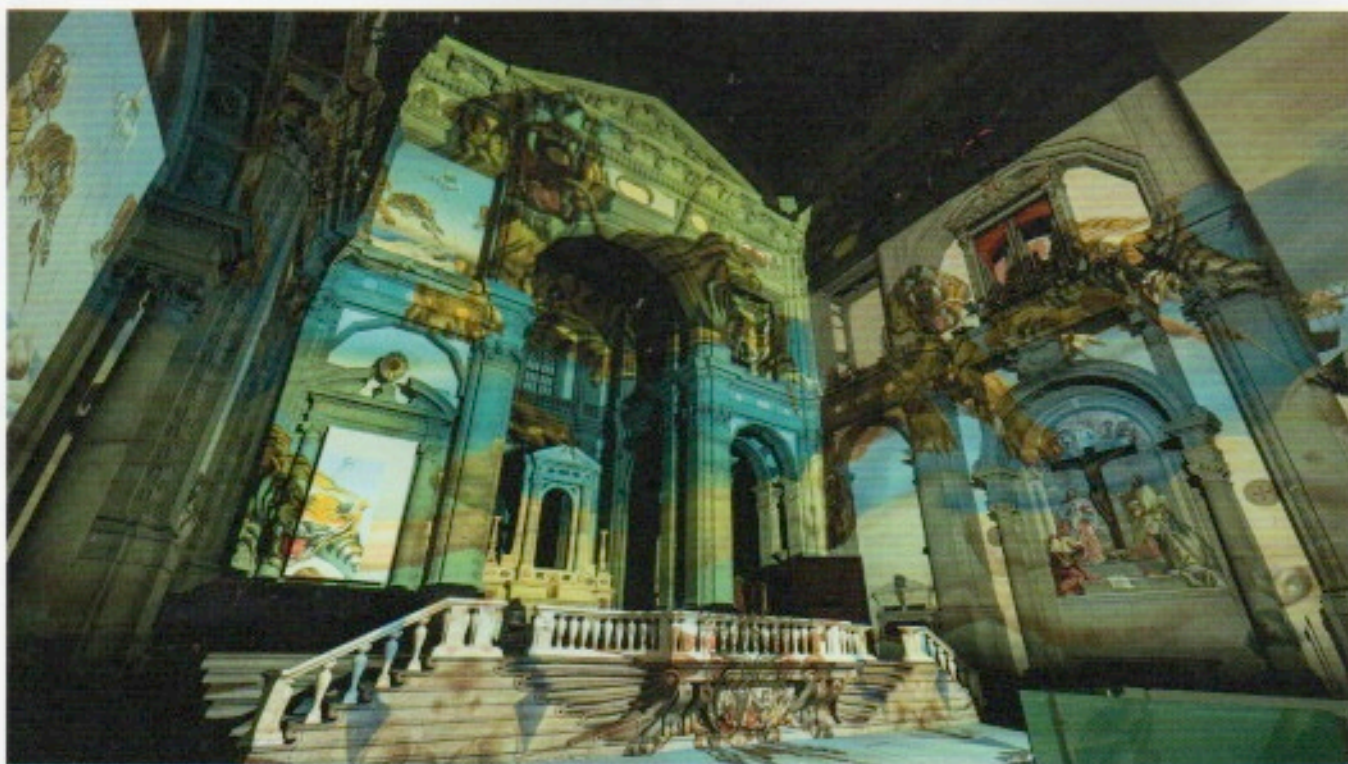


Mostre immersive, un valore aggiunto?

Una moda legata alle tecnologie digitali e al contesto socio-sanitario oppure uno strumento d'approfondimento e un'opportunità per riflettere sulla natura stessa dell'opera d'arte? Un bilancio di pregi e rischi delle mostre immersive sulla scia dell'interessante caso del surrealista Dalí, un pioniere nella creazione di immagini che danno accesso all'invisibile.



La mostra *Inside Dalí* attualmente in corso presso la Cattedrale dell'Immagine di Firenze offre al visitatore un'esperienza immersiva nell'universo del pittore surrealista. Prendendo la forma di un monumentale collage di immagini virtuali e occupando l'insieme delle pareti e del pavimento della sala immersiva, ogni opera è demoltiplicata, ricomposta, ingrandita, dilatata o ancora frammentata, in modo da mettere in evidenza dettagli o celebri Leitmotiv, creare allusioni o effetti ottici. Il visitatore si ritrova così immerso in un universo multisensoriale a 360 gradi, capace di suscitare reazioni emotive destinate a perdurare.

Nell'era della società numerica, *Inside Dalí* non è l'unica mostra a far capo a strumenti tecnologici di punta, anzi è un perfetto esempio di quella che costituisce una pratica emergente: gli spazi espositivi non accolgono opere originali ma propongono al visitatore delle immersioni nei loro 'doppi virtuali'. Questa volontà di mettere a servizio dell'arte le tecnologie più avanzate di imaging digitale e di immersione interattiva ha delle implicazioni importanti sul modo di contemplare gli oggetti artistici.

In un periodo di crisi pandemica in cui gli scambi e i viaggi sono difficili, le immersioni virtuali possono apparire come un'opportunità interessante per

Sopra, il visitatore della Cattedrale dell'Immagine di Santo Stefano al Ponte, a Firenze, si trova immerso nelle opere di Salvador Dalí. Ma qual è il reale contributo cognitivo di queste nuove pratiche espositive?

far conoscere le opere di celebri artisti e avvicinare le giovani generazioni, a contatto quotidianamente con le tecnologie informatiche e attratte dalle sensazioni forti indotte dai mondi virtuali.

Ci si può però interrogare sul contributo cognitivo di queste nuove pratiche espositive. Occorre innanzitutto sottolineare le specificità di tali allestimenti.

Nelle mostre immersive, la fisicità della tela e della materia lascia spazio alla virtualità dell'immagine digitale, composta di pixel. Inoltre, a essere rivisti e ripensati non sono solo le modalità di allestire la mostra ma anche quelle di visitarla.

L'esperienza immersiva in un mondo virtuale multisensoriale e l'esperienza estetica dell'ammirare un'opera nella sua realtà fisica - dell'essere in contatto con una produzione originale, traccia del lavoro dell'artista - hanno ciascuna specificità proprie. L'esperienza estetica, infatti, non comporta una trasmissione emotiva diretta fra l'oggetto e lo spettatore. Essa implica in primo luogo - come indica lo specialista d'estetica filosofica Jean-Marie Schaeffer (*L'expérience esthétique*, Galilimard, Parigi 2015) - il fatto di *dirigere volontariamente l'attenzione sull'oggetto* e un atteggiamento di ricettività generalizzata e indeterminata di fronte alle molteplici informazioni visuali dell'opera d'arte. Questa postura di attenzione volontaria, accompagnata da emozioni e sensazioni, è alla base di un'attività percettiva e cognitiva in cui *ogni caratteristica dell'oggetto artistico diventa potenzialmente significativa e interpretabile*.

Ne va diversamente per l'esperienza immersiva in una realtà virtuale, che non richiede alcuna predisposizione d'attenzione volontaria e che ha per oggetto una produzione già interpretata. Il visitatore è immediatamente e direttamente avvolto da stimoli sensoriali molteplici: è questo *contatto multisensoriale diretto* che produce

reazioni emotive particolarmente forti e che conduce al trattamento cognitivo dell'immagine. Inoltre, il visitatore ha di fronte a sé un doppio virtuale dell'opera, che è per definizione *già rielaborato, reinterpretato* a seconda degli ingrandimenti, delle dilatazioni, dei dettagli, delle ricomposizioni, degli effetti ottici proposti.

Implicando un contatto con l'opera d'arte e un trattamento percettivo e cognitivo diversi, i due tipi di esperienze possono quindi essere considerati come complementari ma non sostitutive.

Basandosi su un contatto multisensoriale ed emotivo diretto, le mostre immersive possono suscitare un interesse immediato e attrarre anche un pubblico poco abituato al mondo dei musei. Inoltre suscitano una reazione emotiva duratura: le immagini percepite lasciano un'impronta nella memoria a lungo termine e facilitano così la diffusione di produzioni conosciute e meno. Infine, i doppi virtuali offrono, grazie alla tecnologia, una riproduzione dell'oggetto artistico di un'esattezza incomparabile e mai raggiunta prima, incoraggiano una visione periferica e permettono un approccio tridimensionale, consentendo di vedere ciò che, senza le tecnologie numeriche più avanzate, è invisibile. Possono così emergere connessioni imprevedute, nuove ipotesi e prospettive cognitive sull'oggetto artistico. Quest'ultimo aspetto può probabilmente essere considerato come il contributo maggiore dell'applicazione delle nuove tecnologie al patrimonio arti-

stico e culturale. I doppi virtuali possono diventare uno strumento di studio, di presentazione e anche di ricostruzione o preservazione di oggetti ormai scomparsi - come nel caso di diversi monumenti di Palmira, in Siria, distrutti e ora ricostituiti con strumenti digitali e materiale d'archivio nell'ambito del progetto Colart-Palmyre dell'Università di Losanna.

Nel contempo, l'immersione in opere artistiche virtuali non è priva di rischi. Trattandosi di strumenti, le nuove tecnologie possono essere usate a fini di manipolazione, spettacolo e disinformazione. Come affermava già Platone, è il modo in cui si utilizza lo strumento e non lo strumento in sé a essere determinante. Quando si propone un'esperienza immersiva, l'opera d'arte è infatti ripresa, ricomposta e rielaborata. È dunque essenziale che tale processo sia in sintonia con l'estetica dell'artista, il che ne implica una conoscenza molto approfondita.

Ci si può infine interrogare sul carattere innovativo dei doppi virtuali e del loro impiego nel presentare produzioni artistiche che, con altri mezzi, già fanno capo al principio della riproduzione mimetica al fine di ampliare la visione e la conoscenza. In tal senso, il caso di Dalí è particolarmente interessante: pur ricorrendo ad altre tecniche, può essere considerato come un pioniere delle esperienze immersive in mondi simulati e delle produzioni di immagini che danno accesso all'invisibile. Già a partire dal 1929-30, Dalí insiste sul valore cogni-

tivo dei 'simulacri', vale a dire immagini che riproducono fedelmente gli oggetti ma che sono totalmente diverse da essi. Nell'ambito dell'universo surrealista concepito dal celebre pittore catalano, questo tipo di immagine nasconde e nel contempo rivela l'idea subconscia. Nei suoi dipinti, Dalí realizza così simulacri grazie a immagini doppie, multiple o altri effetti ottici: riproduce in modo fedele la forma dell'oggetto esteriore che è nel contempo la forma dell'idea subconscia

che lo spettatore vi proietta automaticamente e istantaneamente. Così in *Donna dormiente, cavallo, leone invisibili* (1930), in funzione dell'idea irrazionale del momento si può vedere nella figura centrale della tela una donna dormiente, un cavallo, un leone, o tutt'altro ancora. I simulacri di Dalí hanno così un valore cognitivo, permettendo una visione diversa e ampliata dell'oggetto. Riprodotti sulla tela, essi offrono allo spettatore, oltre all'esperienza estetica del dipinto basata

sulla postura dell'attenzione volontaria, un'immersione immediata nell'immagine attraverso una percezione visiva che vi proietta le idee subconscie.

Nel corso degli anni e anche dopo il periodo surrealista, al fine di creare simulacri Dalí si affida non solo alla tecnica della miniatura di Vermeer ma anche alle tecnologie che mirano a riprodurre la realtà in modo mimetico: prende dapprima come modello la fotografia e, sempre attento alle scoperte del suo tempo, fa in seguito capo all'ologramma (come in *Holos! Holos! Velasquez! Gabor!*, 1972) e a dispositivi stereoscopici (come in *La struttura del Dna, Opera stereoscopica*, 1976) che permettono una visione in rilievo e la creazione di immagini in 3D.

Pur elaborando nuove concezioni artistiche come l'iperrealismo metafisico negli anni '70, il suo scopo rimane quello di produrre simulazioni di oggetti che rendono possibile il concretizzarsi di idee. Visibile e invisibile sono così inestricabilmente uniti.

I principi alla base delle copie numeriche delle opere d'arte - valorizzazione cognitiva del simulacro e della riproduzione mimetica dell'oggetto, messa in discussione della frontiera fra originale e copia, contatto emotivo diretto con l'immagine e reazioni durature - sono già quelli alla base dei dipinti di Dalí ed è certo che se il pittore catalano fosse ancora in vita, sarebbe uno dei primi a sfruttare le nuove tecnologie di imaging digitale. Maestro dell'autopromozione e fautore di una cultura di massa, favorirebbe anche le mostre immersive delle sue opere, vedendovi un'occasione supplementare per far circolare i suoi fantasmi e attivare le idee subconscie dello spettatore.

È tuttavia importante distinguere l'utilizzo delle nuove metodologie informatiche per produrre opere d'arte dall'utilizzo di questi strumenti per far conoscere e studiare l'universo di un artista. In tal senso, l'esperienza estetica che si vive di fronte all'opera originale resta insostituibile. Le mostre immersive possono certamente offrire prospettive nuove, a condizione di non essere l'unico approccio alle opere proposte, di essere ideate in sintonia con la conoscenza dell'universo dell'artista e di aprire una riflessione sul modo in cui arte e tecnologia si intrecciano.

Astrid Ruffa