

Michela Giupponi, Un viaggio interattivo nella Bergamo del '500: il Museo storico dell'età veneta

“Hai mai visto un Panozio?”

È solo una delle tante curiosità in cui si imbatte il visitatore del [Museo storico dell'età veneta: il '500 interattivo](#), aperto alla fine di gennaio nel Palazzo del Podestà in Piazza Vecchia a Bergamo per volontà della [Fondazione Bergamo nella Storia](#) e del Comune di Bergamo. Grazie alla presenza di un Codice QR che permette di scaricare la spiegazione su tablet messi a disposizione dal personale del museo, possiamo soddisfare immediatamente il nostro interesse: “Tra i tanti mostri che popolano l'Oriente misterioso il buffo Panozio ha due lunghe e grandi orecchie, tanto lunghe che di notte su una dorme e con l'altra si copre”.

È dal mondo simbolico e mostruoso dell'immaginario medievale che parte il viaggio nel Cinquecento veneto. Il visitatore si muove tra creature mostruose e personaggi misteriosi, per arrivare alla percezione del nuovo portato dalla conoscenza di un mondo sempre più vasto di cui fanno parte Venezia, con i suoi commerci in Oriente e Bergamo, legata alla Serenissima dal 1428 al 1797. Si tratta di un viaggio ideale che da Venezia porta a Bergamo, posta “supra monte mirabellissima”, città di nobili, mercanti, artisti, speciali, stampatori, viaggiatori. Qui si assiste alla costruzione delle mura, si entra nelle botteghe dei commercianti e si partecipa alla Fiera in compagnia di genti provenienti da tutta Europa. Il tutto raccontato attraverso il linguaggio dei nuovi media. Il museo, infatti, fa della multimedialità il suo punto di forza per mezzo del quale il classico schema espositivo basato sulle collezioni, lascia il posto a una visita totalmente interattiva. Il visitatore è così chiamato a vedere, ascoltare, toccare, spostare i materiali di volta in volta presentati. Nessuna collezione quindi, ma solo applicazioni multimediali fruibili tramite touch screen.

Il percorso parte dalle proiezioni animate delle carte antiche, all'itinerario che i mercanti, i nunzi, i corrieri di posta e i vagabondi intraprendevano da Venezia a Bergamo (e viceversa), fino alle animazioni grafiche che costruiscono sulla mappa della Bergamo seicentesca la fisionomia della città con le nuove mura e permettono di localizzare i luoghi legati alla vita politica ed economica. Continua con la ricostruzione della [bottega dello speziale](#) e del [libraio-stampatore](#) dove, la compresenza di elementi fisici e multimediali interagisce con il visitatore per regalargli una coinvolgente esperienza sensoriale. Un esempio interessante è la divertente cassettera a trazione della spezieria che rivela la farmacopea dell'aromatario: aprendo i cassetti della credenza, attraverso proiezioni colorate, si possono apprendere i segreti delle spezie, degli unguenti, delle pietre, dei fiori e delle polveri usati dai farmacisti dell'epoca per rimediare ai disturbi dei propri assistiti.

Il tragitto termina con la rielaborazione di una mappa settecentesca che evoca la [grande fiera annuale di Sant'Alessandro](#), simbolo della grandezza di Bergamo, in cui prendono vita, tra

voci e suoni, i passaggi dei commercianti tra una bottega e l'altra e dove è possibile conoscere le merci comprate e vendute e il loro utilizzo.

La messinscena è riuscita e intrigante e la collaborazione con lo [Studio N!03](#) di Milano, per la produzione multimediale e la realizzazione degli scenari interattivi, e [Alessandro Bettonagli Architecture Entertainment](#), per il progetto di allestimento, ha assicurato un risultato di indubbia qualità ed efficacia.

La riuscita del progetto è dovuta anche alla possibilità data all'utente di costruire il proprio percorso personale, grazie alla presenza di schede di approfondimento visibili solo dopo aver scaricato il rispettivo QRCode, all'immediatezza evocativa del linguaggio delle didascalie e alle ridotte dimensioni del museo che predispongono il visitatore a completare la visita.

Il "Museo storico dell'età veneta" si presenta come un esperimento interessante in grado di far dialogare positivamente la Storia, i documenti e i manufatti con le nuove tecnologie e la divulgazione.