

TECNICHE DI RICONOSCIMENTO FOTOGRAFICO

In questo numero di *Archeomatica* scopriamo o ricordiamo, attraverso i suoi autori nelle diverse applicazioni, alcune abilità e facilitazioni che la georeferenziazione, la modellazione 3D, il rendering, la realtà aumentata e infine l'intelligenza artificiale consentono di svolgere in parziale automazione, ma che in tempi ancora recenti erano considerate una prerogativa della mente umana, anche geniale, enigmistica, su base neuronale, abbastanza rara e parte consistente di una formazione professionale. Ritrovare le persone, ricostruire un oggetto prezioso disperso, identificare un territorio attraverso i suoi mutamenti, ripristinare in anastilosi virtuale un sito storico o archeologico perfino invisibile all'occhio umano e anche isolare un virus sono tutti traguardi raggiungibili con la rapidità di un test dalla potenza d'immagazzinamento di una banca dati computerizzata in uno smartphone. Per una rivista che si addentra nella studio e nella ricerca tecnologica di beni culturali è immediato chiedersi a che punto sia il riconoscimento fotografico. Una tecnica fondamentale nel recupero degli oggetti d'arte dispersi, distrutti, smarriti, rubati o anche solo esportati o ritrovati nel tentativo di andare incontro ad un mercato e ad un'offerta migliore per chi voglia valorizzare una risorsa economica peculiare al paese, turisticamente forse il più sviluppato al mondo, se si eccettua lo sforzo di valorizzazione compiuto dagli Stati Uniti, sul piano degli acquisti di opere d'arte: proteggere un pezzo della storia e l'interesse di beni che ancora possono essere privati. Debbono cioè poter appartenere ad un individuo e ad ogni individuo in una comunità quanto estesa, che possa e voglia mantenerlo proprio perché intrinsecamente, per definizione, non solo superfluo e sregolato, quanto utile e fruibile. A questo scopo esiste dal 1968 in Italia, come tutti sanno, il Nucleo di Tutela delle opere d'arte, che si avvale, nei ritrovamenti, di una banca dati di centinaia di migliaia di oggetti d'arte spariti che consente di identificarli nell'eventualità di una loro destinazione fortuita, con tecnologie di documentazione del bene analoghe a quelle delle banche dati amministrative regionali e del Ministero della Cultura, che devono intervenire conservativamente in ogni casualità di rischio e misconoscenza del suo stato di degrado relativo, non solo in caso di calamità, come avvenuto nel territorio delle Marche, e illustrato in questo numero fino alla realtà di crollo totale degli edifici di un quartiere, ma nello svolgersi di eventi e nella routine dell'alta frequentazione. Non è detto, infatti, che un museo che non apra al pubblico conservi al meglio le sue opere: fra i casi di dispersione di oggetti artistici ci sono anche quelle di abbandono della memoria. A questo proposito, è esemplare il lavoro svolto dal Museo delle Terme di Diocleziano, un museo a giardino non solo affollato dai visitatori, ma sempre bersagliato dalle mire di turisti in caccia di *souvenirs* su commissione. In questo numero, con il rifacimento della banca dati del Louvre, che ora si presenta on line autonomamente dalle banche dati nazionali Atlas e Joconde in una veste nuova, più virtuale, più dedicata alla fruizione in dettaglio, anche competitiva con i musei statunitensi, è importante accennare qui che l'ICCD, ha a sua volta sviluppato on line un nuovo interfaccia del Catalogo Generale dei Beni Culturali che consente l'identificazione, per un pubblico non necessariamente colto o introdotto alle dinamiche computerizzate con App su smartphone implementate, di oltre un milione di schede di opere d'arte che costituiscono il patrimonio protetto dallo stato italiano, un sistema che a partire dagli anni Settanta ha conosciuto innumerevoli rivoluzioni di tecnologie di archiviazione, sempre fondate sugli stessi principi costituzionali di fruibilità pubblica, ma anche di smart working per ricercatori, DAD, disabili e turisti. Tutti sanno che l'Intelligenza Artificiale riconosce una fotografia marcata ed è in grado di intercettarla in qualsiasi banca dati connessa, molto pochi ancora sono addentrati, viceversa, nella simulazione ottenibile da una fotografia, perfino da una stampante 3D, di colori e di valori tattili o uditivi, percettivi, nel senso più ampio, dell'oggetto artistico fino alla sua sofisticazione materiale, prima di tutto dell'immagine in rete: la tentazione di Instagram è forse il campione di questa presa di realtà della vita artistica della fotografia con sue regole di riconoscimento estetico. Nel saggio *L'opera d'arte nella sua riproducibilità tecnica* (1935) Walter Benjamin consolidava la fotografia in bianco e nero, esaltandone la valenza simultanea di cronaca ed arte, come strumento di studio nella sua pretesa di obbiettività, una volta giunta alla stampa tipografica. Naturale che un dipinto, come accaduto all'«Ecce homo tolto di recente all'Asta di Ansorena a Madrid, per entrare nell'attualità, non venga immediatamente riconosciuto nella fotografia in bianco e nero pubblicata da Roberto Longhi su *Paragone* nel 1954, dicendolo derivazione dall'«Ecce homo di Palazzo Bianco a Genova, che per primo attribuiva a Caravaggio; inaspettato invece che il valore irrisorio di base d'asta del quadro seicentesco, si dice 1500 euro, sia massificato al punto tale da raggiungere appena la quotazione che avrebbe la sua fotografia originale, pubblicata da Longhi, fra i collezionisti e gli amatori. Forse solo questo dovrebbe far riflettere, attraverso la linea, su quanti e quali fossero i grandi artisti del Seicento, anche italiani, che gli storici successivi riconobbero pari a Caravaggio, tanto da ingannare l'alta risoluzione.

*Buona lettura,
Francesca Salvemini*