

Google Arts & Culture

Una banca dati gratuita tra informazione ed emozione

LUCA PERUZZI

Gruppo di lavoro Comunicazione
del Sistema bibliotecario di ateneo
Università degli studi di Siena
luca.peruzzi@unisi.it

Chissà cosa avrebbe pensato Greimas¹ se, immaginandolo nel 2019 seduto di fronte al proprio PC o con lo smartphone in mano, si fosse immerso nello studio di segni e forme di un dipinto postimpressionista o espressionista, di fronte a ogni singola pennellata e a ogni tratto materico, anche il più piccolo, di *La notte stellata* di Van Gogh (Figura 1) o di *L'Urlo* di Munch (Figura 2).

Il padre della semantica generativa, sostenitore dell'esistenza di un autonomo livello plastico nei testi visivi, portatore di significato mediante i rapporti tra i singoli elementi (linea, forma, colore), avrebbe avuto probabilmente nella riproduzione ad alta risoluzione delle opere pittoriche un prezioso alleato nella formulazione delle sue teorie, e un ulteriore modello informativo per la descrizione delle formulazioni di senso all'interno di un testo pittorico.

Google Art & Culture, il sito² (e la relativa app disponibile sia per Android sia per iOS)³ ad accesso aperto di Google Cultural Institute dedicato all'esplorazione virtuale di musei, luoghi e opere d'arte, consente tutto questo, risultando una banca dati innovativa e ricca di preziose informazioni per studiosi e ricercatori ma anche per semplici curiosi e appassionati. Il carattere divulgativo della risorsa non deve trarre in inganno: la navigazione nell'archivio di documenti visivi consente di accedere a informazioni dettagliate e del tutto invisibili sia nell'eventuale osservazione diretta delle opere sia nelle riproduzioni digitali di tipo

tradizionale. In questo, non sostituendo naturalmente fonti bibliografiche specialistiche, costituisce una risorsa di prezioso ausilio nei vari aspetti della ricerca, soprattutto di natura iconica, meritevole senz'altro di essere inserita – anche come risorsa *link only* – negli attuali *discovery tool* delle biblioteche.

Il sito è attivo dal 2011, inizialmente con il nome di *Google Art Project* e una esclusiva attenzione rivolta a opere d'arte e musei; l'attuale denominazione è del 2016, e ha reso evidente fin dal nome l'estensione dei contenuti, non più legati esclusivamente alle opere d'arte, ma anche a luoghi e monumenti del mondo e a una serie di esposizioni virtuali in continua espansione e aggiornamento.⁴ Anche i musei italiani sono progressivamente entrati a far parte del progetto; l'ultimo in ordine di tempo (ottobre 2018) è stato il Museo e Real Bosco di Capodimonte,⁵ che propone oltre 200 opere fotografate in HD (tra le quali la *Flagellazione di Cristo* di Caravaggio) e vari percorsi esplorativi.⁶

L'opera d'arte al microscopio: una nuova ottica fruitiva e conoscitiva

La visione così dettagliata delle immagini è possibile grazie a un particolare sistema di digitalizzazione, quello utilizzato da Google Art Camera, fotocamera a testa mobile che con una speciale tecnologia e un software dedicato scatta centinaia di fotografie a un



Figura 1 - Google Arts & Culture: Vincent Van Gogh, *La notte stellata*, New York, The Museum of Modern Art (ingrandimento)

singolo dipinto, riunendole poi in un unico scatto. Si ottengono così fotografie che possono superare la risoluzione di 10 miliardi di pixel (o 10 Gigapixel), che permettono di “entrare dentro” le singole tele e cogliere particolari (sfumature, tratto del pennello, trama della tela, crepe ecc.) altrimenti non percepibili, nemmeno all’osservazione diretta.

Si tratta di una diversa modalità di fruizione dell’opera d’arte che, spogliata di quella che Walter Benjamin definiva la propria “aura”,⁷ diviene in sostanza un oggetto contenente un insieme di informazioni. Esempi di riproduzioni ad alto ingrandimento di opere si erano avute naturalmente in versione a stampa, ma la vera novità e particolarità di *Google Arts & Culture* è di offrire queste informazioni in modo gratuito e diffuso attraverso la rete, non soltanto per gli addetti ai lavori, imponendo alle altre banche dati di immagini disponibili in rete il confronto con questa rivoluzione tecnica e fruitiva.

Questa raccolta di informazioni che, naturalmente, oltre a possedere una ricchezza per gli studiosi, consente anche ai semplici appassionati di vivere emozionanti viaggi all’interno delle singole pennellate e sfumature di opere pittoriche e fotografie. Proprio l’aspetto divulgativo e accessibile a tutti, ben visibile nell’interfaccia semplice e intuitiva, in quello che si può definire “perfetto stile Google”, che è alla base dell’intento degli autori, non deve occultare la ricchezza informativa di questa banca dati di immagini che si pone in una posizione di frontiera nel panorama del settore.

L’utilizzo della tecnica già utilizzata da StreetView consente inoltre visite virtuali nelle sale dei più importanti musei pubblici e collezioni del mondo. Molte opere esposte sono state digitalizzate ad alta risoluzione, consentendo una visione unica, con i minimi



Figura 2 - Google Arts & Culture: Edward Munch, *L’Urlo*, 1910, Museo Munch (ingrandimento)

dettagli accessibili allo spettatore. Un database così ricco di informazioni non può non rivestire un ruolo primario negli eventuali futuri lavori di restauro dei dipinti e degli oggetti digitalizzati.

Navigazione semplice e coinvolgente

Nella parte in alto a destra della schermata è possibile accedere alla risorsa con le credenziali Google Account, potendo usufruire dei servizi personalizzati come selezionare una serie di opere o luoghi all’interno di collezioni personalizzate, o inviare feedback agli amministratori. La ricerca è comunque possibile anche senza effettuare il login, e a questa faremo riferimento in questa sede; accanto al pulsante di accesso all’account si può accedere (attraverso la lente di ingrandimento) alla ricerca libera, dove è possibile inserire termini chiave.

Nella colonna di sinistra della schermata è invece possibile esplorare la risorsa seguendo vari percorsi: da quelli più tradizionali (Artisti, Mezzi espressivi, Movimenti artistici, Eventi storici, Personaggi storici, Luoghi) a quelli più sperimentali (Qui vicino, che utilizza – se abilitato il comando – la posizione rilevata dell’utente, Partner, Progetti, Experiments).

La ricerca per Collezioni consente di vedere quelli che sono i nuclei delle raccolte; utilizzando il criterio di ricerca Mappa, è possibile osservare anche visivamente su un planisfero come sono estesi nel mondo i musei e le istituzioni che collaborano con Google Cultural Institute (Figura 3).

La sezione Temi si focalizza su singoli soggetti e argomenti; è il luogo nel quale vengono proposti approfondimenti e viaggi informativi multimediali (video,



Figura 3 - Google Arts & Culture: ricerca per Collezione: la mappa delle collezioni digitalizzate divise per Paese



Figura 4 - Google Arts & Culture: il museo virtuale “Ti presento Vermeer”

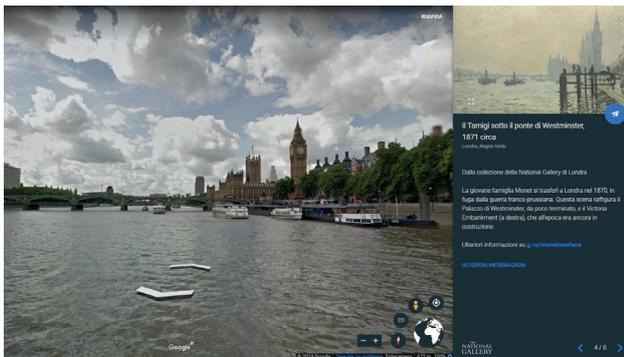


Figura 5 - Google Arts & Culture: i luoghi dei dipinti di Monet con il legame a Google Earth

foto in gigapixel, interviste e analisi testuali) attorno a vari argomenti. Attualmente⁸ la parte in primo piano evidenzia una intera sezione dedicata al pittore Johannes Vermeer, dal titolo “Ti presento Vermeer”, che – oltre a una ricca sequenza di video, testi e immagini sulla vita, l’arte e la tecnica esecutiva del pittore – propone un vero e proprio museo virtuale all’interno delle cui stanze potersi muovere (sia da PC desktop sia da smartphone) per ammirare tutte e 36 le opere autentiche superstiti di Vermeer, riunite dalle collezioni e dai musei che normalmente le custodiscono

ed esposte in un itinerario che consente al visitatore/utente un’esperienza del tutto inedita (Figura 4).

La ricerca per Eventi storici può essere effettuata anche attraverso l’uso intuitivo di una timeline che consente di selezionare l’intervallo temporale nel quale cercare tra le immagini disponibili nella risorsa.

Da qualsiasi percorso si giunga a un’opera d’arte, questa è raccolta in una scheda informativa che comprende Creatore, Titolo, Data di creazione, Dimensioni reali, Tipo e Materiale dell’opera, Museo o Collezione che la conserva, oltre a una descrizione testuale più o meno approfondita. A partire dalla lente di ingrandimento si parte poi per la vera e propria esplorazione dell’opera, che può essere di diversa profondità di dettaglio, arrivando fino a emozionanti rivelazioni.

Questo è il contenuto minimo di ogni opera; oltre a questo, nella parte inferiore della pagina, vengono presentate varie proposte di collegamento ad altre sezioni del sito per approfondire particolari aspetti dell’artista o dell’opera in esame, o rimandi a video – anche esterni, ad es. Youtube – che contribuiscano a un itinerario informativo di carattere circolare.

Arte e edutainment: tra narrazione e condivisione

Aspetto peculiare della risorsa, oltre alla rivoluzione tecnica della visione, è l’utilizzo della narrazione per l’approccio alle tematiche proposte, soprattutto a partire dal 2016, quando l’identità della risorsa si è evoluta in senso largamente divulgativo, estendendosi anche oltre i già ampi confini dell’arte; questo si sostanzia nella creazione di storie, che siano la descrizione della storia di un dipinto o l’esposizione di una collezione virtuale. L’approccio diviene così interattivo e coinvolgente, in una serie di rimandi ipertestuali che vengono esaltati sia dall’utilizzo di una grafica avanzata sia di collegamenti a video e infografiche dal contenuto comunque accurato.

Questo aspetto viene espresso tramite la sinergia tra i molteplici strumenti creati da Google: ne è testimonianza la sezione “Monet è stato qui”, in cui grazie alla connessione con Google Earth, una selezione di dipinti viene contestualizzata ai luoghi attuali ritratti nei dipinti (Figura 5). Ma anche altre sezioni comprendono comunque sempre collegamenti a video, interviste, sequenze di frasi che accompagna-

no lo spettatore nella lettura interattiva delle opere. In questa direzione, *Google Arts & Culture* diviene una fonte di informazioni con l'obiettivo di attrarre verso contenuti di alto valore culturale un bacino di utenza non tradizionale, senza tuttavia mancare di affidabilità e rigore scientifico. Certo, il perseguimento di questo obiettivo passa anche attraverso strumenti che "strizzano" l'occhio all'utente: uno di questi è *Art Selfie* – disponibile nella versione per smartphone – attraverso la quale, con una divertente ricerca all'interno della banca dati, il selfie dell'utente viene associato al ritratto pittorico più simile tra i migliaia indicizzati in collaborazione con i musei partner. Dai risultati proposti, con tanto di percentuale di somiglianza, è possibile poi accedere alla scheda del dipinto e alla collezione nel quale è contenuto.⁹ Nell'epoca della condivisione, una tipologia di risorsa come quella descritta non può che essere legata a doppio filo con i social media: ogni pagina può essere così esportata e condivisa attraverso i principali canali (Facebook, Twitter, Pinterest ecc.), oltre a essere facilmente diffusa tramite il link diretto proposto. Questo approccio a un apprendimento interattivo, e in certi aspetti quasi ludico, in linea con le tendenze più avanzate nella comunicazione dei beni culturali,¹⁰ non sminuisce comunque il contenuto e la valenza di *Google Arts & Culture*, che rimane una delle più innovative risorse elettroniche gratuite nel campo delle immagini e della divulgazione della cultura.

NOTE

¹ Algirdas Julien Greimas (Tula, 9 marzo 1917 - Parigi, 27 febbraio 1992), linguista e semiologo lituano fondatore della semantica strutturale.

² <https://artsandculture.google.com>.

³ Disponibili, rispettivamente, in Google Play e App Store.

⁴ Nel blog ufficiale di Google è riassunto lo sviluppo della piattaforma, dall'inizio fino al 2016: "The first 17 museums brought online a few hundred artworks so that anyone in the world could explore paintings, records and artifacts no matter where they were. Today, on our fifth birthday, the Google Cultural Institute has grown to include the collections of more than 1,000 museums and cultural institutions, with over 60 new ones added just today", <https://blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/from-self-portraits-to-street-art-1000>.

⁵ <https://artsandculture.google.com/partner/museo-e-re-al-bosco-di-capodimonte>.

⁶ Per una più ampia descrizione dei percorsi fruibili per questo museo si veda: <http://www.museocapodimonte.beniculturali.it/capodimonte-su-google-arts-culture-dipinti-in-hd-con-la-tecnologia-art-camera>.

⁷ Con il termine "aura" Benjamin identificava l'impressione emotiva (anche di carattere religioso) che l'osservatore provava nel contatto sensoriale con l'esemplare – unico e irripetibile – di un'opera d'arte. La società di massa, secondo l'Autore, con l'avvento della fotografia e della stampa, "consumando" le immagini delle opere d'arte, le estrapolava dal contesto originario – sovente di carattere religioso – per portarle in una dimensione culturale completamente diversa. Questi concetti divengono naturalmente estesi in modo esponenziale con l'avvento della rete. Per approfondire: WALTER BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1966.

⁸ 31 gennaio 2019.

⁹ In Italia questa funzione è stata resa disponibile dal settembre 2018, dopo un periodo di beta testing negli Stati Uniti, dove è diventato in breve tempo "virale", grazie all'utilizzo e alla condivisione dei selfie da parte di numerosi personaggi famosi.

¹⁰ "È ormai opinione ampiamente condivisa che i musei debbano essere "luoghi ibridi", capaci di bilanciare apprendimento e divertimento, utilizzando [...] l'entertainment esclusivamente nell'ottica dell'edutainment [...], ovvero non come fine, ma come strumento di conoscenza e apprendimento", Mara Cercquetti, *La valorizzazione del patrimonio culturale locale attraverso l'approccio esperienziale: oltre l'edutainment*, in "Mercati e competitività", 4 (2012), p. 57-58.

ABSTRACT

The article focuses on the electronic resource Google Arts and Culture, which allows users to view high resolution artworks as well as virtual explorations of museums and architectural monuments around the world. The issue is the result of collaboration between Google Art Institute and public and private museums and collections.

DOI: 10.3302/0392-8586-201904-020-1