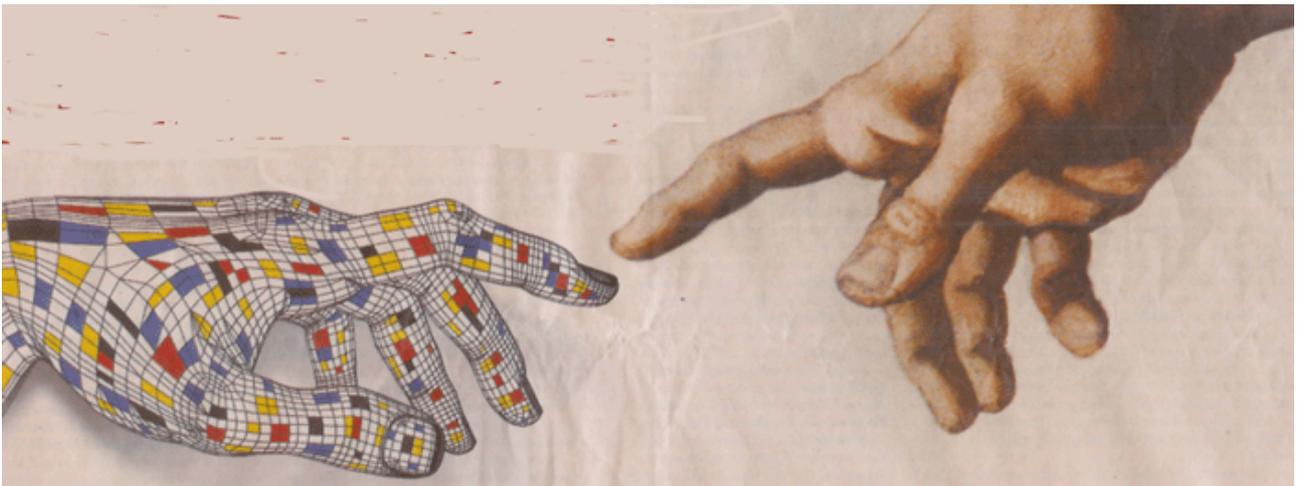


FUTURO ANTERIORE

di Andrea Granelli

Musei spettacolari. Mostre interattive. Esposizioni di opere lontane tra loro. È la dimensione digitale dei beni culturali. Che rilancia un valore italiano



L'uso efficace delle tecnologie digitali per la valorizzazione del patrimonio culturale è oramai – anche in Italia – un fatto concreto. Vi sono molti casi emblematici e di successo della loro applicazione, anche in contesti molto diversi fra loro. Casi in cui l'uso del digitale nei beni culturali coincide con la realizzazione di archivi con immagini ad alta risoluzione (come non ricordare i “giacimenti culturali”) o colossali portali web, versioni digitali e farraginose dei cataloghi dei musei sono certamente ancora molto diffusi; forse troppo. Ma vi sono però molte iniziative – oltretutto neanche troppo isolate – in cui il digitale diventa autentico attivatore e arricchisce l'esperienza di godimento dell'opera, non limitandosi quindi ad essere strumento di riproduzione parziale e “senza aura”.

Volendo citare alcuni esempi– senza nessuna pretesa di esaustività – l'Istituto e Museo di Storia della Scienza di Firenze usa oramai da tempo le nuove tecnologie per promuovere la fruizione del patrimonio conservato. Il sito internet e i prodotti multimediali rappresentano per il museo un importante veicolo di comunicazione. Dalla biblioteca è anche possibile consultare on-line i cataloghi di molte altre biblioteche. Interessante è la recente sperimentazione di un computer portatile che “identifica” l'oggetto esposto e presenta all'utente filmati e commenti.

Le tecnologie impiegate nel progetto “Museo elettronico della Certosa di Bologna” permettono invece di valorizzare il patrimonio culturale contenuto nella Certosa, attraverso l'impiego di interfacce visive che rendono fruibili, in modalità semplice per gli utenti, alcune informazioni complesse legate ai siti. Questo sistema si fonda su un database relazionale, sul quale sono state sviluppate applicazioni di grafica immersiva relative alle

risorse di interesse storico e artistico e si avvale di una sofisticata applicazione per la visualizzazione interattiva delle opere che consente, durante la navigazione dentro la rappresentazione digitale della Certosa, di vedere anche le ricostruzioni 3D di alcune sezioni.

Il Museo della Resistenza di Massa Carrara, attraverso un uso immersivo del digitale, accompagna l'utente in un percorso emotivo ed avvolgente alla scoperta della storia della resistenza. Il percorso si sviluppa intorno ad un tavolo ("il tavolo della memoria") diviso in due da uno schermo verticale. Sul tavolo sono proiettati documenti filmati sotto forma di libro virtuale che lo spettatore può sfogliare sfiorandone con la mano la superficie. In sincronia con le immagini contenute nel libro scorrono sullo schermo le interviste video dei testimoni di quel periodo. La sfida di Studio Azzurro in questo allestimento museale, dove gli "artefatti" sono materiale d'archivio e interviste dei sopravvissuti è quella di creare un ambiente sensibile con cui il visitatore interagisce in maniera naturale (per esempio toccando o parlando) e che si adatta complessivamente a ciò che i visitatori stanno facendo.

Nel caso della "mostra impossibile" di Caravaggio, invece, la riproduzione digitale si "smaschera" e diventa protagonista scegliendo un supporto fisico – la pellicola di cellulosa e una cornice di legno – e viene esposta come un quadro vero. La sua ubicazione in un luogo espositivo e il fatto di poter vedere – caso unico e sostanzialmente impossibile – la produzione complessiva di un famoso pittore in un unico luogo, dà una sensazione straordinaria che va oltre la compensazione per la loro falsità. L'intuizione di costruire una grande operazione didattica e di unire il fascino della fisicità dell'opera (seppure tramite una rappresentazione digitale) alla sua collocazione in un luogo simbolico, e di collegarvi un sofisticatissimo sito web fatto in collaborazione con le Teche Rai in cui l'opera viene commentata, si può osservare fin nei minimi dettagli (vedendo cose che l'opera dal vivo – per motivi di collocazione, illuminazione o tempo a disposizione spesso non consente) e consente di attivare filmati (perfino le famose lezioni di Dario Fo) per capire meglio chi era l'autore o che si diceva di quell'opera, fornisce un'esperienza estremamente ricca e i risultati parlano chiaro. Questa mostra, partendo da alcune città italiane, è oggi approdata negli Stati Uniti ed è stata vista – nel suo primo anno – da quasi mezzo milione di visitatori.

Non solo nei musei si sperimentano le nuove tecnologie digitali. Ad esempio la Mostra "Immaginare Roma Antica", svoltasi a Roma presso i Mercati di Traiano tra il 15 settembre ed il 15 novembre scorsi ha esposto dentro gli edifici romani strumenti digitali per la ricostruzione del patrimonio archeologico, per mostrare le straordinarie possibilità espressive, ancora più importanti nel caso dell'archeologia dove quello che rimane sono spesso solo tracce che vanno reinterprete. Durante la mostra il numero di visitatori è decuplicato.

Sono infine numerosi gli ambiti in cui la ricerca, pura e applicata ad altri settori viene trasferita in tecnologie sviluppate ad hoc per la conservazione del patrimonio culturale. Ad esempio l'iniziativa RICH (Research Infrastructures for Cultural Heritage), che si sviluppa nell'ambito di una collaborazione scientifica tra Grandi Installazioni della fisica, Enti di Ricerca e Università, con l'obiettivo di avvicinare il mondo della ricerca scientifica multidisciplinare a quello dei Beni Culturali e di individuare possibili progetti di collaborazione nel settore. Un esempio di progetto che ben realizza questa collaborazione è "*Ancient Charm*", finalizzato all'utilizzo dei neutroni per l'indagine dei Beni Culturali

attraverso la produzione di immagini tridimensionali complesse degli oggetti e il loro contenuto atomico in modo non-invasivo. Questo tipo di strumento può essere utilissimo per determinare la tecnologia usata nella produzione dell'oggetto e determinarne l'autenticità, ma anche diventare straordinario medium per creare "viaggi immaginari" all'interno delle opere.

Tutte queste applicazioni – molte di frontiera anche per la museologia internazionale – mettono però in luce due aspetti potenzialmente problematici.

Il primo è l'esigenza di definire un modello completo di valorizzazione del singolo bene che non si limiti ad un aspetto ma gestisca in maniera coerente e integrata tutte le sue componenti: restauro e conservazione, tutela e messa in sicurezza, fruizione e gestione economica. Il rischio di avere dell'eccellenze solo in alcuni punti del "ciclo di vita" è infatti elevato.

Il secondo è la necessità di identificare un piano nazionale della ricerca scientifica e tecnologica relativa ai Beni culturali che identifichi i filoni prioritari su cui concentrarsi, in funzione certamente della loro rilevanza scientifica, ma anche della loro applicabilità nel risolvere problemi oggettivi e diffusi e quindi della potenziale ricaduta economica.

È all'interno di questi ragionamenti che si è svolto ieri a Roma – a porte chiuse – un seminario dal titolo "Tecnologie (digitali) e valorizzazione del Patrimonio culturale". A questo incontro – il primo di una serie – hanno partecipato tra gli altri esperti di istituzioni nazionali come Mibac, CNR, Fondazione Cotec, Enea, ma anche realtà locali come il Distretto dell'Audiovisivo e dell'ICT di Roma e la FILAS, finanziaria della Regione Lazio. L'obiettivo è stato quello di scambiare le esperienze fra gli addetti operanti in ambiti diversi della stessa filiera e soprattutto gettare le basi per identificare – in maniera condivisa – i filoni prioritari di ricerca per questo settore così importante.

Il Sole 24 Ore – Nòva, 20 luglio 2006