

SANDRA LEONARDI¹

NUOVE PROSPETTIVE PER LA FRUIZIONE DEL PATRIMONIO GEODOCUMENTALE E CARTOGRAFICO DEL MUSEO DELLA GEOGRAFIA - POLO MUSEALE SAPIENZA

1. Patrimonio geocartografico, phygital, metaverso, Museo della Geografia, organizzazione della conoscenza

Quando dieci anni fa si ragionava su quale fosse lo strumento più idoneo per catalogare, salvaguardare e valorizzare il patrimonio geodocumentale e cartografico dell'allora Biblioteca di Geografia, si ritenne che un sistema di archiviazione digitale non potesse essere la soluzione poiché non rispondeva pienamente ai canoni dettati dalla ricerca in tema di innovazione di processo.

Per innovare allora un processo standardizzato da tempo si pensò di costruire un *webstorage mapping*, un magazzino in cui depositare virtualmente oggetti eterogenei.

La gestione dinamica del database di immagini e contenuti testuali riferito in particolar modo alle lastre fotografiche e alla cartografia storica, con la possibilità di georiferire, geolocalizzare e quindi ottenere una geocodifica spaziale, rappresentò la novità (Leonardi, D'Agostino, 2017). La progettazione del *webstorage* (fig. 1) e la sua realizzazione resero innovativa la catalogazione dei beni geo documentali come le lastre fotografiche, in quanto, prima di allora, non si era mai basata su un principio geografico. Le lastre fotografiche furono collocate, mediante l'individuazione delle coordinate geografiche del soggetto principale raffigurato nella lastra o in base al toponimo presente nella stringa di descrizione, su un planisfero virtuale, a tutt'oggi consultabile online.

Senza alcuna smania di tecnologia e innovazione, l'iter di costituzione del Museo della Geografia si arricchiva, prima ancora della sua ufficiale istituzione (maggio 2022) di esperienze integrate, ideando esposizioni, laboratori e attività tra fisico e digitale. Stando alla definizione di *phygital* ricorrere, ad esempio, a *geobrowser*, globi virtuali, tavoli-*touch* con la possibilità di interazione da parte delle/degli utenti, programmando percorsi di esposizione tradizionale, è catalogabile come attività *phygital*. Infatti, geograficamente parlando, l'unione dei due termini assume un significato diverso rispetto a quello più comune che

¹ Dipartimento di Lettere e Culture Moderne, Sapienza Università di Roma, sandra.leonardi@uniroma1.it.

intende per evento *phygital* qualcosa che avviene per metà fisicamente in uno spazio fisico e per un'altra metà in digitale. A nostro avviso, intendere il *phygital* come una forma ibrida applicata esclusivamente alla modalità di trasmissione di un evento non ne coglie a tutti gli effetti le potenzialità. Deve, invece, essere utilizzato per definire una pratica che mette insieme, in un percorso di avvicinamento alla disciplina geografica, strumenti e prassi tradizionali con tecnologie del presente.



Figura 1. Interfaccia del portale L'esposizione digitale. (Fonte: <http://web2geolab.uniroma1.it>).

Dunque, per spiegare il *phygital*, è bene riferirsi alla definizione dell'Accademia della Crusca che indica come afferente a esso tutto ciò che unisce un fatto fisico a un'esperienza digitale. Seguendo questa prospettiva epistemologica possiamo certamente affermare che, quando progettiamo e realizziamo esperienze, laboratori, percorsi ed esposizioni nel Museo della Geografia che si muovono tra lo spazio fisico e il ricorso a strumentazioni digitali stiamo utilizzando una prassi *phygital*. Un mix di cultura e innovazione che favorisce la possibilità di creare percorsi esperienziali e multisensoriali finalizzati a mettere in campo nuove modalità di fruizione del patrimonio.

Come il *phygital* anche il metaverso offre opportunità da cogliere, se ben convogliate, nei settori della formazione, dell'educazione e dell'intrattenimento culturale e, sebbene ancora tecnicamente e strutturalmente poco preparati, è opportuno iniziare a esplorare le possibilità e le strade che potrebbe aprire l'evoluzione della navigazione Internet proiettando gli utenti in musei virtuali.

Il metaverso è fatto di tanti ambienti geografici virtuali ed è una tecnologia altamente pervasiva (Hudson-Smith, Batty, 2022) che non è possibile ignorare. Il fatto stesso che ci sia un dibattito sul confronto tra ambienti geografici digitali, ambienti geografici virtuali e ambienti geografici reali e che si delinei una nuova

e importante direzione della ricerca geografica, in particolare per la scienza della geoinformazione (Lin, Xu et al., 2022), è l'ulteriore prova di quanto sia opportuno valutare se, come e quanto si debba o meno fare ricorso al metaverso.

I musei e le istituzioni culturali non sono nuovi a questo tipo di esperienze, infatti, hanno già sperimentato la Realtà Virtuale di Second Life (Hazan, 2010). Ricorrere al metaverso e al *phygital* consente al Museo di costruire non una replica del museo analogico ma di aprire prospettive di sperimentazione che afferiscono a dinamiche diverse, consentendo di reinterpretare il patrimonio attraverso il suo riuso digitale (Gao, Braud, 2023), arrivando anche a facilitare l'utilizzo dei patrimoni archiviati e dimenticati nei magazzini.

2. Le pratiche phygital del Museo della Geografia di Roma

Il museo della geografia nel metaverso diviene un facilitatore di narrazione. Il metaverso consente di esporre tutta una serie di oggetti e carte che fisicamente non trovano posto in uno spazio chiuso ben delimitato. Con il metaverso è possibile andare oltre il concetto di museo diffuso per consentire la fruizione di beni depositati negli armadi e nelle cassettiere.

Non si realizza nulla di nuovo quando si progetta un'esperienza all'interno di un museo che «prevede l'utilizzo di *device* digitali in relazione a contesti espositivi risulta una modalità sempre più presente nei musei, in quanto rappresenta una forma di supporto alla visita prima, durante e dopo» (Colombo 2020, p. 104). Inoltre, come è stato recentemente messo in luce dalla letteratura scientifica (Díaz, Ioannou, 2019), l'utilizzo di media interattivi risulta particolarmente utile alla «promozione delle competenze del XXI secolo in contesti che intrecciano elementi educativi propri dei *setting* formali, non-formali e informali» (Manera, 2020, p. 54). Proprio in questa direzione sono state realizzate le mostre afferenti al progetto *Science4All* nell'ambito del progetto *EUREKA 2020-22*, inserendo, ad esempio, *QR-code* di rimando ad approfondimenti, informazioni, materiali aggiuntivi che non potevano essere contenuti nei pannelli in forex con cui era stato realizzato il percorso. Così il richiamo a un documento, l'ascolto di un suono potevano essere fruiti mediante l'uso di *device* dei visitatori che, da più passivi fruitori, si facevano parte attiva del percorso stesso. Nella Mostra *Casa della geografia*, ideata per la Notte internazionale della Geografia nel 2022, l'ex Istituto di Geografia si mostrava al pubblico attraverso le collezioni geocartografiche raccolte in quasi un secolo e mezzo di attività, mediante un allestimento che metteva insieme la tradizionale esposizione con strumentazioni tecnologiche, come un totem e un tavolo *touch*, che consentiva di illustrare al meglio gli strumenti destinati originariamente alla ricerca o alla didattica e oggi preziosi testimoni della storia e dell'identità del luogo. Mediante questa modalità il pubblico ha avuto modo di scoprire un patrimonio geografico di grande valore storico, scientifico e didattico.

La maggior parte delle attività messe in atto dal 2012 vanno in questa direzione. Negli ultimi anni naturalmente, grazie all'apporto e alla sempre maggiore diffusione di *device*, è stato immediato il ricorso a percorsi espositivi temporanei che fossero in linea con strategie attuate dai servizi educativi museali basati su esperienze coniugate sul "fare" e sulla fruizione attiva.

Il ricorso a pratiche che prevedono il *phygital* ha consentito di recuperare e valorizzare un patrimonio che altrimenti sarebbe rimasto nascosto e al tempo stesso ha reso più moderna e accattivante la didattica museale, e soprattutto, in taluni casi, si è fatta strumento inclusivo.

La visita guidata interattiva, dunque, offre l'opportunità di andare verso forme diverse di valorizzazione, finalizzate a trasferire le conoscenze geografiche, nel caso di specie, rispondendo anche a criteri didattici che tengono conto dell'utilizzo di linguaggi differenti e il ricorso alla tecnologia diviene importante come una delle prassi utili a stimolare nell'utente l'osservazione e la lettura dei fenomeni nella realtà quotidiana.

BIBLIOGRAFIA

- Maria Elena Colombo, *Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze*, Milano, Editrice Bibliografica, 2020.
- Paloma Díaz, Adri Ioannou, *Learning in a Digital World: An Introduction*, in Paloma Díaz et al., *Learning in a Digital World. Perspective on Interactive Technologies for Formal and Informal Education*, Singapore, Springer, 2019, pp. 1-12.
- Andy Hudson-Smith, Michael Batty, *Ubiquitous Geographic Information in the Emergent Metaverse*, in «Transactions in GIS», XXVI (2022), n. 3, pp. 1147-1157.
- Susan Hazan, *Musing the Metaverse. Heritage in the Digital Era*, Multi-Science Publishing, Esse, Brentwood, 2010.
- Ze Gao, Tristan Camille Braud, *VR-Driven Museum Opportunities. Digitized Archives in the Age of the Metaverse*, in «Artnodes», (2023), n. 32, pp. 1-14.
- Hui Lin, Bingli Xu, Yuting Chen, Qi Jing, Lan You, *The Virtual Geographic Environments. More than the Digital Twin of the Physical Geographical Environments*, in Hui Lin, Bingli Xu, Yuting Chen, Qi Jing, Lan You (a cura di), *New Thinking in GIScience*, Singapore, Springer, 2022, pp. 17-28.
- Sandra Leonardi, Alessandro D'Agostino, *Una proposta di web storage mapping per lastre fotografiche in vetro*, in «Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia», XXIX (2017), n. 1, pp. 99-110.
- Lorenzo Manera, *L'innovazione digitale tra didattica museale e didattica scolastica. Un'esperienza di riprogettazione a distanza di un percorso espositivo in risposta alla pandemia provocata dal Covid-19*, in «Ricerche di S/Confine», X (2020), n. 1, pp. 52-64.

NUOVE PROSPETTIVE PER LA FRUIZIONE DEL PATRIMONIO GEODOCUMENTALE E CARTOGRAFICO DEL MUSEO DELLA GEOGRAFIA – POLO MUSEALE SAPIENZA – Il presente contributo, basandosi su un'auto-analisi relativamente alle pratiche messe in campo nel processo di organizzazione della conoscenza in riferimento ai beni geodocumentali e cartografici presenti nell'attuale Museo della Geografia di Roma, Polo Museale Sapienza, vuole essere una riflessione inerente le effettive opportunità offerte dagli strumenti virtuali. *Phygit* e metaverso ormai vengono codificati come prassi abitualmente attuate, anche se in taluni casi non sono identificate come facenti parti di strutture e categorie ben definite.

NEW PERSPECTIVES FOR GEO-DOCUMENTARY AND CARTOGRAPHIC HERITAGE – POLO MUSEALE SAPIENZA – The present paper, based on an auto analysis of the practice attenuated in a knowledge organization process, in relation to the Museum of Geography of Rome, Sapienza Museum Pole, is a reflection about the effective opportunities of virtual tools used to encode usual practices that are not identified as defined structures and categories.

Parole chiave: patrimonio geodocumentale; beni cartografici; Museo della Geografia; Phygit.

Keywords: Geodocumentary Heritage; Cartographic Heritage; Geography Museum; Phygit.