

Il museo è un'emozione

Le nuove risorse offerte dalla cultura multimediale entrano ad animare il panorama espositivo: alcune interessanti esperienze recenti indicano la direzione da percorrere

/ 04.03.2019
di Alessandro Zanoli

Sempre meno spazio allo sbadiglio e sempre più occasioni di coinvolgimento sensoriale: un nuovo modo di vivere le visite al museo si sta imponendo in modo evidente. La nuova vocazione dell'istituzione museale riscrive la logica con cui per decenni è stato vissuto questo tradizionale luogo della cultura di massa. Non più una carrellata di oggetti da osservare con distacco e con una certa soggezione, non più un luogo in cui percepire la presenza di una cultura «alta» a cui dover accedere attraverso una faticosa prassi di apprendimento, ma invece un'occasione esperienziale in cui confrontare ciò che già sappiamo con una visione globale, semplificata, divulgativa e spettacolarizzata dei fenomeni.

In tale contesto naturalmente giocano un ruolo fondamentale tutte le più moderne risorse offerte dalla tecnologia: ben oltre i semplici «oggetti da vedere» il museo moderno offre un enorme catalogo di immagini significative, a cui accedere tramite proiezioni, visori 3d, videogiochi, ricostruzioni ambientali interattive. Lo spazio del museo insomma si trasforma in qualcosa a metà strada tra il cinema e il videogame, una dimensione sicuramente più consona alla nuova sensibilità visiva e anche narrativa delle giovani generazioni.

Gli esempi più interessanti e più vicini a noi, per quello che riguarda l'area culturale italofoa, possono essere indicati nel Museo dell'Automobile di Torino (www.museoauto.it) e nel recentissimo M9, Museo del 900 della città di Mestre (www.m9museum.it). Se il primo offre al visitatore una ampia e dettagliatissima carrellata di modelli di produzione italiana (ma non solo) e quindi rispecchia la vocazione industriale specifica dell'area geografica in cui è sorto, il secondo sceglie invece di costruire la sua proposta informativa attorno a un'analisi antropologica e sociologica dell'Italia di oggi, mostrando l'evoluzione umana e del paesaggio avvenuta a partire dal 1900.

Entrambi hanno la caratteristica di essere stati realizzati in costruzioni di grande interesse architettonico, con soluzioni all'avanguardia per ciò che riguarda la sistemazione e il percorso espositivo, ed entrambi contano su un coinvolgimento sensoriale visivo-tattile-uditivo del visitatore. Il percorso al loro interno è un viaggio in un ambiente buio, in cui gli oggetti-emblema sono invece vivacemente illuminati, posti all'attenzione in una *mise en scène* molto realistica che disegna un percorso esplorativo cronologico. Nel caso del museo torinese il viaggio corre naturalmente lungo le varie tappe dell'evoluzione dell'automobile, momenti che ripercorrono la storia sociale italiana dell'ultimo secolo.

Nel caso del Museo di Mestre, invece, il percorso di visita si snoda sui due piani della splendida costruzione ricavata in un'area riqualificata del centro storico, in cui il Museo stesso diventa un fulcro di interesse in grado di dare nuovo valore a un intero quartiere. L'itinerario espositivo,

attraverso un'incredibile varietà di installazioni multimediali, invita ad osservare i mutamenti della società italiana in vari settori della vita sociale: dai ritratti di gruppo all'evoluzione dell'abbigliamento, dell'arredamento e dei tipi di lavoro; dalle modifiche del paesaggio al ruolo della politica e del sindacalismo, fino alle varietà linguistiche. Insomma una vera esperienza multidisciplinare e multisensoriale che per certi aspetti può diventare persino estenuante per il visitatore più avanti negli anni.

Su un altro versante, la modernizzazione della fruizione delle istituzioni museali può portare invece alle esperienze proposte da alcuni musei come il Museo Nazionale Archeologico di Taranto e il MANN di Napoli, i quali suggeriscono ai loro visitatori più giovani di scaricare delle particolari App sui loro smartphone (www.pastforfuture.it; www.museoarcheologiconapoli.it/it/father-and-son-the-game). Si tratta di veri videogiochi gratuiti che danno la possibilità di interagire con il percorso espositivo, trasformando la visita in una sessione di «gaming aumentato», in cui alla trama di una *fiction* videoludica si abbina la possibilità di integrare i dati reali ottenuti durante l'incontro con i reperti presentati nel museo.

In tal modo la visita, di nuovo, si trasforma in un'esperienza avventurosa, degna di essere ricordata e di essere valorizzata. Il nuovo museo vuol fare in modo che i suoi utenti riportino a casa con sé, dopo la visita, un ricordo unico ed emozionante.