

**Introduzione alla mostra “THE GAME. Elettricità e rivoluzione digitale. Una mostra ispirata al libro di Alessandro Baricco”**

*di Carlo Berizzi*

*Direttore del Museo della Tecnica Elettrica*

**Un libro in mostra**

L’era digitale che stiamo vivendo è il frutto di una vera e propria rivoluzione che sta cambiando rapidamente il nostro modo di vivere e di pensare. Grazie a dispositivi, reti, programmi e capacità di adattamento abbiamo imparato a lavorare a distanza, ad acquistare online, a coltivare le nostre relazioni sociali guardandoci attraverso uno schermo; cambiamenti comportamentali irreversibili resi possibili da una tecnologia che si è diffusa attraverso il gioco per poi pervadere ogni aspetto della nostra vita, una rivoluzione di cui solo ora iniziamo ad essere consapevoli.

Il Museo della Tecnica Elettrica con “THE GAME. Elettricità e rivoluzione digitale” intende raccontare gli ultimi 40 anni di *rivoluzione tecnologica e insurrezione mentale* (così la descrive Alessandro Baricco nel libro *The Game*) mettendo in relazione l’evoluzione umana con l’avanzamento della tecnica.

La mostra è una traiettoria di pensiero che, seguendo il racconto dell’omonimo libro, indaga il recente cambiamento antropologico e culturale allargando gli orizzonti dell’ambito tecnico del museo. The Game segue una tradizione saggistica italiana, che va da *Apocalittici e integrati* di Umberto Eco alle *Lezioni americane* di Italo Calvino, che ha saputo interpretare, anticipare e descrivere il rapporto tra tecnologia e comportamento umano riformulando per l’era digitale un nuovo orizzonte sociale.

L’esposizione si ispira al libro con la volontà di non tradirne i contenuti e mantenerne lo stile narrativo, si è deciso di condividerne l’ideazione con la Scuola Holden (fondata a Torino nel 1994 da Alessandro Baricco) autrice del concept narrativo, dei testi e dello storytelling; se da un lato è stato dato spazio al racconto, alla parola e alla trama, dall’altro la mostra ricomprende gli oggetti più iconici della rivoluzione digitale, crea connessioni con alcune sezioni del museo, si anima attraverso una grande installazione multimediale.

**Museo e The Game**

Con The Game il Museo della Tecnica Elettrica intende arricchire con un nuovo racconto la sua collezione.

Gli oggetti protagonisti dell’era digitale esibiti per la prima volta nel museo, in parte acquisiti per questo evento, completano l’esposizione permanente costituita da opere provenienti da importanti collezioni (Enel, Sirti e Università di Pavia) organizzate cronologicamente in sezioni e aree tematiche. Da questo punto di vista The Game rappresenta per il futuro l’occasione per accrescere l’offerta di contenuti per i visitatori.

La mostra contamina inoltre il percorso esistente del museo e aggiunge significato alle opere esposte. Il *telegrafo* diviene l’anticipatore della rete, il *telefono* dell’individualismo di massa, la *macchina enigma* della sicurezza informatica*, Eta Beta II* – uno dei pezzi unici del museo, un prototipo sperimentale per la fusione nucleare – anticipa il futuro che verrà. Il percorso permanente si apre così a una nuova modalità di lettura trasversale nei tempi dando valore anticipatorio agli oggetti della collezione, mostrandone così gli effetti sui cambiamenti comportamentali e culturali che influenzano anche la nostra contemporaneità.

La mostra scardina e ricompone il racconto del museo: il visitatore entra in uno spazio anticipatore del Game, una sorta di sala giochi in cui è libero di giocare con un flipper, un calciobalilla e due videogiochi (Space Invaders e Asteroids), potrà scegliere se visitare la collezione permanente per arrivare a comprendere il Game nell’ultima sezione, o se entrare nello spazio del Game per poi leggere con occhi rinnovati gli oggetti del passato. È già questo gioco di scegliere, azione che nell’era digitale compiamo innumerevoli volte, come per ogni digitazione che facciamo sul nostro smartphone, che ci invita a giocare nel museo rinnovandone l’esperienza.

**Alla ricerca di una nuova bellezza**

C’eravamo accorti alla fine degli anni ’70 che i canoni di bellezza stavano cambiando connotando anche dal punto di vista estetico l’era digitale? Il museo della Tecnica Elettrica contiene una serie di oggetti storici di indubbia bellezza tecnica come *turbine idroelettriche, isolatori, radio, tram, trasformatori*; una bellezza che riassume ordine, efficienza e ottimizzazione delle dimensioni. Dalla rivoluzione digitale è derivato un nuovo canone fatto non solo di oggetti ma anche di smaterializzazioni, di luci, di colori, di pixel che piano piano ci hanno teletrasportato nel mondo del Game. I “marzianini” di *Space Invaders* nella loro semplicità, fatta dalla composizione di pochi quadrati disposti per definire un’immagine aliena ma divertente ed empatica, riassumono in sé un nuovo modo di pensare, rapido, intuitivo, colorato che rimanda sempre al mondo del gioco. Per questa ragione i tavoli su cui poggiano gli oggetti iconici della rivoluzione digitale, e che rappresentano l’arcipelago del Game immaginato da Baricco, diventano il luogo di una proiezione fantastica che ci trasporta nell’oltremondo, in una dimensione di pensiero che ci prepara al futuro e forse a una nuova insurrezione mentale.