

ATTI
DELL'ACCADEMIA
DELLE SCIENZE
DI FERRARA



Estratto

Volume 97
Anno Accademico 197
2019-2020

Volume 97
Anno Accademico 197
2019-2020

Proprietario e copyright

Accademia delle Scienze di Ferrara
Palazzo Tibertelli - via del Gregorio, 13 - 44121 Ferrara
tel. - fax (0532) 205209
e-mail: info@accademiascienze.ferrara.it
sito web: <http://www.accademiascienze.ferrara.it>

Direttore responsabile

Dott. Francesco Scutellari

Redattori

Prof. Paolo Zanardi Prosperi
Dott.ssa Giuliana Avanzi Magagna

Periodicità annuale

Autorizzazione n. 178 Reg. Stampa
in data 6 maggio 1972 del Tribunale di Ferrara

Composto per la stampa

Sara Storari
Studio editoriale Fuoriregistro
via Zucchini, 79 - 44122 Ferrara
e-mail: studiofuoriregistro@gmail.com

ISSN 0365-0464

INDICE GENERALE

Consiglio Direttivo	p.	9
Note storiche	»	13
I Presidenti dalla fondazione ad oggi	»	17
Elenco dei Soci	»	19
Programma attività culturale svolta nell'anno accademico 2019-2020	»	27
<i>Comunicazioni scientifiche</i>	»	31
INAUGURAZIONE DEL CXCVII ANNO ACCADEMICO	»	33
FILIPPO FRONTERA		
Recenti scoperte in astrofisica: dai pianeti extrasolari ai buchi neri	»	39
ANNA VIRGILI		
Falsi inestetismi cutanei	»	63
JOHN DEPILLIS		
A Graphical Gateway to the Theory of Special Relativity	»	71

MARIA LUISA PACELLI Giuseppe De Nittis. Tra naturalismo e fotografia	» 79
SANTO SCALIA Inchiostri per tatuaggi: aspetti chimico-tossicologici e normativi	» 105
MARIA SILVIA GIORGI Il potere giudiziario fra indipendenza, etica e responsabilità	» 109
ROSARIA CAPPADONA, ROBERTO MANFREDINI Sonno e sogni: fra scienza e arte	» 125
FRANCESCA CAPPELLETTI Inconvenienti e illuminazioni. Il sonno degli dei e i sogni degli eroi	» 145
STEFANIA DE VINCENTIS Il Museo del Sogno. Dal cinema alla realtà virtuale	» 151
FRANCESCO SCUTELLARI Giovanni Grosoli: una figura prestigiosa del movimento cattolico ferrarese e nazionale dalla fine dell' '800 ai primi del '900	» 161
STELLA PATITUCCI UGGERI La ceramica attica a figure nere di Spina: un bilancio	» 207

*Stefania De Vincentis**

IL MUSEO DEL SOGNO. DAL CINEMA ALLA REALTÀ VIRTUALE

Il cinema, a partire dalla sua nascita sul finire del XIX secolo (i primi cinetoscopi sono del 1894), è la forma d'arte che raccoglie le proiezioni dell'immaginario collettivo in un luogo adatto all'incanto e alla finzione, che proprio al pari di un museo incarna e ospita la creazione artistica. Per queste sue caratteristiche, il cinema è il modello adatto a rappresentare il museo del sogno⁽¹⁾.

Siamo però lontani dalla definizione di museo nota oggi, rilasciata dall'ICOM, *International Council of Museum*, che associa a un luogo fisico:

un'istituzione al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto⁽²⁾.

Il cinema, invece, pur assolvendo alla funzione di 'custode' dei sogni di una comunità, interpretandone a volte il bagaglio di valori immateriali, resta tuttavia uno

(*) Docente a contratto di "Digital Humanities: strumenti per la comunicazione dei beni culturali e dinamiche sociali del patrimonio" presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Ferrara.

(1) A questa corrispondenza fa riferimento Hans Belting assimilando l'esperienza filmica allo stato onirico dove lo spettatore è indotto a uno stato di allucinazione dalla realtà e di fuga nella fantasia. HANS BELTING, *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma 2011.

(2) Definizione riportata dallo Statuto di ICOM, XXII General Assembly di ICOM, Vienna, 24 agosto 2007, <http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom/> (20/10/2020).

spazio dedicato alla suggestione e alla fuga dalla realtà più che al riconoscimento e alla tutela di una propria storia⁽³⁾.

Non voglio in questa sede ripercorrere il battuto terreno di una ricostruzione storica sulla settima arte e sulle modalità con cui la sua produzione abbia influito nel ripensamento del ruolo dell'immagine⁽⁴⁾; ma intendo seguire la traccia di come la visione cinematografica, aprendo il contatto con lo spazio virtuale, abbia favorito il rapporto d'interazione e familiarità con le immagini digitali, alimentando la creazione di un nuovo museo del sogno, espressione, tramite e complice della creazione artistica.

Affronterò dunque i molteplici aspetti del tema attraverso i quali lo si può analizzare e quindi comprendere.

In un cortometraggio del 1950 per l'Istituto Luce⁽⁵⁾, Luigi Comencini denunciava la distruzione delle pellicole cinematografiche che avevano ospitato le intense interpretazioni di straordinari protagonisti del cinema muto, il cui stile recitativo rappresentava un'arte perduta in seguito all'avvento del sonoro. Gli 'antichi maestri'⁽⁶⁾ di quest'arte sono interpreti fondamentali quali Charlie Chaplin, Greta Garbo, Rodolfo Valentino o, in rarissime occasioni, Eleonora Duse. Le loro *performance* di scene in-trovabili sono osservate in controluce, impresse su frammenti di pellicole, poco prima di essere destinate a una meticolosa opera di sbiancatura, ripulitura e, infine, macero.

In un rovesciamento ingannevole, il filmato simula quello che potrebbe essere un documentario che segue la fase successiva alla produzione cinematografica, ovvero

(3) Il meccanismo di fuga dalla realtà innescato dall'opera cinematografica insieme a quello di riconoscimento antropologico esercitato dalla finzione filmica è stato analizzato da MARC AUGÉ in *La guerra dei sogni. Esercizi di etno-fiction*, Elèuthera, Milano 1998.

(4) Con lo scopo di fornire solo un primo riferimento all'interno della vasta bibliografia sulla storia del cinema e sulle connesse teorie estetiche, imprescindibili sono: BÉLA BALÁZS, *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2020 [ed.orig. 1924]; SERGEJ M. EJZENSTEIN, *Teoria generale del Montaggio*, Marsilio, Venezia 1985 [ed. orig. 1937]; WALTER BENJAMIN, *L'arte all'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi 1991 [ed. orig. 1939]; SIEGFRIED KRACAUER, *Teoria del film*, il Saggiatore, Milano 1996 [ed.orig. 1960]; CHRISTIAN METZ, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980; ANTONIO COSTA, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano 1985.

(5) Il museo dei sogni, <https://patrimonio.archiviolute.com/luce-web/detail/IL3000050733/1/il-museo-sogni.html?startPage=0> (27/10/2020).

(6) Panofsky mutua il termine dalla storia dell'arte nel porre a confronto, in maniera retrospettiva, lo stile recitativo del muto con le arti perdute racchiuse nella tecnica pittorica di Jan Van Eyck o in quella incisoria di Albrecht Dürer. ERWIN PANOFSKY, *Tre saggi sullo stile. Il barocco, il cinema e la Rolls Royce*, Electa, Milano 1996, p. 106.

quella che conduce alla distruzione di filmati ormai fuori stagione per lasciare spazio al nuovo, una catena di montaggio dedicata alla cancellazione della memoria di chilometri di pellicole e brani di arte filmica. Il *Museo dei sogni*, titolo scelto per il cortometraggio, auspicava la creazione di un luogo dedicato alla raccolta, al restauro e alla salvaguardia di queste opere, precorrendo e motivando la nascita della Cineteca Italiana, l'istituto che continua la sua attività dal 1947⁽⁷⁾. Questa operazione è seguita da ulteriori centri che si dedicano alla conservazione e alla memoria delle produzioni cinematografiche, basti pensare all'Archivio Storico Luce di Roma⁽⁸⁾ a cui dal 2015 è legato il MIAC, Museo Italiano dell'Audiovisivo e del Cinema, all'attività della Cineteca di Bologna⁽⁹⁾, al Museo Nazionale del Cinema di Torino⁽¹⁰⁾. Seguendo questa linea, il discorso potrebbe proseguire inesauribilmente sulla storia del cinema e della sua produzione, ma quello che interessa in questo contesto è la contaminazione con la realtà virtuale che permette al racconto cinematografico di acquistare una nuova forma, un rinnovato livello di sogno, dove lo spettatore non assiste a una proiezione, ma vi è immerso e vi partecipa, interagendo.

Questo tipo di lettura affronta il dibattito sul ruolo delle immagini nella società moderna, che identifica nel cinema non solo il luogo del sogno, della finzione, ma anche lo spazio etereo per la creazione artistica e, non da ultimo, il contesto dove animare e ambientare l'arte stessa. Basti pensare che i primi tentativi cinematografici erano pensati come animazioni di opere d'arte statiche, privi di una sceneggiatura, al fine di far risaltare la nuova tecnica evitando lo scomodo confronto con la rappresentazione teatrale. Da allora il termine inglese *moving picture* è quello tuttora in uso nel riferirsi al cinema⁽¹¹⁾. In quanto luogo che raccoglie l'immaginario collettivo⁽¹²⁾ il cinema è in sé la nuova forma che assume il museo del sogno.

L'arte contemporanea ha sfruttato le potenzialità di questo spazio dell'immaginazione per produrre immagini mentali e immagini del ricordo, che si imprime nella nostra memoria figurativa assumendo la forma di una citazione, molto vicina

(7) Cineteca Italiana, <https://www.cinetecamilano.it/>

(8) Archivio Luce, <http://www.archiviolute.com/>

(9) La Cineteca di Bologna, <http://www.cinetecadibologna.it/>

(10) Museo Nazionale del Cinema di Torino, <https://www.museocinema.it/it>

(11) PANOFSKY, *op. cit.*, p. 92.

(12) "Il mondo dell'immaginazione collettiva che unisce il pubblico cinematografico gioca un ruolo importante nella produzione di illusioni in nome della realtà", BELTING, *op. cit.*, p. 95.

a un *deja-vous*. L'artista David Reed, con l'opera *Vertigo*, sfrutta l'omonimo film di Hitchcock, noto in Italia come *La donna che visse due volte*⁽¹³⁾, per esporre i propri dipinti in una delle stanze presenti nelle scene del film. Servendosi di una camera da letto fittizia, perché inserita in un conteso scenico – ma reale in quanto tale – Reed si proponeva di suggerire all'osservatore un modo di avvicinarsi all'opera d'arte che rifuggisse quello canonico della galleria o comunque necessario in un contesto museale. Il risultato finale si presentava come una combinazione di tecniche multimediali (pittura a olio, videoclip, scene di film e installazioni) fusi in maniera così armonica da spingere lo spettatore a riconoscere l'opera pur vedendola per la prima volta. «L'esperienza della rappresentazione, qui, non è più legata al carattere di opera d'arte, ma si impadronisce della fantasia personale per la quale Reed, nella finzione artistica, allestisce un luogo privato»⁽¹⁴⁾.

Un dialogo privato con lo spettatore è quello presente nel nuovo linguaggio cinematografico che adotta in maniera sempre più diffusa tecniche immersive di realtà virtuale. A farsi portavoce di queste nuove proiezioni è ancora un museo, l'M9, Museo del Novecento a Mestre⁽¹⁵⁾. Qui tecnologie avanzate e installazioni immersive servono a proporre una carrellata sui principali cambiamenti sociali, culturali, ambientali ed economici che hanno contraddistinto il Novecento, con lo scopo di creare un'immediata corrispondenza tra presente e passato e sollecitare immaginari futuri. Coerentemente con la propria struttura multimediale, il museo è stato scelto come sede dove ospitare *Venice VR Expanded*, una rassegna speciale di produzioni cinematografiche in VR360° presentate alla 77^a Mostra internazionale di arte cinematografica della Biennale di Venezia 2020. I film in programma sono dei cortometraggi che spaziano dal documentario al filmato storico, dalla simulazione spaziale al videogioco e al film di animazione. Lo spettatore accede a una visione privata in una postazione singola dotata di visore multimediale che lo isola dallo spazio circostante. Ci troviamo così di fronte a una sorta di meta-museo, un museo nel museo. Il

(13) Il film è stato il caso studio per le ricerche sulla storia del simulacro condotte da Victor Stoichita. Le tesi esposte affrontano il tema della percezione delle immagini come qualcosa di *esistente*, un fenomeno che egli nomina “effetto Pigmalione”, e trovano nella realtà virtuale l'estrema conseguenza della volontà di proiettare, e in tal modo di rendere reale, l'essenza propria delle immagini, che è irreali. “Sulla soglia dell'effetto Pigmalione sta la Realtà Virtuale” V. STOICHITA, *L'effetto Pigmalione*, il Saggiatore, Milano 2006, p. 239.

(14) BELTING, *op. cit.*, p. 105.

(15) M9, <https://www.m9museum.it/>

filmato intreccia un racconto personale e un legame intimo con lo spettatore, che ha modo d'interagire, di porre delle domande e di esser parte della realtà raccontata. In alcuni filmati, lo spettatore-attore non si limita a osservare, ma può intervenire nello svolgimento del racconto modificando i rapporti di causa effetto della narrazione. In altri esempi, il racconto insiste sulla ricostruzione storica, simulando in prima persona tragedie segnanti per la storia nazionale dalla fine della Seconda Guerra Mondiale, come quella del Vajont avvenuta il 9 ottobre del 1963. Il confine tra realtà e finzione in queste produzioni è molto sottile, fino a suggerire uno stato di veglia, perché tali opere sono finzioni reali, non proiezioni di sogni, ma conversazioni con lo spettatore, tentativi di costruire una nuova forma di costruzione, di condivisione dell'immagine. Lo scenario immateriale⁽¹⁶⁾ che si viene a dipingere amplifica la comprensione della realtà, contribuendo a produrre senso, facendo leva sull'emotività del singolo spettatore e sulla sua capacità empatica.

Quindi, non ci si trova all'interno di un luogo delle immagini, ma in quello della loro rappresentazione virtuale e consapevole, dell'estasi mirata, della lucida perdita di sé in funzione di un accrescimento della propria conoscenza. In questo museo del sogno lo spettatore viene invitato consapevolmente ad assistere con un atteggiamento teatrale a una finzione reale, a una simulazione fedele.

In questo luogo della sperimentazione, la funzione artistica e quella didascalica si confondono.

Non è un caso che, vista l'immediata corrispondenza con il cinema, il museo del sogno abbia la sua sede nella metropoli dove regna Hollywood. Infatti, il *Museum of Dream Space* (MODS)⁽¹⁷⁾ è stato inaugurato ufficialmente a Los Angeles nel 2019 come il luogo dedicato alle produzioni di arte digitale degli Stati Uniti. È allestito nel Beverly Hills Center e curato dalla Dahoo Company, impresa di designers specializzata nelle tecnologie per lo sviluppo di Realtà Virtuale, Realtà Aumentata, Realtà Mista o Estesa, dedicandosi alla ricerca tra arte e tecnologia. Il modello a cui si ispira è la celebre *Infinite room mirrored space* dell'artista Yayoi Kusama⁽¹⁸⁾, un'opera allestita in più sedi museali, tra cui proprio il *The Broad Museum* di Los Angeles. L'artista

(16) A proposito delle ricerche sociologiche incentrate sullo sviluppo dei nuovi media digitali e della *cyber* cultura a partire dalla fine degli anni Novanta, ANGELA FERRARO, GABRIELE MONTAGANO (a cura di), *La sena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa&Nolan, Milano 1994.

(17) MODS, <https://modsla.com/>

(18) *Yayoi Kusama - Infinity mirrors*, edited by Mika Yoshitake, Munich; London; New York: Del Monico Books, Prestel, 2017.

giapponese è nota in tutto il mondo per la sua opera che dagli anni Sessanta riversa incubi e ossessioni in distese di puntini, che affollano tele e pareti creando ambienti ipnotici, vertiginosi e sognanti. L'immaginario maculato di Kusama trova un'infinita moltiplicazione nella serie di *Mirrored Rooms*, dove una moltitudine puntiforme di sorgenti luminose viene proiettata all'infinito sulla superficie di una stanza rivestita di specchi. Il gioco di rifrazioni e distorsioni ottiche moltiplica la percezione dello spazio e precipita il visitatore, che vi si affaccia sospeso in equilibrio su una passerella, nel profondo di un'estasi vertiginosa e fantastica.

Il momento estatico viene bruscamente interrotto dall'assistente di sala che sveglia lo spettatore dopo pochi minuti di soggiorno nel 'sogno'. Viene da domandarsi se l'azione sia parte dell'opera piuttosto che un accorgimento del museo per regolare il flusso dei visitatori. Di sicuro, l'essere a conoscenza del breve tempo di permanenza concesso pone nella condizione di dover scegliere tra il desiderio di lasciarsi vincere dalla (finta) vastità spaziale e invece l'istinto di catturarlo in fotografia, come uno scorcio d'infinito.

Seguono la stessa suggestione anche le stanze del MODS. Le sale del museo si presentano come degli ambienti digitali che proiettano il visitatore all'interno di una differente dimensione onirica elettronica, proponendosi come un nuovo supporto multimediale a disposizione della creazione artistica.

Tuttavia, più che vere opere d'arte, le stanze ospitano installazioni che riprendono l'opera di Kusama, senza interpretazioni concettuali o un intento critico. Sono ambienti rassicuranti, dedicati alla meraviglia, alla contemplazione, al rilassamento sensoriale: il visitatore è invitato a stimolare il proprio stupore modificando personalmente le sollecitazioni di luci, colori e volumi che animano gli ambienti digitali. I titoli dati a queste stanze sensoriali evocano il tipo di esperienza di cui si sarà protagonisti, come la *Golden Heaven*, dove l'oro è il tema scelto a rappresentare il museo, per rimarcare il momento onirico a cui ci si appresta per poi proseguire su ulteriori declinazioni del sogno, come *Season Dream* dalle suggestioni naturalistiche, *Bubble Space*, che chiama i visitatori a giocare con le installazioni modificando, tramite una *console*, colori e proiezioni, ancora *Cloud Atlas*, *Infinity Dream* e *Treasure Galaxy*. Ambienti come questi appaiono come la voluta messa in scena dell'eterotopia di Foucault, di uno spazio dalle mura reali che si proietta in un universo onirico ed esistenziale, dove l'immaginazione è libera da ogni freno e l'arte si muove per esasperarla⁽¹⁹⁾.

(19) Eterotopi sono i luoghi che si riferiscono antitetivamente o alternativamente ai luoghi del mondo esistenziale, spazi definiti e assolutamente differenti, reali eppure altri. "Le utopie

Il MODS è in tal modo il luogo fisico e reale che accoglie l'immaginazione che il cyberspazio di internet aveva liberato (o forse è meglio dire inghiottito). Ci si trova all'interno di un gioco sicuro per l'immaginazione, dove coloro che ne prendono parte possono assumere un 'altro io', un'altra identità, un *avatar*, un *alter ego* digitale. Il *pathos* tecnologico, il virtuosismo digitale di queste installazioni non si propone però di deviare dal riferimento con la realtà, ma esaspera l'elemento conoscibile, stimola la meraviglia per il possibile⁽²⁰⁾, alludendo a immaginari più simili alla fantascienza che al fantastico.

Questo ambiente si distingue nettamente dall'ambiente virtuale dei videogiochi, dove l'interazione richiede la creazione d'identità fittizie, maschere digitali o avatar come nel primissimo *After Life* fino al nuovissimo *Dreams*, lanciato da Sony e dedicato alla creazione di opere d'arte tridimensionali. Negli ambienti creati esclusivamente in modo virtuale si accede privatamente, creando però un'interazione non solo con le immagini, ma anche con una comunità, trovando dei compagni di viaggio nel mondo dell'immaginazione. Questa possibilità di condividere e comunicare la propria esperienza crea l'illusione di trovarsi non in una situazione immaginaria, ma in un non-luogo reale⁽²¹⁾.

All'interno del MODS si crea un luogo reale per l'esercizio dell'immaginazione attraverso la partecipazione e l'immersione. L'ambizione di tali ambienti insiste nel ricostruire un rapporto privato con l'opera digitale, impadronendosi della fantasia personale, attivando la capacità creativa e predisponendo, comunque, un luogo privato per la finzione artistica. Tuttavia, rimane latente l'impressione di trovarsi all'interno di una realtà 'prestilizzata'⁽²²⁾ piuttosto che di essere parte di un'opera d'arte.

consolano: se infatti non hanno un luogo reale si schiudono tuttavia in uno spazio meraviglioso e liscio; aprono città dai vasti viali, giardini ben piantati, paesi facili, anche se il loro accesso è chimerico. Le eterotopie inquietano, senz'altro perché minano segretamente il linguaggio, perché vietano di nominare questo e quello, perché spezzano aggrovigliano i nomi comuni, perché devastano anzitempo la sintassi [...] anche quella meno manifesta che fa tenere insieme le parole e le cose". MICHEL FOUCAULT, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano 1996 [ed. orig. 1966], p. 8.

(20) CARLO FRUTTERO e FRANCO LUCENTINI (a cura di), *Le meraviglie del possibile. Antologia della fantascienza*, Einaudi, Torino 1962.

(21) BELTING, *op. cit.*, p. 106.

(22) PANOFSKY, *op. cit.*, p. 116.

«La finzione popolare è diventata l'unica competenza delle nuove tecnologie, mentre l'immaginario si trova nel mondo della fantasia dell'osservatore, nel quale la finzione acquista il suo riconosciuto *status* e lo perde altrettanto rapidamente»⁽²³⁾.

La dualità dinamica tra finzione e realtà è quella che anima il museo del sogno e diventa ancora più tangibile per quelle installazioni multimediali che offrono una visione complementare di un'opera o di una collezione.

Il connubio tra arte digitale e realtà virtuale trova la sua formula più riuscita quando si propone di ricreare idealmente il momento, il contesto e la storia di un'opera e del suo autore.

In questo esempio, il museo è uno spazio fisico e le opere sono reali: la sala è dedicata al ciclo delle *Ninfee* di Monet conservate presso il Musée de l'Orangerie a Parigi. Attraverso un video a 360°, visibile grazie appositi visori VR, il visitatore all'interno della sala ovale assiste alla immaginifica sovrapposizione delle opere reali con quello scorcio di laghetto a Giverny i cui giardini e le ninfee rappresentarono l'ossessione dell'artista declinata in 250 tele prodotte in circa trent'anni⁽²⁴⁾.

Lo spettatore assiste alla fusione della realtà con la sua finzione e, come seduto in un'ideale macchina del tempo, segue il mutare delle stagioni attorno al paesaggio, ascolta i suoni della natura. Una voce narrante legge brani tratti dalla corrispondenza tra Monet e Clemenceau, in quelle lettere dove l'artista cercava un confronto sulla propria opera e conforto dalla sua mania.

Anche in questo caso il museo del sogno è tale perché adotta il linguaggio della realtà virtuale per rendere partecipi dell'opera altrui e per immergere il visitatore-spettatore nell'ossessione che muove la creazione artistica, trasformando una realtà *finzionale* in una realtà *funzionale* alla conoscenza. Il filmato VR360 realizzato dal video artista Nicolas Thépot diventa uno snodo temporale, consente di ricostruire l'allestimento passato del ciclo delle *Ninfee*, di riconoscerlo nel presente come una specie di "ricordo involontario"⁽²⁵⁾.

Riprendendo un fotogramma dal noto film *Inception* di Christopher Nolan, ci addentriamo in un nuovo livello del sogno, anzi del museo del sogno, in una condizione di lucidità rispetto all'eccesso di finzione protagonista della cybercultura

(23) BELTING, *op. cit.*, p. 103.

(24) VR experience. Claude Monet, *The Water Lily Obsession*, <https://www.musee-orangerie.fr/en/article/vr-experience-claude-monet-water-lily-obsession> (27/10/2020).

(25) WALTER BENJAMIN, *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962.

profetizzata dai sociologi della *sur* modernità e della *iper* modernità⁽²⁶⁾. In questa fase, il visitatore-spettatore è consapevole del carattere irreali delle immagini a cui assiste e sfrutta l'ambiente virtuale per assorbire i contenuti concreti, interagire con essi ed essere partecipe di un'opera di elaborazione e di creazione. Il museo digitale, dove convivono immagini virtuali e opere reali, può in tal modo essere letto come un nuovo piano del museo del sogno, dove le pareti diventano più porose e permeate dalla realtà. Si tratta della fase in cui il museo reale ha assorbito il linguaggio e le atmosfere del museo del sogno e lo ha riproposto per imbastire un dialogo tra le proprie collezioni e il visitatore: consente, così, di espandere e aumentare la soglia di realtà innestando contenuti funzionali alla conoscenza delle opere per interiorizzarli e riconoscerli. Il museo, e soprattutto il museo di storia, è il più fruttuoso terreno di prova per le sperimentazioni digitali contemporanee, che possono muoversi su piani multi temporali, rivelando ciò che nei periodi precedenti preesiste o "sopravvive", come fosse un sintomo, nell'epoca attuale⁽²⁷⁾. Sarà forse un sogno che diventa realtà?

(26) Il concetto di *iper* modernità è formulato da Paul Virilio per descrivere i mutamenti a cui è sottoposta la società attraverso la tecnologia e l'affermazione della dromosfera. P. VIRILIO, *L'orizzonte negativo*, Costa & Nolan, 1986; la surmodernità espressa da Marc Augè insiste sul radicale cambiamento della società in seguito alla globalizzazione e dominata dal tema dell'eccesso, di spazio, di tempo, di ego, di finzione a cui fanno da contrappunto spazi comuni privi di identità: i non-luoghi. M. AUGÈ, *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 2009.

(27) GEORGE DIDI-HUBERMAN, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Bollati Boringhieri, Torino 2006; CLAIRE BISHOP, *Museologia Radicale*, Johan&Levi, Cremona 2017.

BIBLIOGRAFIA

- AUGÉ MARC, *La guerra dei sogni. Esercizi di etno-fiction*, Elèuthera, Milano 1998.
- AUGÉ MARC, *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Elèuthera, manca la città, 2009.
- BALÁZS BÉLA, *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2020 [ed. orig. 1924].
- BELTING HANS, *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma 2011.
- BENJAMIN WALTER, *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962.
- BENJAMIN WALTER, *L'arte all'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi 1991 [ed. orig. 1939].
- BISHOP CLAIRE, *Museologia Radicale*, Johan&Levi, Cremona 2017.
- COSTA ANTONIO, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano 1985.
- DIDI-HUBERMAN GEORGE, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Bollati Boringhieri, Torino 2006.
- FERRARO ANGELA, MONTAGANO GABRIELE (a cura di), *La sena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa&Nolan, Milano 1994.
- FOUCAULT MICHEL, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano 1996 [ed. orig. 1966].
- FRUTTERO CARLO, LUCENTINI FRANCO (a cura di), *Le meraviglie del possibile. Antologia della fantascienza*, Einaudi, Torino 1962.
- KRACAUER SIEGFRIED, *Teoria del film*, il Saggiatore, Milano 1996 [ed. orig. 1960].
- M. EJZENSTEIN SERGEJ, *Teoria generale del Montaggio*, Marsilio, Venezia 1985 [ed. orig. 1937].
- METZ CHRISTIAN, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980.
- PANOFSKY ERWIN, *Tre saggi sullo stile. Il barocco, il cinema e la Rolls Royce*, Electa, Milano 1996.
- STOICHITA VICTOR, *L'effetto Pigmalione*, il Saggiatore, Milano 2006.
- VIRILIO PAUL, *L'orizzonte negativo*, Costa & Nolan, 1986.
- Yayoi Kusama - Infinity mirrors*, edited by Mika Yoshitake, Munich; London; New York: Del Monico Books, Prestel, 2017.