

“Che senso ha parlare di futuro dei musei se siamo tutti over 30?”. Con questa frase provocatoria sono iniziati i lavori pomeridiani del gruppo “Crowd”, nel quale io ero, in effetti, l’unica under 30. All’inizio mi sono sentita un po’ intimidita dalla presenza di tutti quei professionisti del settore museale e culturale. Una laureanda in letterature comparate, non in beni culturali o storia dell’arte, cosa ci faceva in mezzo a direttori di musei, ricercatori e imprenditori? Per fortuna, tutti condividevamo l’entusiasmo suscitato dalla conferenza del mattino. Quando senti parlare di televisione in realtà aumentata, documentari in realtà virtuale per Oculus e stanze che si ri-assemblano a seconda delle esigenze, è difficile non esaltarsi per le potenzialità della tecnologia di cambiare il mondo come lo conosciamo.

Nonostante le linee guida fornite all’inizio, non è stato semplice utilizzare i materiali del workshop in modo corretto. Quando si tratta di argomenti non ordinari, come il futuro dei musei, è difficile seguire un modello di lavoro non convenzionale, perché le idee sono tante e non le si può confinare in schemi o diagrammi...figuriamoci fare back casting e immaginarsi il percorso di realizzazione al contrario! Quindi, fin dall’inizio il mio team ha lavorato a modo suo, partendo da idee molto generali su come vorremmo che fosse il nostro museo del futuro, anziché focalizzarci su un’idea in particolare. Sono rimasta stupita dalla capacità dei miei compagni di gruppo di pensare fuori dagli schemi per quanto riguarda i musei, cosa per nulla scontata per chi lavora immerso in questo contesto. Tutti i membri del mio gruppo si sono trovati d’accordo su quelli che, a mio parere, sono i fattori in grado di avvicinare (o riavvicinare) i cittadini ai musei. Ad esempio, tutti hanno posto come obiettivo quello di accogliere e coinvolgere i visitatori, cosa che è spesso rara da realizzare nei musei di stampo tradizionale. Questo può avvenire attraverso l’inclusione del pubblico, considerando che, per uno stesso oggetto, esistono diversi “layers” di interpretazione. Togliendo l’autorità (ma non l’autorevolezza) ai curatori, si dovrebbe lasciare ai visitatori la capacità di esplorare in libertà gli infiniti livelli di lettura di un’opera.

La nostra discussione preliminare è servita a scoprire che, sotto sotto, eravamo tutti meno cinici di quanto pensassimo. Ovviamente, tra le qualità del museo del futuro c’erano anche obiettivi molto tangibili come la sostenibilità economica del progetto, che dovrebbe essere autosufficiente anziché dipendere dai soldi pubblici. Dall’altro lato, invece, la discussione si è spostata verso un piano ideale, con delle proposte che mi hanno sorpresa, come quella di Cristina Casadei di rendere il museo una sorta di hobby per la comunità, un luogo di cui prendersi cura e a cui affezionarsi. Un’altra riflessione molto motivante è partita da Marco Biscione, direttore del MAO: la *mission* dei musei è di educare al bello nel senso più ampio del termine, cioè tutto ciò che di positivo esiste nell’essere umano. Finalmente, qualcuno è riuscito a riassumere in parole il motivo per cui, quando mi sento giù di morale, mi fiondo in un museo o in una mostra qualsiasi (grazie, Abbonamento Musei!) e dopo un paio d’ore ne esco spiritualmente rinnovata.

La nostra proposta per il 2026 rispecchiava pienamente il clima scherzoso e creativo che si era creato nel team, ed è stata riassunta con “Museo kantiano universale in cui ognuno è libero di sfogare le proprie perversioni”. Perversioni museali, ovviamente: c’è, ad esempio, chi ama le statistiche, e quando guarda il Tondo Doni vorrebbe sapere in tempo reale dove si trovano tutte le altre opere di Michelangelo nel mondo. C’è chi sogna un museo con specchi che diventano

schermi per visualizzare le opere d'arte di ogni altro museo, e modificarle a suo piacimento in digitale. Altri fantasticano su didascalie per le opere che si attivano in un battito di ciglia, grazie a dispositivi mentali e lenti a contatto futuristiche (che, in effetti, Samsung già sta sviluppando).

Visto che la fase "Dreamers" aveva prodotto un progetto senza dubbio promettente, ma ancora piuttosto nebuloso, abbiamo deciso di essere più ligi al dovere nella seconda fase del laboratorio, quella che consisteva nel commentare i progetti di un altro team. E così, il team "Crowd ha criticato senza pietà le proposte di Simone Arcagni, l'emissario del team "Trends". Al ritorno del nostro ambasciatore Julien, abbiamo scoperto che, invece, gli altri gruppi erano stati più diplomatici e non avevano fatto grosse critiche al nostro progetto, che pure aveva delle pecche strutturali. Sempre per la difficoltà di circoscrivere un discorso ampio come il nostro in uno schema fisso, il nostro tentativo di mettere su carta le nostre idee è andato alla deriva, e secondo me da quel punto in poi le cose sono andate ancora meglio. Ci siamo persi in fantasticherie sui cagnolini dei dipinti dell'Ottocento che si animano, su interfacce così user-friendly che basta gesticolare davanti a un quadro per veder apparire l'ologramma con tutte le informazioni possibili, su sale multimediali in cui poter visualizzare tutte le opere d'arte del mondo e modificarle in digitale, cambiando i colori o facendo collage improbabili.

Mi ha stupito vedere persone adulte con così tanta voglia di giocare in un museo. E mi ha stupito ancora di più come questi professionisti del settore fossero disposti ad aprirsi alla tecnologia e a vederla in primo luogo come strumento per interagire con le opere d'arte e scatenare la propria fantasia, in una sensazione di liberatoria euforia che non siamo abituati ad associare all'esperienza in un museo. Non potendo prevedere con esattezza quali tecnologie saranno disponibili fra dieci anni, con il nostro "Museo del 2026" abbiamo cercato di focalizzarci sulle esigenze dei visitatori, sognando un tipo di esperienza capace di coinvolgerli non solo intellettualmente, ma anche emotivamente, stimolandoli ad assumere un ruolo attivo e creativo. Con le parole di George Herbert Mead. "L'invenzione è la capacità di adattarsi a un ambiente che non c'è".

Elena Abou Mrad