

Una proposta virtuosa di *video mapping* immersivo: il caso *Perugia Folgora*

Chiara Di Stefano

Ricevuto: 28 giugno 2018 – Versione revisionata: 12 ottobre 2018

Accettato: 22 novembre 2018 – Pubblicato: 31 dicembre 2018

Abstract

Perugia Folgora entrusts its value to a spectacular graphic proposal strongly characterized by the aesthetics of video games and by intense visual and symbolic references that accompany the viewer through the phases of peace and war of Perugia in a pre-Renaissance era. The projection is proposed as a unicum from the point of view of location and set-up. Limits and peculiarities of this installation will be the object of this essay.

Keyword: Video Mapping; Art History; Gaming; Digital Storytelling.

Chiara Di Stefano: Università per Stranieri di Perugia (Italy)

✉ ch.distef@gmail.com

Chiara Di Stefano is an Art historian and Lecturer in Cinema, Photography and the Visual Arts at the University for Foreigners of Perugia, Italy. Her research interests include Visual Studies and Digital Humanities.

La diffusione su larga scala di interventi volti a quello che ormai è comune definire *edutainment*¹ ha condotto a una vasta presenza di oggetti interattivi all'interno di musei e luoghi deputati all'allestimento o alla mostrazione. Del resto la ormai inarrestabile ludicizzazione di qualunque aspetto mediale è stata largamente argomentata in anni recenti (Menduni 2013, Giordano 2015) e risulta ormai una *conditio sine qua non* all'interno del vasto campo dei cosiddetti media studies.

Le esperienze di *video mapping* all'interno di siti archeologici o musei sono una presenza ormai consueta per il visitatore. Si pensi a esempio a *Viaggio nei Fori*, a cura di Piero Angela e Paco Lanciano, installata a Roma nel Foro di Cesare e nel Foro di Augusto.² Le due installazioni consistono in ricostruzioni virtuali monumentali delle strutture architettoniche preesistenti, che vengono proiettate direttamente sulle rovine e corredate da una solida descrizione didattica. Anche *Perugia Folgora*, come tutte le esperienze analoghe di tipo archeologico-storico è intimamente legata alla funzione e alla storia del luogo che la ospita, ma il dato più innovativo e il motivo per il quale questo studio di caso risulta particolarmente interessante è legato alla felice unione dell'indole videoludica della proposta narrativa con la ricostruzione virtuale di ambienti reali. Il dato più significativo dell'installazione è da ricercarsi nella generale temperatura emotiva del luogo dove viene proiettata, custode delle vicende raccontate e vero convitato di pietra del racconto. Ed è proprio dalla storia del luogo che si deve partire per comprendere l'unicità di questo prodotto mediale.

La città di Perugia è stata fondata in epoca etrusca³ e ha avuto uno sviluppo fiorente in epoca romana e medioevale anche grazie alla sua strategica posizione a circa 500 metri sul livello del mare. Questa sua peculiarità in anni recenti è stata sfruttata per eliminare la circolazione delle automobili nel centro storico e offrire un servizio spettacolare di ingresso alla città grazie alla sistemazione di moderne scale mobili poste nei luoghi di accesso alla città vecchia. In particolare una delle vie d'accesso attraversa in altezza quello che resta della Rocca Paolina, un'iconica fortezza fatta costruire da Papa Paolo III tra il 1540 e il 1543, e che di fatto funge da ingresso principale per i turisti che si recano in città.

I sotterranei della Rocca Paolina, dal 1965, costituiscono per la città di Perugia un contesto assolutamente unico che ha offerto, in varie modalità, esperienze artistiche e culturali che uniscono la presenza di resti etruschi e romani a opere di arte contemporanea. Una degli eventi più rilevanti di cui la Rocca è stata palcoscenico è quello che il 3 agosto 1980 ha visto lavorare Joseph Beuys e Alberto Burri. In quella occasione l'artista tedesco realizza sei lavagne in cui riassume il suo percorso estetico e politico – oggi conservate presso il perugino Museo Civico di Palazzo della Penna – mentre Burri decide dove installare il monumentale *Grande Nero* che si trova ancora *in situ* e che funge da custode silente del luogo. A oggi tra l'installazione di Burri e le rampe di scale mobili si inseriscono agevolmente piccoli spazi museali temporanei e permanenti dedicati alla storia della città e un *gift shop*, in un'ottica di *entertainment* (Menduni 2013) perfettamente in linea con le tendenze recenti.

Questa doverosa premessa è utile a chi scrive per contestualizzare l'*unicum* di questa installazione di *video mapping* che si colloca come un vero e proprio *site specific* all'interno di quel complesso multiforme che è la Rocca Paolina.

Dal momento che la Rocca Paolina si pone come snodo urbanistico e allo stesso tempo come collettore di peculiari opere d'arte, è possibile considerare questo luogo una struttura para-museale, dove la presenza di *Perugia Folgora* si inserisce come una vera e propria narrazione divulgativa a introduzione di questo atipico museo della città. Ciò che la differenzia da una struttura museale vera e propria è la totale accidentalità dello spettatore, quello che per altri contesti Federici (2014: 169) ha definito come "eventualità espositiva" in questo caso si offre allo sguardo inconsapevole dello spettatore che vi accede in maniera del tutto incidentale.

All'installazione si arriva dopo aver percorso tre rampe di scale mobili in un percorso semi obbligato, che porta il visitatore/turista ad avere prima percezione sonora e infine visiva della appartata sala del Caminetto, spazio deputato alla proiezione di *Perugia Folgora*.

1. Il termine *edutainment* è stato coniato nel 1973 da Bob Heyman, documentarista del National Geographic: un prodotto di *edutainment* è finalizzato a educare divertendo (Cervellini e Rossi 2011: 49).

2. Si veda il sito web: <http://www.viaggioneifori.it/>.

3. Per un'esauritiva storia della città di Perugia, si veda tra gli altri Grohmann (2003).

La musica, epica e fortemente coinvolgente, è parte integrante della proiezione e funge da vero e proprio richiamo per il visitatore, che per raggiungere la sala deve imporsi una piccola deviazione all'ascesa verso la città e trattenersi per un poco nel cuore della Rocca. La peculiare natura della sala infatti, nascosta e appartata rispetto ai flussi di movimento, risulta interessante all'interno di tutta la dinamica espositiva della struttura, che di fatto funge da raccordo e da snodo rispetto alle offerte culturali possibili che la città offre ai suoi visitatori. La sala, molto buia e con sole due scomode sedute, si pone quindi come una sorta di piccolo scrigno nascosto e si presta a una visione che può essere o meno consapevole. Proprio in virtù della natura sostanzialmente randomica della visione, la proiezione è sostenuta da un'assenza di trama, o per meglio dire da una trama sottesa che può essere o meno presente allo spettatore e che non inficia *de facto* la sostanziale godibilità dell'installazione.

La durata di circa quindici minuti attua poi una scrematura sul pubblico, che può brevemente sostare sulla soglia della sala oppure scegliere di soffermarsi.

La video installazione è ideata da Stefano Casertano e Monica Manganelli dello studio berlinese "Daring House" e si snoda attorno alla storia della città di Perugia in un periodo che identifichiamo come tardo medioevale grazie alla presenza delle piante e carte dell'epoca, ma soprattutto grazie all'accompagnamento musicale, che recupera una melodia facilmente assimilabile a quella fortemente stereotipata del liuto e che ci accoglie nei primi minuti di proiezione.

Grazie alla colonna sonora, che alterna momenti più quieti a brani strumentali di grande impatto emotivo, *Perugia Folgora* si configura fin da subito allo spettatore come un *video mapping* fortemente immersivo. Anche la tipologia di proiezione che si estende non solo ai tre lati della sala, ma arriva a includere il pavimento dal quale sorgono e si spengono le immagini, punta a un forte coinvolgimento emotivo.

L'approccio narrativo di un testo multimediale definito come "un complesso di strategie e di tecniche da mettere in atto per la comunicazione quanto più coinvolgente e inclusiva (in termini di diverse categorie di pubblico) di contenuto culturale" (Palombini 2012: 10) si snoda attraverso le vicende di guerra e di pace della Perugia tardo medioevale. Nel video non ci sono titoli o testi esplicativi che ci lascino supporre le datazioni esatte e la localizzazione temporale è affidata solo alla musica e allo stile delle animazioni digitali. Come accade spesso in progetti di ricostruzione digitale, come quello preso in esame anche da Balletti et al. (2016), la problematica maggiore di una video installazione che punti a essere comunicativa e allo stesso tempo coinvolgente per lo spettatore è legata alla scelta dei dati storici che si vogliono comunicare. Una versione alternativa di *Perugia Folgora*, caricata dalla stessa casa di produzione sul proprio sito internet, prevede dei brevissimi titoli in italiano che indicano nomi e luoghi protagonisti della narrazione. Nella versione definitiva, quella presa in esame da questo testo, le didascalie esplicative sono state eliminate a favore di un maggiore coinvolgimento emotivo ma a scapito di una corretta accuratezza di informazione. Ecco quindi che il nucleo centrale della vicenda – la battaglia di Sant'Egidio, che consegna nel 1416 la Signoria della città a Braccio Fortebracci da Montone, e quindi segna l'inizio della pace dopo una lunga e turbolenta lotta tra le fazioni della città – senza l'ausilio di alcuna didascalia si perde quasi integralmente. La figura del condottiero Braccio viene evocata in maniera palese al minuto 5 dall'inizio del racconto, quando si susseguono in sequenza ritratti d'epoca di alcuni condottieri e valorosi dell'epoca tra cui appunto lo stesso futuro Signore di Perugia, segnalato nel nome solo dalla scritta BRACCIVS.

La stessa battaglia di cui Braccio è protagonista viene evocata grazie all'affresco del Papacello, che raffigura le storie della sua vita. L'affresco si trova all'interno del Palazzo dei Priori ed è difficile che il visitatore/turista in arrivo in città ne abbia memoria o conoscenza. Anche il riferimento ai Rioni, e alla pacificazione portata da Braccio in seguito alla sconfitta della fazione popolare dei Raspanti, è delegata a una danza dei cinque simboli che li caratterizzano e che, come accade con la galleria dei ritratti, vanno a invadere il pavimento e le pareti laterali per poi ricongiungersi e unirsi sotto l'egida del Grifo, simbolo della città. È proprio il Grifo che funge da vero collante del racconto: fin dai titoli di testa sorge dalla luce e si compone nello stilizzato stemma cittadino, per poi apparire, dopo qualche minuto, in forma di scultura bronzea all'interno di un paesaggio notturno e nebbioso, in procinto di muoversi dal suo secolare alloggiamento sulla mensola dell'ingresso della Sala dei Notari.

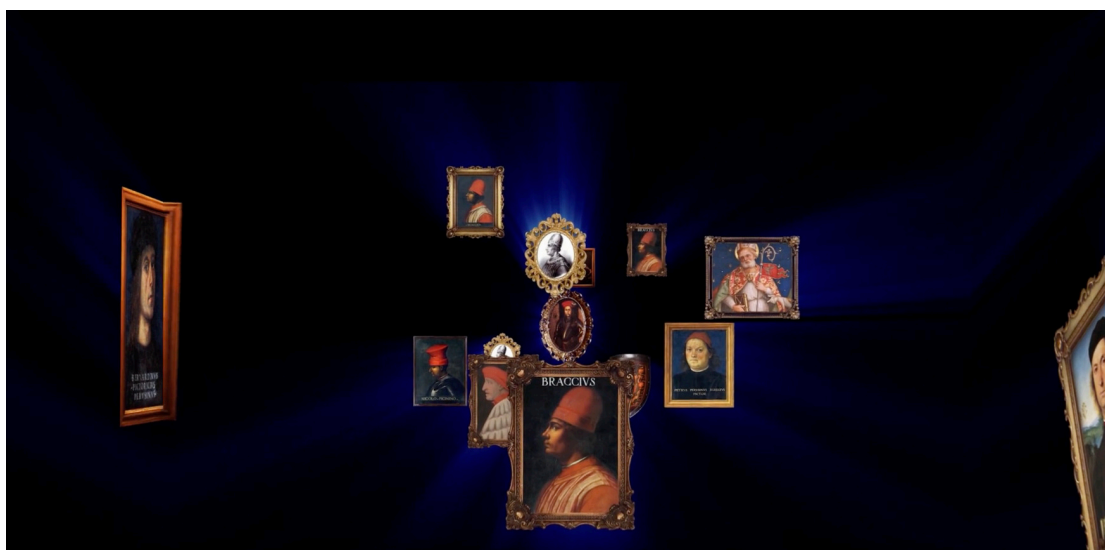


Figura 1. Galleria dei ritratti degli uomini illustri.

L'atmosfera notturna di questa sezione, ambientata in un contesto storico tardo medievale, ricorda l'estetica del celebre videogioco *Assassin's Creed II*: nonostante la mancanza dell'inquadratura soggettiva, caratteristica peculiare del prodotto di Ubisoft (2009), l'ambiente immersivo e decisamente realistico facilita una condizione di empatia tra il fruitore e la narrazione stessa. L'immersione del visitatore/utente è infine favorita dalla proiezione sulle quattro dimensioni: il video, pensato per integrarsi con la pietra grezza di cui le pareti sono composte, risulta un espediente narrativo decisamente finalizzato all'immedesimazione con la storia raccontata.



Figura 2. Ambientazione notturna con il Grifo che sorvola la città prima della battaglia.

Risulta invece meno accurata la resa grafica dei cavalieri che si scontrano in battaglia, e lo stesso Baccio non viene mai mostrato in volto ma è proposto come una sagoma vestita dell'armatura di cavaliere.

Anche la sequenza in cui il Grifo bronzeo prende vita è a tutti gli effetti costruita secondo l'estetica presente in un qualunque ambiente di *gaming*, ma si distanzia da un vero e proprio apparato videoludico per la totale

assenza di coinvolgimento fisico. Eugeni (2010) definisce le possibili interazioni identitarie tra soggetto videogiocante/spettatore e oggetto videoludico. Se estendiamo la definizione di oggetto videoludico anche a una produzione multimediale immersiva come *Perugia Folgora*, troviamo però che il tentativo di identificazione dello spettatore con il condottiero Braccio di Bondone risulta iper-mediato dall'inquadratura non "in soggettiva". La possibile inclusione e il coinvolgimento dello spettatore allora, nonostante ci si muova in un ambiente assolutamente legato alle estetiche del videogioco, è affidato sostanzialmente al suono: nella scena di guerra che segue l'animazione del Grifo si sostituisce infatti un vero e proprio audio di battaglia, con clangore di spade e urla come in un videogioco di tipologia militare.

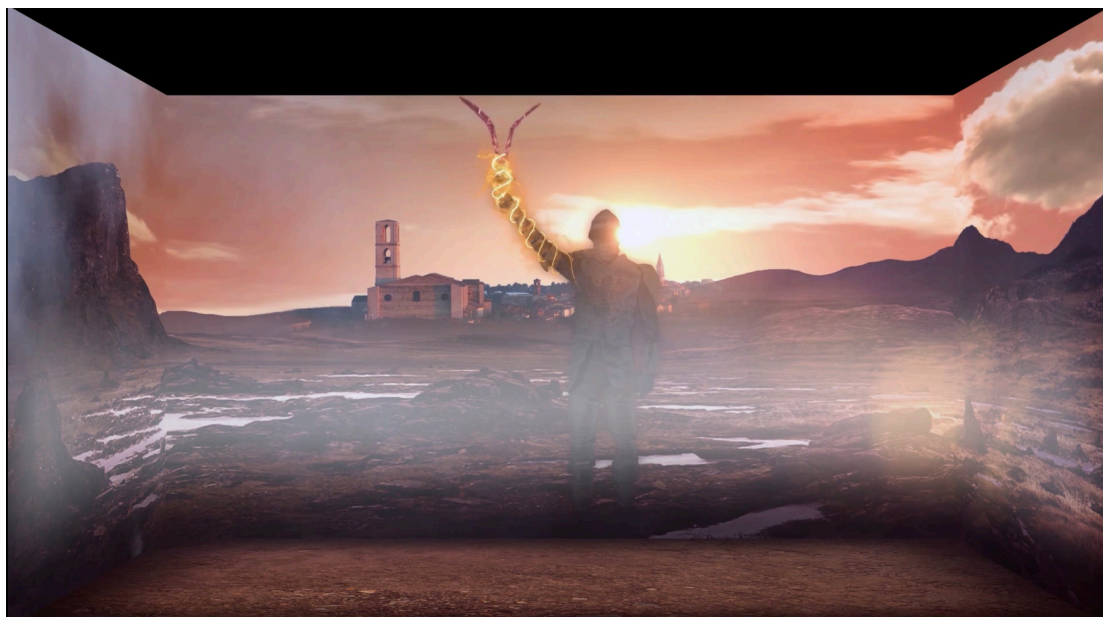


Figura 3. Il condottiero riceve dal Grifo il potere di combattere in nome di Perugia.

La nebbia, utilizzata come espediente narrativo di dickensiana memoria per segnalare l'incertezza della situazione politica in cui si trova la città prima della battaglia, funge da sostegno narrativo e diviene protagonista, assieme al fumo e al fuoco del campo di guerra, per poi diradersi alla fine della battaglia e dare spazio al Rinascimento perugino.

Simbolicamente molto intensa, questa sezione si conclude con la sagoma del condottiero che entra nella Sala dei Notari e, in un fulgore di luce, torna a essere uomo di pace attraverso la simbolica liberazione del Grifo che rinasce dalle sue mani e che torna, volando, al suo posto sulla mensola in piazza IV Novembre, accanto al Leone.

La sezione che segue è forse quella che presenta più problemi dal punto di vista delle informazioni veicolate rispetto alla sostanza storico-artistica. Dopo il simbolico ritorno alla pace, l'ambiente di *gaming* lascia spazio a una ricostruzione digitale della cattedrale di San Lorenzo, caratterizzata dalle vetrate con fondo azzurro.

Troviamo quindi le lastre vitree scomposte e ricomposte in un caleidoscopio di efficacissimo impatto visivo, che prosegue sul pavimento lasciando il posto sulla parete centrale a una carrellata di opere d'arte, tra le quali troviamo la cosiddetta Deposizione Borghese, parte della Pala Baglioni, commissionata a Raffaello Sanzio da Atalanta Baglioni per commemorare la morte in battaglia del figlio Grifonetto e dipinta nel 1507.⁴ La Deposizione Borghese, così come le altre opere d'arte legate al Rinascimento perugino, si susseguono in una carrellata decorativa simile a quella a cui avevamo assistito con i ritratti di Braccio, che, anche in questo caso, sono totalmente private della loro identità per trasformarsi in mute carte da parati. Di fatto in questa sezione viene proposta una serie di figure che non offrono nessun appiglio o contestualizzazione storica e rimangono pri-

4. Una copia della tavola è presente anche nella Galleria d'Arte Umbra di Perugia, che ha sede nel Palazzo dei Priori.

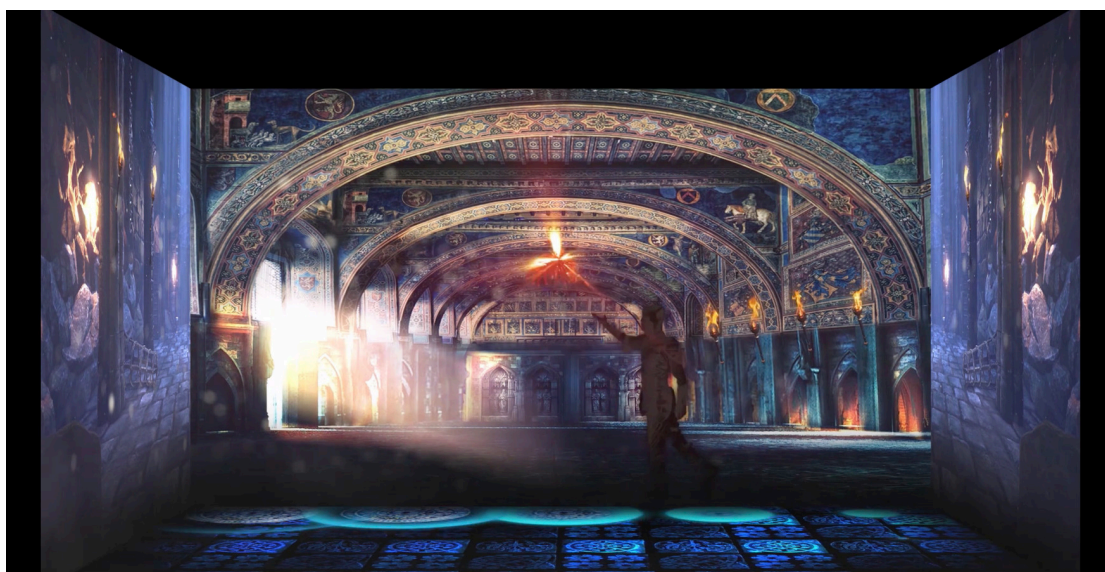


Figura 4. Il Grifo viene liberato e vola verso la sua collocazione originaria.

ve di significato per la maggioranza del pubblico che vi entra in contatto. Ai conoscitori della storia dell'arte apre invece notevoli connessioni rispetto alle committenze e alla rinascita del clima culturale perugino sotto l'illuminata egida di Braccio. La necessità di una conoscenza personale pregressa della storia e della storia dell'arte della città risulta forse il limite maggiore di *Perugia Folgora* e mal si sposa con la sua collocazione, come avremo modo di dire nella conclusione di questo scritto.

A seguire, dopo questa carrellata di immagini di opere d'arte e di simboli araldici che vanno efficacemente a comporsi all'interno della cattedrale, si giunge a una nuova sezione di ricostruzione architettonica, questa volta della Rocca Paolina stessa, con la quale ci si avvia al termine della proiezione. Senza dubbio le sezioni più solide storiograficamente dal punto di vista del cosiddetto *digital storytelling* sono proprio quelle che coinvolgono le ricostruzioni virtuali delle architetture e le piante e le mappe medievali dell'area perugina, che troviamo sia all'inizio che alla fine del video: le fonti iconografiche si animano e passano efficacemente dal 2D della pianta a un alzato 3D, che integra in maniera elegante ed efficace ricostruzione digitale e dipinti d'epoca.

In Galeazzo si coglie il punto cruciale rispetto alle enormi potenzialità degli strumenti applicati alla ricostruzione digitale di luoghi che sono morfologicamente cambiati nel corso dei secoli, ovvero:

The ability of these tools to promote dialogue between urban architectural history and other disciplines traditionally entrenched in their own methodologies. It is precisely in systematizing the connection between these diverse sources and lines of research that we can provide a key to new and wide-ranging directions of intellectual inquiry. (2017: 49)

Nel caso in esame il lavoro più efficace è stato compiuto proprio sulle mappe che, nonostante una inadeguata datazione, riescono a rendere perfettamente l'idea dello sviluppo del tessuto urbano e della stessa città fortificata in cui si sta assistendo alla proiezione. Un espediente narrativo assolutamente brillante che – modellando a nostro uso una definizione utilizzata per alcune commedie shakespeariane – possiamo definire “a game within a game”, e che offre un coinvolgimento definitivo al pubblico in sala.

Dopo aver mostrato la localizzazione di chi osserva nelle segrete della Rocca Paolina, l'installazione si conclude esattamente come era iniziata: un fulgore di luce va a ricomporre nuovamente il simbolo del Grifo, che ha fatto da guida all'interno di tutta la narrazione e che avvolge lo spettatore in una luce abbacinante e lo invita a riprendere il cammino per avviarsi verso l'ascesa finale alla città.

Questa proiezione pone delle questioni in termini ontologici rispetto alla sua funzione. Se la video installazione viene fruita prima dell'accesso alla città, come accade alla maggioranza dei suoi utenti, lo spettatore non potrà

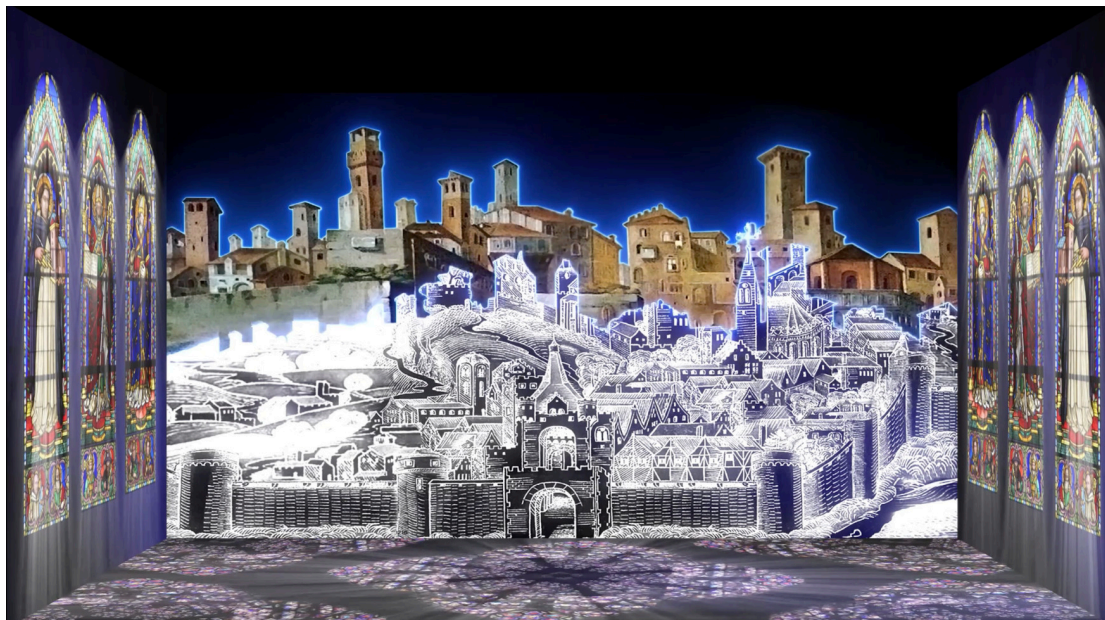


Figura 5. Ricostruzione degli interni della cattedrale integrati con il paesaggio esterno.



Figura 6. Ricostruzione tridimensionale della città di Perugia dalla mappa quattrocentesca.

fare a meno di cogliere gli *input* giunti attraverso il video immersivo di cui ha avuto esperienza al suo arrivo, e, di conseguenza, nel suo approccio alla città, ne risulterà stimolato o deluso. Se infatti lo spettatore/visitatore dovesse basarsi solamente su *Perugia Folgora* per acquisire nozioni di tipo storico, potrebbero sorgere delle difficoltà di orientamento o di contestualizzazione.

Acquisterebbe maggiormente di senso se l'installazione fosse inserita come esperienza finale del percorso di visita alla città di Perugia, alla quale si potrebbe facilmente giungere attraverso una serie di espedienti di orientamento dei flussi dei visitatori all'interno della Rocca Paolina. In questo modo si potrebbe offrire un valore aggiunto all'esperienza della visita alla città, fornendo un compimento e una narrazione a tutte le nozioni e gli stimoli iconografici che sono parte di un percorso turistico, ma anche di un patrimonio storico e culturale.

Possiamo quindi affermare che la progressiva ludicizzazione delle informazioni storico-artistiche può essere utilizzata per scopi didattici in maniera non solo congrua, ma anche utile al fine di una solida e completa formazione degli individui di ogni fascia di età, ma questa deve necessariamente prevedere accuratezza e attenzione.

Se è vero che, come ricorda Bordini, "le simulazioni dei paesaggi video e digitali ci interrogano, socchiudono molte porte, non tutte e non sempre immediatamente identificabili" (2010: 22) è anche necessario per chi si impegna nella divulgazione tenere a mente che il *digital storytelling* può essere considerato fine ultimo o tecnica, come ricorda Palombini:

è probabilmente vero che il pubblico cerca volentieri la narrazione, ma qui è necessario distinguere i concetti di narrazione come oggetto e come tecnica, come invenzione affabulatoria e come strategia comunicativa. Nel primo caso abbiamo a che fare con un sostantivo che implicitamente autorizza qualunque divagazione della fantasia, nel secondo con una scelta di tecnica comunicativa che nulla dice a proposito del contenuto del messaggio veicolato e che – come tale – è evidentemente applicabile a qualunque tematica, anche la più scientificamente rigorosa. (2012: 12)

Perugia Folgora rappresenta un buon tentativo di utilizzare la narrazione come tecnica comunicativa, ma la scelta di eliminare le didascalie esplicative la avvicina pericolosamente a una narrazione semplicemente ludica, che fa in parte perdere il pregevole lavoro di modellazione e di ricostruzione digitale proposto dai suoi ideatori.

La presenza di un'installazione di questa natura in una città a forte predisposizione turistica, ma anche molto legata alla sua storia, va tuttavia considerata come un esempio virtuoso: una presa di coscienza della necessità di rinnovare i linguaggi della divulgazione culturale anche da parte di realtà che non hanno una innata vocazione al digitale.

Bibliografia

Balletti, Caterina et al. (2016). "New technologies applied to the history of the Venice Lagoon." In *Digital Approaches to Cartographic Heritage. Proceedings of the 11th ICA Conference*, a cura di Evangelos Livieratos, 182-190. Thessaloniki: CartoGeoLab-Laboratory of Cartography & Geographic Analysis.

Bordini, Silvia (2010). *Appunti sul paesaggio dell'arte mediale*. Milano: Postmedia.

Cervellini, Francesco e Daniele Rossi (2011). "Comunicare emozionando. L'edutainment per la comunicazione intorno al patrimonio culturale." *Disegnare con* 4(8): 48-55. <https://doi.org/10.6092/issn.1828-5961/2568>.

Dow, Douglas (2013). "Historical Veneers: Anachronism, Simulation and History in Assassin's Creed II." In *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, a cura di Matthew Kapell e Andrew Elliott, 215-231. London-New York: Bloomsbury.

Eugeni, Ruggero (2011). "Prima persona. Le trasformazioni dell'inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogiochi." In *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, 16-25. Crocetta del Montello: Terraferma.

Federici, Francesco (2014). "Disporre, esporre. La materia cinematografica nell'arte contemporanea." *Fata Morgana* 24: 169-179.

Galeazzo, Ludovica (2017). "Mapping Change and Motion in the Lagoon. The Island of San Secondo." In *Visualizing Venice – Mapping and Modeling Time and Change in a City*, a cura di Kristin Huffman et al., 43-50. London-New York: Routledge.

Giordano, Federico (2015). "Perché la Gamification? Ludico e ludicizzazione, definizioni ed effetti." In *L'Immagine videoludica. Cinema e media digitali verso la gamification*, a cura di Antonio Catolfi e Federico Giordano, 69-86. S. Maria Capua Vetere: Ipermedium Libri.

Grohmann, Alberto (2003). *Perugia*. Roma-Bari: Laterza.

Menduni, Enrico (2013). *Entertainment*. Bologna: Il Mulino

Palombini, Augusto (2012). "Narrazione e virtualità: possibili prospettive per la comunicazione museale." *Digitalia – rivista del digitale nei beni culturali* VII(1): 9-22.