

## Arte, scienza e storici dell'arte

Prendevo appunti diligente come il primo della classe, tutto concentrato a registrare sul taccuino ogni parola di Giovanni de Niederhausern, quando a un certo punto, per non so quale associazione di idee, mi son tornate in mente le riflessioni sul restauro di Roberto Longhi. Eccellentissimo storico dell'arte, scomparso ormai già più di quarant'anni fa, Longhi, per farla breve, ammoniva la mano dei restauratori ad attenersi scrupolosa alle indicazioni imposte dall'occhio storicizzante e critico di un valente storico dell'arte. Diversamente, dunque libera di agire senza il controllo dello storico, esperto conoscitore della cultura dell'opera in esame, la mano di un pur eccellente restauratore finirebbe, inconsapevolmente e in buona fede, per assecondare il proprio gusto contemporaneo, alterandone quindi la natura, piuttosto che restituire all'opera quelle peculiarità tipiche del contesto culturale in cui venne licenziata; sempre ammesso che il restauratore in questione non possieda già quell'occhio storicizzante di cui si parla, beninteso. Ebbene, mi è apparso all'improvviso evidente (un po' come un'epifania di joyciana memoria) quanto queste idee di Longhi non vadano più soltanto limitate all'ambito del restauro, ma estese ad ogni forma di intervento che vada a incidere – anche in modi non necessariamente invasivi – sulla percezione dell'opera d'arte, specie in contesti museali. E considerato l'obiettivo del laboratorio, corollario del convegno “Museum: vision 2026”, ovvero incidere, in un futuro prossimo, sulla percezione e sulla fruizione dell'opera museale tramite l'utilizzo della tecnologia di quarta rivoluzione industriale, appare evidente il ruolo che, in questo contesto, lo storico dell'arte debba rivestire. Animato da queste intenzioni (in qualità di studente di Storia dell'Arte) nonché da giovanile entusiasmo (ho ventitré anni), ho avuto l'onore di partecipare al laboratorio e l'onere di redigerne questa relazione *sui generis*.

Fra i tre gruppi in cui noi partecipanti al laboratorio di giovedì pomeriggio eravamo divisi, *Trends*, *Crowd* e *Makers*, in quest'ultimo ero compagno di Mirko Lalli (H Farm, founder e Ceo di Travel Appeal), Giammarco Veruggio (Honorary president - scuola robotica), Guido Curto (Direttore Palazzo Madama), Patrizia Cerutti (Responsabile dei programmi educativi per scuole e famiglie, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci), Fabio Viola (Digital Gaming and gamification Pioneer, GameVenture), Lorenzo Paganelli (FabLab Faenza) e Guido Gemignani (Socio proprietario Cco Brandon Box).

Anticipo subito le linee guida per poi entrare nel dettaglio. Secondo un metodo efficientissimo che tanto mi ricorda la dialettica hegeliana (tesi antitesi sintesi), il laboratorio era suddiviso in tre fasi. Una tesi, durante la quale ciascun membro del gruppo avrebbe esposto i suoi sogni riguardo al museo del futuro, senza ancora preoccuparsi della loro fattibilità; al termine di questa prima fase, detta appunto “dei sognatori”, avremmo scelto il sogno, il progetto degno di partecipare alla fase successiva, ovvero l'antitesi. A questo punto la nostra idea, il nostro sogno sarebbe stato valutato da uno degli altri due gruppi, che avrebbe riportato entro i binari del possibile la nostra proposta; lo stesso lavoro avremmo fatto noi col progetto di uno degli altri due gruppi. Il momento della sintesi sarebbe stato “retrospettivo”; in che senso? Immaginando a ritroso tutte le tappe che possono aver preceduto, nel futuro, la felice realizzazione del progetto. Si tratta di un modo di operare di cui non avevo mai sentito parlare, la cui efficacia, devo dirlo, mi ha piacevolmente stupito. Complimenti alla Nasa, che secondo la leggenda utilizzò questo procedimento retrospettivo per mandare l'uomo sulla Luna.

Entriamo nel dettaglio. Innanzitutto, per presentarci e sciogliere il ghiaccio, ciascuno di noi avrebbe indicato ai compagni alcuni utilizzi alternativi di un'arancia: dalla palla da bowling all'oggetto di *design*, ad arma contundente da lanciare a chi ti innervosisce; non so se anche questo gioco sia stato inventato dalla Nasa, ma, sicuramente, funziona.

Tesi. Tra le varie proposte, n'elenco alcune; nessuno si stupisca, nel caso, della loro assurdità: ricordo come questi “sogni” non dovessero necessariamente aver troppi contatti colla realtà. Ebbene: il museo come “casa della memoria digitale”; il museo come videogioco; il museo su misura del singolo, “visitabile” nella propria testa; il museo in cima alla montagna che implichi uno sforzo fisico, attivo per raggiungerlo; il “museo dei musei”, il meglio del meglio; il “museo go kart”, “visitabile” appunto con macchinine secondo percorsi su

misura del pilota; un museo in cui gli oggetti di nostro uso quotidiano vengano musealizzati come opere d'arte antica; il museo che permetta di vedere l'opera nel contesto per cui è stata realizzata (una bella proposta di Giammarco Veruggio); una valida didascalia percepibile in realtà aumentata che permetta di avere a disposizione, a fianco all'opera, informazioni utili alla migliore e immediata contestualizzazione storica e culturale dell'opera (proposta mia). Ritenendo quest'ultime due proposte valide e assimilabili all'interno di un unico "sogno", le abbiamo promosse alla fase successiva.

Antitesi. Mentre i *Trends* valutavano la nostra proposta, noi valutavamo quella dei *Crowd*: "il museo kantiano ipertecnologico con libertà di sfogo delle perversioni individuali e collettivamente costruite". La struttura del museo non cambia, ma il visitatore può connettersi – tramite la realtà aumentata, abbiamo suggerito noi *makers* – a tutti i dati relativi alle opere. Fin qui, assomiglia alla nostra proposta. In più, il visitatore avrà la possibilità di dar sfogo alla propria creatività modificando, virtualmente, una copia personale dell'opera in questione. L'intero corpus di queste copie potrà dunque essere ammirato dai visitatori/creatori successivi. Certo appare evidente, adesso ancor di più, quanto siano urgenti riflessioni circa il concetto di opera d'arte, e, soprattutto, riflessioni di carattere museologico (per i non addetti ai lavori, possiamo spiegare la museologia come l'ontologia del museo). Ad ogni modo, il "sogno" dei *Crowd* comincia ad assumere le connotazioni di un progetto, così lo rimandiamo ai mittenti per la fase retrospettiva.

La sintesi. Dai *Trends* ritorna il nostro sogno riformato. Prima critica che viene mossa alla nostra idea primitiva: telefonini e *tablet* forniscono già efficacemente le informazioni che avevo proposto di restituire al pubblico per realtà aumentata (a dir la verità, io immaginavo una condivisione di dati bibliografici ben più approfonditi di quelli già disponibili sul *web*). Seconda critica: questa esperienza museale colla realtà aumentata rischia di essere troppo individuale e poco *social*, mentre, si diceva, per apprezzare un'opera d'arte sarebbe fondamentale condividere i propri stati (d'animo) cogli altri visitatori. Purtroppo, non sono d'accordo: al contrario, per comprendere un'opera, è necessaria una buona capacità di concentrazione per estraniarsi da ogni eventuale distrazione. Guardare un'opera significa infatti misurarla colle proprie tensioni, coi propri bisogni profondi (che non sono, in questo caso, mangiare bere dormire), significa rapportare l'opera alla propria sensibilità, alla propria coscienza; ma è risaputo che la coscienza, essendo molto educata, parla solo quando gli altri fan silenzio. Per questo, personalmente, temo possa rivelarsi dannoso "profilare" i visitatori affinché essi sappiano se il turista a fianco a loro condivide o meno la stessa passione per l'arte francese ottocentesca, Manet, l'*Olympia*, o le belle donne.

Arriva il momento retrospettivo vero e proprio (il *backcasting*, o "retrospezione", come suggerisco io di chiamarlo, rubando il termine dalla psicologia). Ecco, andando a ritroso, la sequenza temporale. a) Il visitatore, uscito dal museo, è felice. b) Ha acquisito informazioni, ha interagito coll'opera e cogli altri visitatori, ha vissuto un'esperienza emotiva. c) Ha indossato un supporto olografico (ne esistono già) per aumentare la realtà, visiva e uditiva. d) Per aumentare la realtà con l'immagine dell'ubicazione originaria delle opere d'arte basta mappare, scansionare i detti luoghi; non prima, ovviamente, di aver temporaneamente riallestito dette opere in detti luoghi. e) Trovare i fondi per mettere in atto tutto ciò; anche se, assicurano i miei compagni, la tecnologia in questione non è costosa come sembra.

A mo' di conclusione, vorrei infine ringraziare, ancora qui nel corpo del testo, Carlotta Margarone e Nicoletta Iacobacci, che mi han dato la possibilità di partecipare attivamente a un laboratorio, come questo, confrontandomi con dei professionisti, degli scienziati; con dei geni visionari, nel loro campo.

Francesco Carriero