

Gianna Giannini, La guida del futuro: Nintendo 3DS al Louvre

L'11 Aprile 2012 la [Nintendo 3DS](#), ultima console tascabile dell'omonima azienda, fa ufficialmente il suo ingresso come nuova guida interattiva, nel museo più visitato al mondo: il [Louvre](#). In molti hanno ironizzato sull'utilizzo di questa apparecchiatura, dai più considerata superficialmente solo un videogioco, in un tempio sacro dell'arte. Se poi l'autore del software è Shigeru Miyamoto, creatore del videogame SuperMario, il rischio di considerare poco serio un lavoro durato due anni è enorme. La consolle si presenta maneggevole e di facile utilizzo: si attacca al collo, è dotata di cuffie, di uno schermo tattile inferiore con menù e mappe, e di uno schermo superiore che permette la visione di immagini, animazioni in 3D e testi. Cinquemila gli esemplari a disposizione dei visitatori. Il costo del noleggio è di 5 euro contro i 6 euro necessari per le vecchie audioguide.

Durante la visita, si è accompagnati da una voce-guida presente in sette lingue. La grande novità è la geolocalizzazione, che permette al visitatore di orientarsi nei sessantamila metri quadri di esposizione, suddivisi in quattro piani. Lo stesso Miyamoto ha raccontato di come durante la sua prima visita al Louvre si fosse perso tra le varie sale. Da qui l'esigenza di creare una guida che andasse oltre la semplice spiegazione delle opere. Attraverso un sistema di localizzazione, è possibile sapere sempre la propria esatta posizione all'interno del museo. Inoltre, sono stati realizzati due tour di 45 minuti ciascuno: il tour dei capolavori, che permette di visionare le opere più celebri del Louvre ed un tour sull'antico Egitto. La nuova guida è in grado di indicare anche l'esatta distanza e la migliore angolazione per ammirare l'opera. Per i non vedenti sono presenti dei tour speciali (in francese) ed una galleria tattile. Una guida intelligente quindi, ma il Louvre non è il primo museo al mondo ad usufruire di queste moderne tecnologie. Al National Museum of Emerging Science and Innovation di Tokyo, esiste un sistema di video proiettori in grado di creare l'ombra digitale del visitatore capace di interagire con le opere. Al Museo dell'olocausto di Los Angeles, un iPod fa da guida all'interno della struttura. Si potrebbero fare molti esempi, eppure la nuova console del Louvre, nonostante l'indubbia utilità, presenta delle criticità. Il fascino delle immagini in 3D e le numerose funzioni a disposizione, rischiano, di non far ammirare l'opera dal vivo. Avere gli occhi fissi sullo schermo potrebbe distogliere l'attenzione dal luogo in cui ci si trova, con il rischio di urtare colonne o altri visitatori. Sui giornali si tende a considerare il prodotto più un giocattolo che un vero e proprio strumento con cui poter fare cultura. In realtà si tratta di un'importante innovazione in grado di avvicinare anche un pubblico più giovane al mondo dell'arte. Il suo utilizzo intuitivo e il design accattivante sono sicuramente un incentivo a farne un utilizzo non solo ludico. Permane il rischio di restare affascinati maggiormente dalla tecnologia che non dall'opera d'arte.