

La cultura in fuga

San Lorenzo Escape e la storia raccontata per enigmi

Daniele Ferraiuolo

Università degli Studi Suor Orsola Benincasa; Associazione San Bonaventura Onlus, Napoli, Italia

Abstract The San Bonaventura Onlus Association was founded in 2014 within the Secular Franciscan Order (OFS), setting itself the goal of offering its contribution in the field of the enhancement of Cultural Heritage. In 2018, it created the first escape room dedicated to libraries and archives, inside the Fra Landolfo Caracciolo library in the Complex of San Lorenzo Maggiore in Naples. Starting from experiences conducted by the Association in the field of digital storytelling, gamification and development of digital tools for the enhancement of ancient books and documents, this contribution illustrates the particularities of the San Lorenzo Escape©, as well as the methods and skills used for its realization.

Keywords Escape room. Multimedia installations. Archives and libraries. San Lorenzo Maggiore, Naples. Enhancement of cultural heritage.

Sommario 1 Premessa. – 2 San Bonaventura Onlus nel panorama dell'innovazione. – 3 Le nuove frontiere della narrazione e il progetto San Lorenzo Escape©.

1 Premessa

Oggi i prodotti dell'innovazione si misurano, si valutano e, non di rado, si criticano. Potremmo chiederci in quale misura la *digital transformation* favorisca le azioni di valorizzazione dei beni culturali e in che modo l'educazione al patrimonio culturale tragga beneficio dall'utilizzo di strumenti 'alternativi', utili ad attrarre il pubblico in vario modo.

Prima di affrontare questo argomento, è utile ricordare che l'art. 27 della Convenzione sulla conservazione del patrimonio mondiale culturale e naturale dell'UNESCO raccomanda agli Stati Membri di fare il «tentativo nel modo più appropriato, e nello specifico con programmi educativi e di informazione, di consolidare nei propri cittadini il riconoscimento ed il rispetto del patrimonio culturale e naturale».¹ Tale assunto è ribadito e rafforzato, con attenzione alle specificità del patrimonio italiano, nel III Piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale (2018-19), dove si focalizza l'attenzione sulla necessità di favorire non solo l'accesso ma anche la partecipazione di tutti i cittadini allo sviluppo e alla conoscenza del patrimonio. Sui presupposti del rapporto *Skills, Training and Knowledge Transfer in Cultural Heritage* curato da Voices of culture,² il Piano ritiene strategico e imprescindibile un approccio in grado di integrare le competenze caratteristiche delle 'professioni culturali tradizionali' con le capacità messe in campo dai professionisti impegnati nella 'mediazione del patrimonio', finalizzate alla comunicazione e dunque alla comprensione del patrimonio da parte di tutta la popolazione.³

Da entrambi i testi emerge quindi la volontà di intervenire sui modelli tradizionali e di aggiornare, o meglio trasformare, gli strumenti in uso nei luoghi della cultura. Tuttavia, benché la tendenza degli ultimi anni sia stata quella di agevolare l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali così da incoraggiare la frequentazione di questi luoghi e il coinvolgimento 'sensoriale' dei visitatori, un recente rapporto dell'Osservatorio Innovazione Digitale dei Beni e Attività Culturali (maggio 2019) denota una certa lentezza nell'adottare tali cambiamenti. L'Osservatorio rileva che dei luoghi della cultura italiani - inclusi quelli che afferiscono a piccole e grandi aree archeologiche o complessi monumentali - il 16% ha adottato la realtà virtuale per il supporto alla visita in loco, il 12% la realtà aumentata e solo il 10% ha scelto il metodo ludico con particolare riferimento all'ambito del *gaming*. Pur tenendo conto di una lieve crescita percentuale rispetto all'anno precedente, questi dati lasciano pertanto trasparire il prevalere delle intenzioni sulle effettive applicazioni, come dimostra altresì il fatto che il 17% delle istituzioni culturali abbia dichiarato di avere un'applicazione mobile (app) mentre il 62% preveda invece di realizzarla.⁴

¹ <http://whc.unesco.org/en/conventiontext>.

² <https://voicesofculture.eu/skills-training-knowledge-transfer-in-cultural-heritage/>.

³ https://dger.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/05/PNE_allegato.pdf.

⁴ Questo rapporto evidenzia anche altri dati rappresentativi delle attività di prenotazione e acquisto dei biglietti di ingresso o di partecipazione a eventi ed esperienze di vario genere. È dimostrato che i canali online sono meno utilizzati rispetto a quelli fisici. Nonostante il 78% dei Musei dichiarati di avere un sistema di biglietteria, solo

Al di là di questi numeri, è da valutare attentamente il fatto che nell'ambito dei luoghi della cultura i musei continuano a rappresentare, almeno per il momento, gli attori maggiormente interessati all'utilizzo delle nuove tecnologie. In un panorama generale di per sé in crescita, il mondo delle biblioteche e degli archivi fa invece ancora fatica ad adeguarsi. In realtà non si è del tutto consapevoli dei reali benefici derivanti dall'innovazione digitale, in termini di potenziale didattico, educativo o addirittura turistico. Poiché questi luoghi condividono con il territorio non solo la *storia* ma anche le *storie*, l'uso degli strumenti digitali può influire molto positivamente sull'efficacia delle attività di comunicazione e narrazione al pubblico. Essi presentano dunque un valore intrinseco che va al di là della loro bellezza o antichità e che ne fa dei posti da visitare, oltre che da frequentare a fini di studio e ricerca.

2 San Bonaventura Onlus nel panorama dell'innovazione

Lasciando da parte la grande sfida alla quale si sta assistendo sia in ambito librario sia in quello archivistico italiano in termini di accessibilità alle risorse digitali,⁵ il focus del presente contributo vuole essere quello di cogliere il rapporto tra spazio, contesto, contenuto e visitatore facendo riferimento ad alcune esperienze condotte negli ultimi anni dall'Associazione San Bonaventura Onlus, la cui sede ha ospitato il Convegno di cui qui si riportano gli Atti.⁶

L'Associazione nasce nel 2014 nell'ambito dell'Ordine Francescano Secolare (OFS) ponendosi da subito l'obiettivo di offrire il proprio contributo in materia di valorizzazione dei beni culturali, con una parti-

il 20% consente l'acquisto online e solo l'8% dà la possibilità di effettuare l'ingresso senza stampare il biglietto su carta. Per una panoramica sul Rapporto vedi https://www.osservatori.net/it_it/osservatori/comunicati-stampa. Gli Atti dei Convegni dell'Osservatorio sono in formato digitale (vedi Bibliografia).

5 Si pensi ai grandi progetti di digitalizzazione promossi e finanziati, in tutto o in parte, dalla Fondazione Polonsky. Tra questi, il DigiVatLib© della Biblioteca Apostolica Vaticana e il recentissimo lavoro di digitalizzazione degli incunaboli delle biblioteche monastiche in Italia, della Biblioteca Nazionale Centrale di Roma. È utile, a tal proposito, menzionare un terzo progetto finanziato dalla stessa Fondazione, che si è posto l'obiettivo di proporre un approccio globale al manoscritto che non limita le operazioni alla sola digitalizzazione ma anche alle altre attività che ruotano attorno allo studio e alla valorizzazione del patrimonio librario. Si tratta del programma *Francia-Inghilterra, 700-1200: manoscritti medievali della Bibliothèque nationale de France e della British Library*, per il quale vedi Denoël 2019; Siri 2019. Per ciò che concerne invece i documenti, un progetto di grande interesse e di indiscutibile utilità è rappresentato da *monasterium.net*©, coordinato per l'Italia da Antonella Ambrosio. Vedi Ambrosio 2010, 2019.

6 L'Associazione San Bonaventura Onlus ha sede nella Biblioteca Fra Landolfo Caracciolo del Complesso Monumentale di San Lorenzo Maggiore in Napoli, gestito dai Frati Minori Conventuali di Napoli.

colare sensibilità verso le biblioteche e gli archivi ecclesiastici e degli ordini conventuali. A partire dal 2016, oltre alla convenzione con l'Ordine dei Frati Minori Conventuali ormai divenuto un elemento imprescindibile, questo sodalizio ha avviato attività di collaborazione per ricerca di fonti di finanziamento e realizzazione di progetti con venti istituzioni tra biblioteche e archivi, tra cui la Biblioteca e Archivio Storico della Diocesi di Alife-Caiazzo (CE),⁷ con la quale sono state portate avanti molte delle iniziative di carattere scientifico e divulgativo.

Archivi e biblioteche offrono la possibilità di essere 'sviscerati' poiché dallo scritto e dalla materia può essere estrapolata, e dunque raccontata, la nostra memoria storica. Per raggiungere le nuove generazioni, e non solo, il mondo dei libri e dei documenti necessita di strumenti efficaci, di facile e immediata consultazione. L'Associazione ha dovuto tenere conto di questo cercando di calibrare le proprie attività sulla base di un concetto fondamentale, quello di *edutainment*.⁸ Tale strategia, basata sulla fusione tra il fine educativo e quello del divertimento, induce il fruitore, informandolo, a sviluppare le capacità operative tramite attività che coinvolgono diverse forme di intrattenimento.

Oltre alle mostre culturali di tipo interattivo, anche la proiezione di filmati 3D e 5D, l'e-Learning, i software e le installazioni multimediali possono rappresentare strumenti in grado di coniugare intrattenimento e apprendimento. Questo orientamento è entrato a far parte del modo di concepire, da un lato, i servizi per i visitatori e di comunicare, dall'altro, anche con uno dei più complicati target di visitatori di archivi e biblioteche, quello dei bambini e dei ragazzi.

Il mondo dei codici, dei libri antichi e dei documenti d'archivio appare ancora ai più giovani come un ambito esplorativo poco affascinante o avvincente e per tale motivo ha bisogno di metodi e strategie che stimolino l'interattività e l'interpretazione. Tale approccio è senza dubbio affascinante ma proprio per questo necessita di essere portato avanti con una certa cautela, in quanto contiene in sé il rischio di favorire il divertimento ponendo in secondo piano l'aspetto educativo. Ciò può dunque portare facilmente a situazioni in cui l'audience non considera più l'apprendimento come uno degli obiettivi, ma come una sorta di ostacolo al divertimento (Bodnár 2019, 22; Salomon 1983).⁹

⁷ La biblioteca e l'archivio storico sono diretti dal dott. Luigi Arrigo.

⁸ Il termine *edutainment*, una crasi dei sostantivi *education* e *entertainment*, è stato coniato nel 1973 da Robert Heyman durante la preparazione dei documentari per il National Geographic, partendo da esperienze già messe in atto da Marshall McLuhan (McLuhan 1964). Sull'argomento, benché con un'attenzione particolare all'ambito dei musei, vedi Okan 2003; Jegers, Wiberg 2003.

⁹ Su questo aspetto, legato in particolare ai rischi e ai benefici dell'*edutainment*, vedi Goodland, McIvor 1998; White, Hayward, Chartier 2004.

Si è resa necessaria innanzitutto la formazione di un gruppo di lavoro composto da professionisti con competenze quasi mai sovrapposte e per questo molto variegate, in grado di far fronte ad esigenze diversificate.¹⁰ Partendo da una lunga e proficua stagione di digitalizzazione e catalogazione di antichi volumi a stampa, manoscritti, documenti membranacei e cartacei custoditi in diverse istituzioni del centro e sud Italia,¹¹ l'Associazione è giunta ad elaborare strumenti, installazioni e applicazioni con l'obiettivo di facilitare il dialogo con il visitatore, che costituisce ora parte attiva e non più passiva.

Sulla base dei risultati ottenuti in termini di riproduzione, ad altissima definizione, di risorse digitali di vario tipo, si è tentato di offrire in primo luogo esperienze che conducono l'utente alla scoperta dei luoghi, dei tempi e delle storie che si celano dietro le carte, sfruttando in sostanza le tecniche del *digital storytelling*. In secondo luogo, un'attenzione particolare è stata riservata all'uso di tecnologie digitali in grado di dirigere l'interesse sulla materialità e sull'aspetto grafico dei documenti, nonché sulle attività che ruotano attorno alla loro conservazione: dalla catalogazione/descrizione al restauro.

Le installazioni interattive di tipo multimediale realizzate in questi anni sono state concepite non solo per essere ospitate in biblioteche e archivi, e rendere la visita in loco più coinvolgente, ma anche per raggiungere in maniera mirata il pubblico in occasione di particolari eventi culturali: come saloni del libro e mostre librerie e documentarie.¹² Per citare degli esempi, lo Scaffale 3D interattivo©¹³ consente, come farebbe una macchina del tempo, di proiettare il visitatore in luoghi accessibili ma allo stesso tempo distanti o addirittura

10 Al momento, il gruppo è rappresentato da archivisti, bibliotecari, archeologi, paleografi, catalogatori, web e industrial designers, sviluppatori di applicazioni e installazioni multimediali.

11 Tra i diversi progetti, è opportuno menzionare quello del 2015 di digitalizzazione dei fondi librari antichi delle biblioteche francescane di Afragola (NA) e Piedimonte Matese (CE) e della Biblioteca e Archivio Storico della Diocesi di Alife-Caiazzo (CE), nell'ambito dell'Obiettivo Operativo 1.10 del POR FESR 2007-2013. Tra il 2016 e il 2017 l'Associazione ha gestito, per la Pontificia Facoltà Teologica dell'Italia Meridionale, un progetto di digitalizzazione di manoscritti cinesi e testi di particolare valore.

12 Si pensi, ad esempio, al Salone del libro e dell'editoria ospitato presso la sala del Refettorio del Complesso Monumentale di San Domenico Maggiore di Napoli, nei giorni 24-27 maggio 2018. L'Associazione è stata coinvolta come partner, inoltre, nell'ambito della mostra documentaria interattiva *Hoc instrumentum scripsi ego. Il notariato caiatino nelle pergamene dell'Archivio dell'antica Diocesi di Caiazzo*, curata da chi scrive e tenutasi all'Archivio vescovile di Caiazzo (CE) dal 25 marzo al 2 aprile 2017 (Ferraiuolo 2017). In considerazione della grande affluenza e dell'efficacia in termini didattici, la mostra è stata prorogata fino al 2019.

13 L'app è stata realizzata nel 2015 per San Bonaventura Onlus da Mario Tartaglia: (<http://www.e-matese.com>). I contenuti (selezione e digitalizzazione degli oggetti) sono stati realizzati dalla Cooperativa Effatà. L'interfaccia grafica e le ricostruzioni 3D sono state curate da Melania Zappa. Hanno collaborato, in qualità di esperti in materia di digitalizzazione, catalogazione e analisi del materiale librario antico, Luigi Arrigo e Fabio Brandi.

ra del tutto scomparsi. L'ambientazione 3D è quella dell'antica biblioteca francescana di Sant'Angelo in Palco di Nola (NA) al cui interno scaffali, libri, tavoli e leggio sono stati realizzati in modo fedele agli originali così da conferire all'ambiente un aspetto suggestivo che garantisce al fruitore un'esperienza immersiva [fig. 1].

Il sistema hardware è composto da un potente PC fisso con scheda video dedicata di ultima generazione, un proiettore ad altissima risoluzione e un sensore Kinect che consente il *tracking* delle mani senza la necessità di adoperare un *controller* per l'interazione con l'ambiente. Attraverso il sensore il visitatore può dunque interagire con lo spazio con estrema precisione e naturalezza, avendo la possibilità di toccare virtualmente gli oggetti, spostarli, prendere un libro - tra quelli digitalizzati *ad hoc* e facenti parte dei fondi della biblioteca ospitante - dallo scaffale, sfogliarlo e analizzarne i dettagli attraverso la 'lente di ingrandimento'.

Questo tipo di approccio consente, come si diceva, anche di entrare a contatto con le pratiche di catalogazione, analisi o restauro condotte prevalentemente in ambito librario. L'installazione multimediale Laboratorio di restauro¹⁴ ha lo scopo di illustrare all'utente le diverse fasi del restauro conservativo. Progettata per essere utilizzata su schermi *touch* di grandi dimensioni (L.I.M. o tavoli interattivi), l'installazione consente di interagire in modo intuitivo con l'oggetto da restaurare. Attraverso l'uso dei polpastrelli sulla superficie *touch*, il visitatore può simulare le operazioni di pulitura e spolveratura del volume, il lavaggio, la sutura degli strappi e l'integrazione delle parti perdute o danneggiate.

Gli strumenti interattivi consentono di entrare a contatto persino con le regole di rilevamento dell'impronta tipografica che, come sappiamo, consistono nella creazione di una stringa composta da lettere e numeri ricavati in punti specifici del libro antico, in grado di identificarne l'edizione e dunque l'esemplare. Un sistema che vale la pena ricordare è quello messo a punto tra il 2015 e il 2016 con l'obiettivo di guidare l'utente nell'identificazione della sequenza alfanumerica all'interno di un ambiente di gioco progettato per segnalare le parti errate e quelle esatte dei fogli [fig. 2].¹⁵

14 L'installazione multimediale interattiva è stata realizzata nel 2015 per San Bonaventura Onlus da Mario Tartaglia. I contenuti (selezione e digitalizzazione degli oggetti) sono stati realizzati dalla Cooperativa Effatà. L'interfaccia grafica e le ricostruzioni 3D sono state curate da Melania Zappa. Hanno collaborato, in qualità di esperti in materia di trattamento del materiale librario e archivistico, Luigi Arrigo e Fabio Brandi.

15 L'app è stata realizzata nel 2015-16 per San Bonaventura Onlus da Mario Tartaglia. I contenuti (selezione e digitalizzazione degli oggetti) sono stati realizzati dalla Cooperativa Effatà. Hanno collaborato, in qualità di esperti in materia di catalogazione del materiale librario antico, Luigi Arrigo e Fabio Brandi. È utile precisare che per raggiungere l'obiettivo fissato è opportuno che l'utente sia affiancato nell'utilizzo dell'installazione da personale in possesso di specifiche competenze sull'argomento.

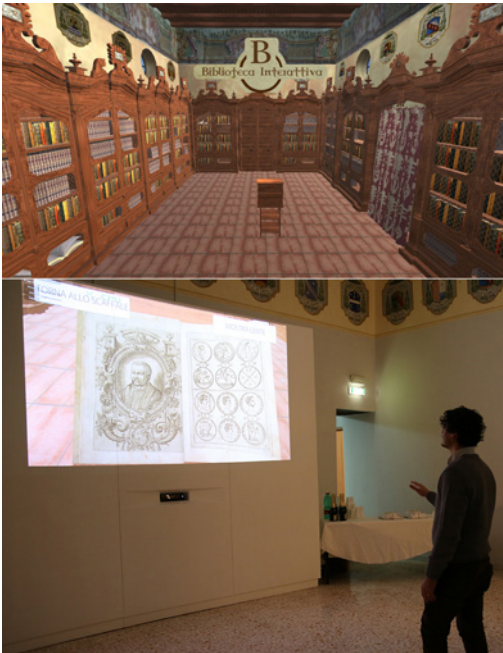


Figura 1 Funzionamento dell'installazione multimediale interattiva Scaffale interattivo 3D©



Figura 2 Screenshots dell'installazione multimediale interattiva Calcolo dell'impronta© (ph. Mario Tartaglia)

3 Le nuove frontiere della narrazione e il progetto San Lorenzo Escape©

Negli ultimi due anni l'Associazione si è dedicata anche alla ricerca di tecniche di narrazione basate, oltre che sull'uso del racconto supportato da video-installazioni o videoproiezioni, su soluzioni digitali interattive capaci di far convergere gli interessi del pubblico su temi e avvenimenti che ruotano intorno agli oggetti custoditi negli archivi o nelle biblioteche.

Un'indagine sulle lettere dei vescovi al Capitolo di Caiazzo (CE), datate tra il 1474 e il 1749, ha rivelato una serie di dettagli molto interessanti sui rapporti tra i membri della gerarchia ecclesiastica caiatina e i grandi personaggi del mondo dell'arte, soprattutto del periodo rinascimentale.¹⁶ Grazie a questo lavoro di ricerca ed edizione sono emersi, ad esempio, diversi collegamenti tra il vescovo Giacomo de Lutiis (1480-1506) ed artisti del calibro di Michelangelo Buonarroti e Raffaello Sanzio, con i quali il prelado era entrato in contatto in virtù della sua attività di luogotenente al servizio del cardinale Raffaele Riario (Ferraiuolo 2019, 23-4).

Nell'Archivio Storico Diocesano di Caiazzo, il percorso di apprendimento e di accesso al linguaggio d'archivio è reso ancora più efficace dall'esistenza di un sistema digitale plasmato intorno alla raccolta epistolare ma eventualmente utilizzabile anche per valorizzare altri fondi o raccolte documentarie. Si tratta di un'installazione multimediale sviluppata per illustrare il contenuto dei documenti attraverso la condivisione, su L.I.M., di immagini ad alta risoluzione e di strumenti che ne rendono consultabile il regesto e la trascrizione. Ciò che rende particolarmente affascinante questo strumento agli occhi dei 'non addetti ai lavori' è la funzione che consente, attraverso il passaggio del dito sullo schermo, di evidenziare gli elementi del testo, sciogliere le abbreviazioni e leggere le sigle, ponendo l'utente a stretto contatto non solo con la fonte ma anche con aspetti concernenti il lavoro degli storici, dei paleografi e dei diplomatisti [fig. 3].¹⁷

16 La serie *Corrispondenza* dell'Archivio storico della Diocesi di Alife-Caiazzo consta attualmente di 191 lettere, di cui 101 rappresentano il prodotto delle attività condotte da alcuni prelati nell'esercizio delle proprie funzioni. Si tratta delle sole missive spedite ai canonici che contengono soprattutto disposizioni sul buon andamento della Diocesi e aggiornamenti sulla situazione patrimoniale del Capitolo. Non si conservano le responsive dei corrispondenti. Il *corpus* è composto in prevalenza da lettere in volgare: di 101 lettere, infatti, solo 9 sono in latino (Ferraiuolo 2019).

17 Nel 2017 l'Associazione ha collaborato, come partner, allo sviluppo dell'app per la Diocesi di Alife-Caiazzo. Dal punto di vista tecnico e informatico, l'applicazione è stata realizzata da Mario Tartaglia. Le attività di digitalizzazione dei documenti sono state condotte da Fabio Brandi (Cooperativa Effatà) e Gianrufo Sparano. Hanno collaborato, in qualità di esperti in materia di analisi del materiale archivistico, esame paleo-



Figura 3 Screenshots dell'installazione multimediale interattiva Lettere dei vescovi© (ph. Mario Tartaglia)

Il progetto San Lorenzo Escape© trae origine dalla commistione di tutte queste esperienze. L'idea è partita dalla volontà di valorizzare ulteriormente il complesso di San Lorenzo Maggiore attraverso la sua biblioteca e il suo archivio, rafforzandone il legame con il territorio e con il patrimonio librario e archivistico posseduto.

È opportuno ricordare che il convento di San Lorenzo è fra le realtà più ricche e radicate della Napoli angioino-aragonese e per questo anche fra le più articolate sotto il profilo della documentazione archivistica.¹⁸ La storia del suo archivio è scandita tuttavia da perdite, dispersioni e dislocazioni, in quanto il convento fu provato da una serie di eventi traumatici a partire almeno dal 1349, anno in cui le sue fabbriche vennero pesantemente danneggiate da un primo terremoto.¹⁹ Al di là di eventi abbastanza noti nella storia napoletana

ografico e inventariazione, Luigi Arrigo, Claudia Curcio e chi scrive. L'interfaccia grafica è stata curata da Melania Zappa.

18 Sulla nascita e lo sviluppo del convento vedi Filangieri 1884; Bruzelius 1994; Iannelli 1994; Di Meglio 2003, XXVII-XLI; Autieri 2013.

19 Sulle vicende dell'Archivio di San Lorenzo Maggiore vedi Di Meglio 2003, XLIII-LXII.

del Cinquecento e del Seicento,²⁰ l'Archivio subì un rapido depauperamento a seguito della soppressione del 1808 che portò, nel 1826, al versamento del suo patrimonio nel Grande Archivio del Regno, fra i volumi del fondo *Pergamene dei monasteri soppressi*. È tuttavia al 1943 che risale il noto incendio di Villa Montesano a San Paolo Bel-sito (NA) – dove nel frattempo erano stati depositati l'intero *Diplomatico* del Grande Archivio e i fondi maggiori – che comportò la perdita della documentazione storica di San Lorenzo con la sola eccezione dei fasci cartacei che erano rimasti in Archivio (Di Meglio 2003, XLIV).

Qual è quindi la reale consistenza del posseduto documentario di San Lorenzo, essendo esso in parte perduto e in parte fisicamente decontestualizzato rispetto al suo 'habitat'? L'Archivio di San Lorenzo Maggiore, che al momento convive con la Biblioteca, è ripartito in ulteriori quattro sub-archivi che rispecchiano, in sostanza, le realtà e i personaggi con cui il convento è venuto a contatto nel corso dei secoli.

Gli archivi *Brancaccio*, *Confraternita di Sant'Antonio di Padova*, *Frati minori conventuali* e *Palatucci* costituiscono una risorsa preziosissima non solo per gli studiosi, ma anche per i visitatori (F. Russo 1991; Battaglia 2003; G. Russo 2017). Un particolare interesse riveste, in questo contesto, il *Brancaccio*, donato nel 1981 ai Frati minori conventuali dalla principessa Fernanda Ceccarelli. L'importanza di questa raccolta risiede, in primo luogo, nella sua natura mista, membranacea e cartacea, e nel fatto di poter contare circa 250 tra atti di compravendita, privilegi, bolle – compresi tra i primi del Quattrocento e i primissimi dell'Ottocento – e 685 registri cartacei.²¹ In secondo luogo, questo materiale getta luce su aspetti ancora sconosciuti della storia di Napoli, riguardanti nello specifico la chiesa e l'ospedale di Sant'Angelo a Nilo e la Biblioteca Brancacciana, nota per essere la prima biblioteca pubblica della città.

Tornando al progetto San Lorenzo Escape©,²² la sfida è stata, dunque, porsi come obiettivo primario quello di far combaciare le testimonianze a disposizione, e le storie che emergono dalla loro analisi rigorosa, con alcuni degli avvenimenti e dei personaggi che costituiscono parte integrante della trama storica di San Lorenzo. Per raggiungere questo ambizioso obiettivo si è scelto di seguire un filo conduttore alternativo, basato sullo scioglimento di enigmi in un'atmosfera di mistero che fa da sfondo alla prima *escape room* realizzata nella biblioteca di un convento e incentrata sul tema dei beni librari e archivistici.

20 Come il 9 luglio 1647 quando il convento fu saccheggiato dai rivoltosi guidati da Masaniello in quanto sede dell'armeria della municipalità napoletana (Di Meglio 2003, XLIII).

21 Così ripartiti: *Introito ed esito*, *Duca di Lustrì*, *Incartamenti*.

22 Nato da un'idea di Luigi Arrigo e Carlo Caccavale, il progetto è stato ultimato nel 2018 e patrocinato da Effatà, Shadow Computer e Dedalo. Coordinamento scientifico di Laura Del Verme. Teaser al link: <http://www.bonaventuraonlus.it/san-lorenzo-escape-napoli/>.



Figura 4 Render dell'area di gioco San Lorenzo Escape© (ph. Melania Zappa)

La scena, allestita in un'ala della sala di consultazione della Biblioteca Fra Landolfo Caracciolo,²³ è quella del convento stesso ed è suddivisa in quattro aree tematiche distinte, e tutte accolgono il giocatore nel ripercorrere le orme di alcuni personaggi e avvenimenti [fig. 4]. Se il progetto si iscrive in un modello già noto, quello dell'*escape room* classica, i metodi per lo svolgimento del gioco sono del tutto innovativi in quanto i sistemi di 'sblocco' per il passaggio di stanza, tradizionalmente costituiti da oggetti, lucchetti e serrature, sono rappresentati da codici ottenuti risolvendo i singoli giochi digitali.

Sulla base delle esperienze già maturate e di cui si è dato rapido accenno, ma allo stesso tempo con i dovuti aggiornamenti, la San Lorenzo Escape© propone ai giocatori/visitatori²⁴ una serie di enigmi da risolvere attraverso l'utilizzo dei tavoli multimediali e della realtà aumentata.²⁵ L'itinerario, scandito in diversi punti dagli interventi virtuali di Landolfo Caracciolo,²⁶ si basa sulla storia di indivi-

23 L'allestimento scenografico e il logo sono di Melania Zappa.

24 La San Lorenzo Escape© può accogliere fino ad un massimo di 8 persone per sessione di gioco.

25 Le installazioni sono state prodotte e ottimizzate da Mario Tartaglia. Le ricerche storiche, l'ideazione e il testo degli enigmi sono stati curati da chi scrive e da Giovanni Russo.

26 Attraverso videoproiezioni che vedono come protagonista un attore professionista, Peppe Barile. Testi di Laura Del Verme, riprese video, montaggio e Vfx di Marco Flaminio, fotografia di Stanislao Flaminio, traduzioni di Claudia Curcio, Aldo Meola e Margherita Palmieri.



Figura 5 Funzionamento delle installazioni in occasione della presentazione della San Lorenzo Escape® del 13 dicembre 2018



Figura 6 L'ultima area del percorso San Lorenzo Escape®, dedicata a Giovanni Palatucci (ph. Melania Zappa)

dui che hanno avuto un impatto fortissimo sulla città di Napoli e sul complesso di San Lorenzo quali, per citarne alcuni, Boccaccio, Masaniello o papa Sisto V.

L'azione della 'fuga', del passare da una stanza all'altra per raggiungere l'uscita, necessita di strategie di gruppo che consentano di superare le diverse prove cimentandosi, sulla base di un'attività ludico-educativa,²⁷ nella datazione di un documento e nel calcolo delle calende, nello scioglimento di abbreviazioni, nella consultazione di mappe storiche o nel calcolo dell'impronta [fig. 5]. Intorno a quest'ultima operazione ruota la parte conclusiva dell'itinerario che affronta l'argomento della deportazione nazista attraverso l'analisi delle carte del vescovo Giuseppe Maria Palatucci, e in minima parte di Giovanni Palatucci, conservate nell'Archivio *Palatucci* [fig. 6].²⁸

Per concludere è utile notare che questo allestimento, ormai divenuto permanente, ha fatto senza dubbio da volano per un netto incremento delle visite. In questo senso, l'attività di promozione e una fitta campagna di comunicazione tramite social, media o canali istituzionali²⁹ hanno dato risultati inaspettati, tali da destare un rinnovato interesse nell'utente abituale e curiosità in quello occasionale. La necessità di ampliare il bacino di utenza ha spinto, in aggiunta, a snellire il processo di prenotazione attraverso la sua gestione online.³⁰ Si tratta, in definitiva, solo di un altro tassello di un più ampio progetto di valorizzazione in continuo sviluppo.

27 Questo tipo di approccio non è rivolto solo al target dei bambini o dei ragazzi, ma anche a quello degli adulti.

28 Giuseppe Maria e Giovanni Palatucci sono medaglie d'oro al valor civile della Repubblica Italiana per aver impedito la deportazione di moltissimi ebrei. Giovanni, nelle sue funzioni di questore a Fiume, indirizzò diverse persone verso il campo di internamento di Campagna (SA), dove lo zio era vescovo, tentando di impedirne la deportazione nei campi di sterminio nazisti. È attualmente in corso di pubblicazione una tesi di Dottorato sull'Archivio *Palatucci*, discussa presso la Pontificia Università Gregoriana da don Michele Di Martino.

29 Tra cui quello scolastico e universitario. In virtù di un Protocollo di Intesa con il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università Federico II di Napoli, l'Associazione è tra i membri del progetto europeo Time Machine Europe© e tra i partner del progetto Naples Time Machine© per attività di valorizzazione e promozione dei beni librari e archivistici, con particolare riferimento all'ambito napoletano.

30 Per la prenotazione l'utente può utilizzare sia il canale Facebook (<https://www.facebook.com/sanlorenzoescapenapoli/>) sia quello ufficiale dell'app creata da CMH (<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.cmh.bonaventura&gl=IT>).

Bibliografia

- Ambrosio, A. (2010). «Il progetto *Monasterium* in Italia: le prime esperienze a Napoli». *Archivi*, 5(2), 129-45.
- Ambrosio, A. (2019). «Digital Critical Editions of Medieval Documents on *Monasterium*. Net». Balouzat-Loubet, C. (ed.), *Digitizing Medieval Sources. L'édition en ligne de documents d'archives médiévaux. Challenges and Methodologies – Enjeux, méthodologie et défis = Actes du Colloque* (Nancy, 9-10 juin 2016). Turnhout: Brepols, 69-84.
- Autieri, F. (2013). *San Lorenzo Maggiore tra cultura e potere. Il complesso monumentale. Il convento*. Napoli; Roma: Edizioni Scientifiche Italiane.
- Battaglia, G. (2003). «L'Archivio Brancaccio». *San Lorenzo Maggiore. Un patrimonio per la città = Catalogo della mostra documentaria, bibliografica, iconografica* (Napoli, 5 novembre-9 dicembre 2003). Napoli: Luciano Editore, 33-5.
- Bodnár, D.S. (2019). «Escapism or Active Involvement? A Dimension of Museum Visitor Experience». *Budapest Management Review*, 11, 18-36.
- Bruzelius, C.A. (1994). «Il coro di S. Lorenzo Maggiore e la ricezione dell'arte gotica nella Napoli angioina». Pace, V.; Bagnoli, M. (a cura di), *Il gotico europeo in Italia*. Napoli: Electa, 264-77.
- Dall'emergenza nuovi paradigmi digitali per la cultura = Atti del Convegno* (27 maggio 2020). <https://bit.ly/30WuL90>.
- Denoël, C. (2019). «Le programme Polonsky "France-Angleterre, 700-1200: mae nuscripts médiévaux de la Bibliothèque nationale de France et de la British Library": bilan et perspectives». *Bulletin du bibliophile*, 1, 3-10.
- Di Meglio, R. (2003). *Il Convento francescano di S. Lorenzo di Napoli. Regesti dei documenti dei secoli XIII-XV*. Salerno: Carlone Editore.
- Ferraiuolo, D. (a cura di) (2017). *Hoc instrumentum scripsi ego. Il notariato caiatino nelle pergamene dell'Archivio dell'antica Diocesi di Caiazzo = Catalogo della mostra* (Caiazzo, 25 marzo-2 aprile 2017). Napoli: Edizioni San Bonaventura Onlus.
- Ferraiuolo, D. (2019). *I vescovi di Caiazzo. Lettere al Capitolo (1474-1749)*. Napoli: Guida Editori.
- Filangieri, G. (1884). *Documenti per la storia, le arti e le industrie delle province napoletane*, vol. 2. Napoli: Tipografia dell'Accademia Reale delle Scienze.
- Goodland, S.; Mclvor, S. (1998). *Museum Volunteers: Good Practice in the Management of Volunteers*. London: Routledge.
- Iannelli, P. (1994). *Lo studio teologico OFMConv nel San Lorenzo Maggiore di Napoli. Cenni storici e serie dei reggenti, lettori e studenti (1488-1848), guardiani del convento (1482-1990)*. Roma: Miscellanea Francescana.
- Il viaggio nella cultura è digitale: chi guida? = Atti del Convegno* (23 maggio 2019). <https://bit.ly/2SLzex5>.
- Jegers, K.; Wiberg, C. (2003). «FunTain: Design Implications for Edutainment Games». *Proceedings of ED-MEDIA* (Charlottesville, USA, 2003). <http://www8.informatik.umu.se/~colsson/shortjegwib.doc.pdf>.
- McLuhan, M. (1964). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Okan, Z. (2003). «Edutainment is Learning at Risk». *British Journal of Educational Technology*, 34, 255-64.
- Russo, F. (a cura di) (1991). *Regesti delle pergamene di S. Angelo a Nilo. La cappella Brancaccio dei Frati Minori Conventuali*. Napoli: Archivio Storico Brancaccio.

- Russo, G. (2017). «Gli Archivi». Russo, G. (a cura di), *Volumina et digital library in San Lorenzo a Napoli. Sulle orme di san Francesco nella Biblioteca Fra Landolfo Caracciolo = Catalogo della mostra* (Napoli, 30 maggio-8 giugno 2017). Napoli: Edizioni San Bonaventura Onlus, 19-23.
- Salomon, G. (1983). «The Differential Investment of Mental Effort in Learning from Different Sources». *Educational Psychologist*, 18(1), 42-50.
- Siri, F. (2019). «Digitalizzare i manoscritti medievali? Riflessioni a margine di un progetto internazionale». *Digitalia*, 14(2), 33-9.
- White, R.; Hayward, M.; Chartier, P. (2004). *Edutainment: The Next Big Thing = Proceedings of IAAPA Convetion* (Orlando, USA, 2004). <https://www.whit-hutchinson.com/news/downloads/IAAPAEdutainmentSeminar.pdf>.

