

Musei del futuro Il filosofo della scienza Stefano Moriggi, ospite di LuBeC, riflette sugli orizzonti dei luoghi d'arte e cultura: le tecnologie alimentano la condivisione e generano nuove emozioni

Il digitale narra le comunità

di **Chiara Dino**

Diceva Luca Ronconi: «Io non so di logica e di matematica, ma ho idea che più mi addentro nell'infinito più mi sfugge, e questo mi sconvolge». Lo diceva a un giovane Stefano Moriggi, allievo di Giulio Giorello, allievo a sua volta di Ludovico Geymonat, quando, insieme al suo maestro, iniziò una collaborazione col Piccolo di Milano per aiutare il regista a mettere in scena *Infinities*, ovvero i paradossi dell'infinito da John Barrow: l'intuizione del regista metteva in discussione un'idea tradizionale della conoscenza relativizzandola per certi versi, restituendola per quello che è per certi altri: un'esperienza (non un accumulato di nozioni) sconvolgente. Da allora la consulenza di Moriggi, filosofo della scienza all'università di Milano Bicocca si è rinsaldata ed è sconfinata nel territorio museale. Oggi il professore e ricercatore milanese collabora anche con il Museo Nazionale di Scienza e tecnologia Leonardo da Vinci di Milano. È anche in forza di queste esperienze che oggi alle 15 parteciperà alla XVI-Edizione di LuBeC (Lucca beni Culturali) all'interno della sessione internazionale sull'immersività dedicata ai musei del futuro.

Che tipo di conoscenza e di emozioni generano il Meta-verso, il mondo degli Avatar o quello in 3D. E che ruolo avranno i musei nel futuro se sceglieranno il digitale?

«Del tipo di emozioni che può generare un'esperienza virtuale o immersiva le dirò dopo con un esempio, prima mi faccia fare una premessa. Il digitale non va pensato solo come uno strumento per comunicare qualcosa di dato e noto. Il digitale genera un orizzonte di pensiero e di pratiche del tutto nuovi. Noi non abitiamo il mondo indipendentemente dalle tec-

nologie, ma le tecnologie che cambiano ci portano naturalmente a costruire il nostro spa-

zio, il nostro tempo, e dunque anche lo spazio-tempo di un teatro e di un museo in modo nuovo. E ora mi faccia fare l'esempio...».

Prego...

«Con il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia, con cui collaboro, negli ultimi due anni, abbiamo costruito un progetto che consentiva a ragazzi di scuole medie di affrontare lo studio delle cosiddette materie Stem (quelle scientifiche ndr.) che tenesse conto del

loro impatto estetico. Avvalendoci del virtuale abbiamo dato vita a una educazione sentimentale alle scienze e ai loro linguaggi. La relazione che si sperimenta in contesti digitali, verificata anche in altri progetti analoghi come uno sull'educazione finanziaria, produce effetti anche percettivi, importanti: il metaverso e il virtuale ci interrogano sulla nostra fisicità, sulla distanza, sulla prossimità. Ci rendono attori in virtù dell'interattività e molto altro. Non si tratta di sostituire la relazione tradizionale con un'altra, chi lo dice o è in mala fede o non ha capito di cosa stiamo parlando, si tratta di fare un'altra esperienza, di conoscere altre cose, in altri modi».

E dunque di sperimentare emozioni diverse da quelle che si provano in musei come il Louvre, gli Uffizi o il Poldi Pezzoli...

«Sì, i ragazzi di cui parlavo,

davanti a un certo linguaggio, si sono incantati, hanno provato stupore come e diversamente da quanto accade davanti a un'opera d'arte di quei musei. D'altro canto lo stupore e l'incanto sono gli stessi sentimenti che si provano leggendo un libro, che, come insegnava Eco ci fa entrare in un mondo che non c'è, in una storia che non è la mia facendomi vivere più vite. Calvino aveva intuito che la cultura è il virtuale di cui siamo fatti. Tutto questo per dire che nel virtuale è immerso chiunque si confronti con la conoscenza».

Ai libri e alla nascita della scrittura però, sin dall'anti-

chità, ci si è accostati con paura...

«Certo. Basta leggere il *Fedro* di Platone per capire quanto dicevo all'inizio, il cambio del mezzo cambia il nostro paradigma di pensiero».

In questo caso — avviandoci verso il digitale — in meglio

o in peggio? E soprattutto a questo punto i musei devono raccontare contenuti nuovi o trasformarsi? Quando Marina Abramovic propose le sue performance rese l'esperienza artistica un unicum. Se eri lì partecipavi altrimenti eri tagliata fuori. Bill Viola invece ha reinterpretato il Rinascimento coi suoi video. Per lei si deve andare verso la virtualizzazione dei musei tradizionali o verso la creazione di nuovi musei con nuovi contenuti?

«Non si tratta di meglio o peggio. Ma di cose diverse. Poter entrare dentro a un quadro, attraverso un'esperienza immersiva, è interessante ed emozionante. Ma il museo del futuro deve raccontare anche altro. Prendiamo a esempio il Museo dell'Innocenza creato a Istanbul da Orhan Pamuk: lui vi ha assemblato degli oggetti che erano stati a loro volta protagonisti di un suo romanzo omonimo dove raccontava la storia di quegli oggetti da lui collezionati nel tempo. Tale luogo ci parla di chi aveva posseduto queste cose e della società in cui si muovevano, ci racconta un libro e con esso tante storie individuali. È un museo a tutti gli effetti? Sì perché ci mette davanti a delle testimonianze della storia».

Dunque lei è più interessato al nuovo anche in termini di contenuti. Quali i luoghi più adatti per i nuovi musei?

«Le nuove tecnologie sono strumento e motore di condivisione e dunque si immagino contenuti altrettanto nuovi che lascino spazio per il racconto di macro e microstorie. Il digitale è tecnologia delle comunità e sono le comunità quelle che possono essere oggetto di questa nuova narrazione. In questo senso mi pare che le città siano i luoghi dove una tale operazione

A Lucca



● Lo storico e filosofo della scienza Stefano Moriggi (foto) è ospite oggi alle 15 della XVIII edizione di LuBeC — Lucca Beni Culturali in programma oggi e domani al Real Collegio

● LuBeC è l'incontro internazionale dedicato allo sviluppo e alla conoscenza della filiera che lega la cultura e l'innovazione ed è diretto da Francesca Velani

● Tutti gli incontri sono gratuiti con prenotazione obbligatoria e disponibili in streaming sul canale YouTube di LuBeC

● Informazioni, programma e prenotazioni: www.lubec.it



possa farsi al meglio. Non solo i musei tradizionali ma le città diventeranno palinsesti di una comunità che si racconta vive nella condivisione».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Primo piano

Di musei digitali e di nuove tecnologie si parlerà a Lucca in una apposita sezione

Esperienza

«Con il virtuale abbiamo dato vita a una educazione sentimentale alle scienze»