibile sull'argomento mi limito a citare qui solo gli studi più recenti: L. Zorzi, *Carpaccio e la rappresentazione di Sant'Orsola*, Einaudi, Torino 1988; P. Fortini Brown, *La pittura nell'età di Carpaccio*, Albrizzi, Venezia 1992; A. Gentili, *Le storie di Carpaccio: Venezia, i Turchi, gli Ebrei*, Marsilio, Venezia 1996; G. Nepi Sciré, *Carpaccio. Storie di Sant'Orsola*, Electa, Milano 2000.

⁴ Cfr. A.-L. Vitale Brovarone (a cura di), *Jacopo da Varazze. Legenda aurea*, Einaudi, Torino 1995, pp. 863-67.