

di Chiara Di Stefano, Valeria Finocchi, Ludovica Galeazzo, Elisa Mandelli, Dunja Radetic

Lo scorso mese di ottobre (13-15 ottobre 2011) si è svolto a Venezia e Pordenone un importante Convegno internazionale dedicato alla relazione tra le diverse arti (arti visive, performative, architettura) e le nuove tecnologie, a cura di Giuseppe Barbieri e Donatella Calabi. Il simposio, organizzato dalla Scuola dottorale interateneo in Storia delle Arti Ca' Foscari-luav, ha cercato di indagare le diverse direzioni attraverso le quali questo rapporto si delinea e soprattutto le novità della ricerca scientifica in questo senso.

Tale istanza era già presente nel titolo dell'iniziativa: “New Perspectives. New Technologies” indica proprio la volontà di definire nuovi orizzonti di studio verso cui orientare lo sguardo delle diverse discipline storico-artistiche, nel particolare binomio ricostruzione/fruizione, che percorre diversi lavori delle due università coinvolte.

I quasi cinquanta interventi sono andati a comporre un programma fitto e articolato distribuito su tre giornate: la prima, svoltasi a Venezia presso l'Auditorium Santa Margherita, è stata dedicata alla messa a fuoco dei nuovi ambiti della ricerca, con una particolare attenzione all'utilizzo di nuove tecnologie per le discipline architettoniche e archeologiche, finalizzato alla ricostruzione di ambienti e contesti urbani. La seconda giornata, sempre a Venezia, ha visto concentrarsi il discorso su un altro nodo fondamentale degli studi in materia, ovvero le nuove modalità di approccio e fruizione ai fatti artistici attraverso le Information Technologies, in particolare nella loro capacità di mettere in relazione tra loro i diversi media e di permettere una più spiccata interazione tra l'opera e il suo pubblico. La terza giornata, svoltasi a Pordenone presso la Sede Unione Industriali Pordenone, si è invece concentrata più strettamente sulle tecnologie informatiche per il Cultural Heritage, cercando di delineare non solo lo stato dell'arte, ma anche i futuri sviluppi di una ricerca più strettamente tecnologica.

I relatori provenienti da prestigiose Università e Istituzioni italiane ed estere (dalla Francia, Germania, Stati Uniti, Russia) si sono interfacciati con diversi dottorandi e dottori di ricerca della Scuola dottorale interateneo, che hanno presentato interventi attinenti alle loro ricerche o progetti ai quali collaborano fattivamente. Il dialogo tra giovani ricercatori e più illustri studiosi ha permesso non solo lo scambio di informazioni e l'intreccio di relazioni trasversali, ma soprattutto ha favorito la messa a fuoco di quelle che sono le prospettive di ricerca verso le quali muoversi nell'immediato futuro.

Il Convegno ha innanzitutto messo in luce alcuni elementi fondamentali dell'utilizzo di nuove tecnologie in contesti espositivi. In particolare la loro capacità di potenziarne l'aspetto narrativo,

sia per quelle permanenti che temporanee, e in particolare quelle dedicate a uno specifico tema, cronologico, tipologico, geografico, che configurano cioè contesti dove l'intenzione narrativa in qualche modo prevale sui singoli oggetti o sulle collezioni esibite. Questi ultimi diventano, come ha giustamente sottolineato Paolo Rosa nel suo intervento, isole-segni all'interno di una rete di rimandi o lungo una serie di flussi di senso, che compongono la struttura del racconto. In questo genere di contesti la multimedialità, grazie alle sue caratteristiche intrinseche (il digitale, la combinazione di diversi media), va considerata come il mezzo ideale di costruzione dell'intreccio narrativo, poiché essa diventa, per le varie componenti della storia, un legante forte e percepibile con i sensi (e non solo intuibile intellettualmente, come avviene quando non si utilizzano, ad esempio, componenti sonore o visuali intense). In questo modo il fruitore si sente parte dell'esperienza e non mero spettatore di essa.

Il Convegno ha fatto emergere pertanto, per i contenitori espositivi, e in particolare per i musei, la necessità di rinnovarsi tecnologicamente. Il fruitore vi deve poter trovare lo stesso tipo di strumentazioni tecnologiche che ha a disposizione nella sfera domestica. Per questo motivo, soprattutto avendo in mente la didattica rivolta ai più piccoli, è fondamentale che gli operatori si aggiornino in fretta, integrando in maniera graduale e irreversibile strumenti come consolle, internet, e applicazioni tridimensionali ai progetti di didattica museale, in modo da ottenere un miglior impatto sul pubblico giovane e da facilitare la fruizione stessa dell'arte.

Un significativo numero di relazioni ha messo in evidenza come l'utilizzo dei dispositivi tecnologici – e dei media digitali in particolare – in ambito artistico, espositivo e didattico, renda sempre più necessario un profondo ripensamento dei modelli di ricezione. In linea con quanto accade nel più ampio panorama culturale e mediale, i fruitori – che siano visitatori o spettatori – sono chiamati a rivestire un ruolo cruciale nella produzione di senso, a essere soggetti attivi e propositivi, capaci di individuare, nell'abbondanza di materiali che vengono loro offerti, percorsi autonomi e personali, se non di farsi essi stessi produttori e co-produttori di contenuti. Se il modello di sapere che tende a configurarsi appare dunque flessibile, aperto e condiviso, capace di chiamare in causa in modo più efficace diverse fasce di pubblico, rimane cruciale la riflessione sulle modalità con cui musei e istituzioni, curatori e studiosi strutturano la loro proposta, e sulle forme – e gli obiettivi – con cui si rivolgono ai propri destinatari. In continuità con strumenti già consolidati nel passato, ripresi e rilanciati secondo linee inedite (è il caso delle forme ludiche, che si declinano oggi nei giochi di realtà aumentata o nei software per la didattica), la tecnologia diventa un mezzo per sperimentare nuove forme di coinvolgimento dei visitatori, oltre che per elaborare strumenti educativi che sappiano sollecitare una risposta critica e uno sguardo più consapevole sulle opere.

Il dialogo multidisciplinare che si è svolto durante il simposio ha di fatto indagato e promosso un ri-orientamento dei normali rapporti che codificavano e sancivano il nostro modo di

“concepire le Arti”, stravolgendo, in un ipotetico gioco delle parti, i ruoli di categorie un tempo definite da limiti precisi: arte, tecnologia, pubblico e percezione.

In prima istanza la tecnologia. Essa è attualmente in grado di avvicinarsi all'arte in un rapporto che, se non si può definire paritario, ha di certo il carattere della biunivocità: oggi si può davvero pensare ai nuovi dispositivi come a un semplice mezzo per approcciarsi in modo più completo ed esaustivo alle opere o essi non riescono piuttosto a svelare aspetti prima reconditi e in un certo senso anche a sopravanzare il messaggio comunicativo intenzionalmente espresso?

Conseguentemente si è reso paritario il rapporto di dare-avere tra tecnologia e pubblico: se la prima richiama fortemente anche i “non addetti ai lavori”, aumentando l'accessibilità e l'interazione con aspetti culturali resi sempre più democratici, al contempo il pubblico prolunga il nuovo messaggio di cui la tecnologia si fa portavoce, rendendolo efficace e azionando nuovi processi cognitivi e narrativi. Si sconvolge così anche il rapporto tra pubblico e percezione, non più legato a un'impronta metodologica predefinita, ma reso autonomo dalla molteplicità di percorsi proposti che confluiscono in una comprensione finale di fatto interamente soggettiva. Gli interventi presentati hanno dimostrato come il dibattito sulle relazioni bilaterali tra queste categorie si sia aperto sempre più verso un sistema di tipo collaborativo, più che consequenziale, tra le parti in gioco.

Nel vasto panorama metodologico riguardante il connubio arte e tecnologia un posto di assoluto rilievo è infine dedicato alla riflessione e sperimentazione dell'ambiente web. È particolarmente interessante notare la diversità di approcci emersi nel corso degli ultimi anni, diversità confermata dal convegno. Infatti, le relazioni presentate profilano uno scenario dinamico e variegato, che cercheremo di riassumere in modo breve, e inevitabilmente schematizzato. Un primo approccio vede internet come un ambiente collaborativo che offre possibilità innovative e procedure utili per la raccolta di informazioni, la loro catalogazione e una successiva analisi. In questo senso, alcune prassi caratteristiche nell'utilizzo della rete, in particolare i *social tagging*, vengono viste come una potenziale risorsa per il lavoro storico artistico.

In secondo luogo si riflette sulla standardizzazione e sistematizzazione dei formati di organizzazione e presentazione dei contenuti. Questo è dovuto da una parte alla molteplicità di *devices* con cui si accede alle risorse in rete, e dall'altra alle esigenze di un pubblico che ha bisogno di strumenti di facile e immediata comprensione.

Un terzo approccio invece, vede la rete come ambiente di sviluppo creativo, anche artistico, da cui emergono nuove forme di narrazione e nuovi contesti per la creazione di significati culturali.

Il Convegno “New Perspectives. New Technologies” è riuscito quindi nell'intento di definire i confini di un discorso complesso e articolato, che riguarda strettamente il futuro delle discipline umanistiche coinvolte ed è ancora in larga parte da studiare, indagare, approfondire al fine di determinare la più concreta efficacia applicativa delle nuove tecnologie nell'ambito artistico. Per questo motivo, questa iniziativa spera di essere solo la prima tappa di un lungo percorso di ricerca e collaborazione.