



IL MUSEO

Al Bagatti Valsecchi la realtà aumentata

CHIARA GATTI A PAGINA XV

L'arte

Stasera al Bagatti Valsecchi sessanta allievi del **Politecnico** sperimentano per un pubblico di under 35 i contenuti extra progettati durante il corso

Gli studenti di realtà aumentata provano le loro app nel museo

CHIARA GATTI

SCENA prima: i fratelli Bagatti Valsecchi vendono l'anima della loro casa a un diabolico mercante d'arte pur di assicurare vita eterna alle proprie collezioni. È un classico del brivido. Il patto col gallerista mefistofelico ricorda il Dottor Faust. Ma gli effetti speciali sono quelli di Harry Potter: vapori sinistri, colori melmosi, presenze spettrali nascoste agli angoli delle stanze. Riuscirà il visitatore a salvare i vecchi proprietari rompendo il perfido

accordo? E risolverà tutti gli enigmi che rischiano di intrappolare pure lui nella tela del ragno?

Se è vero che oggi i musei hanno bisogno di mettere in pista soluzioni virtuali e di curare al massimo le proprie offerte di tour immersivi e multisensoriali per attrarre un pubblico giovane e viziato dai videogame, la casa museo di via Gesù parte avvantaggiata. I suoi ambienti sono perfetti per immaginare avventure digitali e giochi di ruolo dal retrogusto noir. E infatti gli studenti del corso di "Realtà Aumentata e Mobile Experience"

della Scuola di Design del **Politecnico** hanno scelto questa dimora ai confini del tempo come caso di studio per l'ultimo semestre. Sessanta in tutto, divisi in 13 gruppi, hanno progettato contenuti extra da scaricare su tablet dedicati a utenti under 35, per un percorso di circa 45 minuti. Davide Spallazzo, il professore che ha coordinato i lavori e che negli anni scorsi ha seguito laboratori analoghi al Mudec e al Museo di storia naturale, racconta il backstage. «La cosa più difficile è stata misurarsi con una tecnologia complessa. Il loro sogno è diventare

designer del prodotto e della comunicazione. Non sono programmatori. I risultati valgono come prototipi e andranno testati». Stasera vedremo se funzionano. Il Bagatti Valsecchi organizza un as-

saggio di quattro itinerari coronati da un aperitivo in terrazza, dj set e visite guidate in partenza ogni mezz'ora.

Ai visitatori verrà consegnato un cellulare con le app già installate per cominciare il viaggio fra gli stucchi, gli arazzi, le armature e i dipinti antichi che punteggiano le sale neo rinascimentali. Ecco in sintesi le trame. "Il fuoco dell'eternità" è il primo progetto ispirato palesemente ai romanzi della Rowling, anche nel lettering e nella grafica che ricorda "La camera dei segreti", mentre la narrazione è basata sul meccanismo ansigeno della corsa contro il tempo.

A metà strada fra Settimana enigmistica e Detective's Story, "Il misfatto" parla sempre di fantasmi (però mansueti) da interrogare con astuzia per scoprire il furto di un oggetto sostituito con un falso ben mimetizzato. Più comico, "Avanti il prossimo" sottopone il pubblico a un serratissimo colloquio di lavoro. L'erede attuale della famiglia Bagatti Valsecchi sta cercando un nuovo guardiano per la sua casa museo. È necessario conoscere i contenuti delle raccolte per essere assunti. Ultimo e geniale, "Wreck This BaVa", scimmiotta il famoso manuale di distruzione creativa, successo editoriale inglese "Wreck This Journal", offrendo attività bizzarre, anche un po' dissacranti, che uniscono al supporto digitale quello cartaceo. Giusto per ricordarci che virtuale è bello, ma libri e quaderni hanno sempre il loro sapore.

Detto ciò, il vero mistero da risolvere resta quello dei fondi necessari affinché i percorsi vengano messi in produzione e offerti su lussuosi smartphone in dotazione al museo. Cercasi sponsor. Reale, non virtuale.

DOVE E QUANDO

Museo Bagatti Valsecchi, via Gesù, ore 19.30. Costo: 16 euro che comprende buffet, due consumazioni, dj set in terrazza e possibilità di partecipare al gioco info 02.76006132 www.museobagattivalsecchi.org. Foto: gli studenti al museo



