

IL MUSEO DEL FUTURO

Le sfide della contemporaneità
tra evoluzione tecnologica e
nuovo ruolo sociale dei musei:
una prospettiva internazionale

Martedì 2 ottobre 2018

Il museo del futuro? Dovrà offrire percorsi interattivi, videogames ed esperienze uniche

Oltre 150 partecipanti e relatori internazionali tra i quali il
teorico del Museo del Futuro Jasper Visser

Videogames, percorsi interattivi ed esperienze uniche per i visitatori grazie alla tecnologia più sofisticata. E' questo il futuro dei musei tracciato dai massimi esperti internazionali riuniti a Firenze per partecipare al convegno "Il Museo del Futuro" che si è svolto oggi a Palazzo Incontri per iniziativa di Fondazione CR Firenze, con il coinvolgimento dei suoi due programmi Valore Museo e Piccoli Grandi Musei e con la consulenza della Fondazione Fitzcarraldo. All'incontro, al quale hanno partecipato oltre 150 persone oltre ai direttori di numerose istituzioni museali fiorentine, sono intervenuti il Direttore Generale della Fondazione CR Firenze Gabriele Gori, il Direttore del Polo del '900 di Torino Alessandro Bollo, il ricercatore olandese che sta contribuendo a ridefinire mission e ruolo del 'Museo del Futuro' Jasper Visser, giunto direttamente da Amsterdam per questa occasione, il responsabile del dipartimento Game e Game Design del DDR Museum Michael Geithner, il fondatore e CEO di Streamcolors Milano Giacomo Giannella. La Fondazione CR Firenze ha voluto promuovere quest'occasione per offrire al comparto museale fiorentino spunti di riflessione ma soprattutto esempi concreti sull'uso della tecnologia nella conquista di nuovi pubblici.

"Il tema è particolarmente importante – ha sottolineato Gabriele Gori, Direttore Generale di CR Firenze, aprendo i lavori – perché consente attraverso l'uso delle nuove tecnologie di intercettare pubblici che le istituzioni museali che abbiamo conosciuto finora non riescono ad intercettare. Ma è un tema fondamentale soprattutto per Firenze perché solleva la questione dell'utilizzo dei beni culturali cittadini. Oggi esistono delle realtà museali vissute troppo come ad esempio gli Uffizi o la Galleria dell' Accademia, e poi tantissimi musei minori che non riescono ad attrarre i flussi dei visitatori, pur avendo interessanti opere da visitare. E pensiamo in particolare a loro quando poniamo la questione del museo del futuro. L'uso delle tecnologie, in questo caso, diventa un mezzo vitale, da sfruttare al meglio per garantire l'esistenza stessa di queste realtà".

"Oggi, la maggior parte delle persone – ha sottolineato Jasper Visser - va al museo come dal dentista: due volte all'anno, perché sanno che ciò gli fa bene. Ma durante la visita sperano che finisca presto. Ed è un vero peccato, perché nei musei si investono come sempre molti soldi. Ma

IL MUSEO DEL FUTURO

Le sfide della contemporaneità
tra evoluzione tecnologica e
nuovo ruolo sociale dei musei:
una prospettiva internazionale

Martedì 2 ottobre 2018

funzionano ancora più o meno come 150 anni fa: mettono al centro le loro collezioni. E oggi questo approccio non risponde più alle esigenze del pubblico. Al posto delle collezioni, al centro dovrebbero esserci i visitatori e le esperienze che essi possono fare al museo”.

Durante l’incontro sono stati illustrati numerosi esempi sull’uso della tecnologia per trasformare le visite in vere e proprie esperienze. Giacomo Giannella, fondatore e CEO di Streamcolors, ha sviluppato la Stream Machine per i musei: “Si tratta – ha spiegato - di un software che permette di far spazio alla creatività di ognuno di noi. Attraverso l’interfaccia, i visitatori della mostra possono muoversi con degli sliders ed elaborare artisticamente le immagini dei quadri interagendo con processi generativi di grafica e trasformando l’immagine del dipinto in qualcosa di diverso e di estremamente personalizzato”. Un punto di osservazione unico e irripetibile, che soddisfa la mission Streamcolors: "reinventare e divulgare la bellezza attraverso gli occhi elettronici e l'emisfero destro, di ogni singolo individuo". “Manipolando la Stream Machine per creare l’immagine che più piace – ha aggiunto - il feedback più comune che abbiamo avuto dai visitatori è quello di aver scoperto particolari dell’opera che non avevano mai notato prima. Era come se guardassero il quadro per la prima volta”.

Il DDR Museum è uno dei pochi ad aver creato all’interno della sua organizzazione un ufficio interamente dedicato al gioco. “Il DDR Museum di Berlino – ha raccontato Michael Geithner, capo Game e Game Design del DDR del museo - ama sperimentare nuove tecnologie e nuove modalità di raccontare la storia usando l’interattività e il gioco. Per questo abbiamo creato numerose installazioni che sono uniche, connettono oggetti storici originali con la tecnologia, come un simulatore di guida costruito dentro un autentico satellite costruito dalla DDR, o ancora uno specchio digitale che permette di scegliere dei vestiti reali da un armadio e indossarli digitalmente. Il museo ha anche creato un’esperienza manuale per bambini usando le tradizionali modalità di proiezione degli oggetti e connettendoli poi con le ultime tecnologie”.

“Il digitale è un mezzo di trasformazione e innovazione – ha aggiunto, in una nota diffusa ai convegnisti, Conxa Rodà, la responsabile del dipartimento Strategy, Innovation e Digital Strategy del Museo Nazionale d’Arte della Catalogna a Barcellona – e non è solo un cambiamento di organizzazione. Ovvero, il digitale facilita e spinge verso un cambiamento organizzativo di cui hanno bisogno le istituzioni tradizionali per evolvere i musei verso una nuova missione e verso i bisogni dei nuovi pubblici. Nel nostro museo viviamo al centro di questo eccitante processo. Il digitale oggi pervade ogni angolo dell’attività del museo e ogni contenuto rivolto verso il pubblico. La trasformazione digitale è molto più della semplice digitalizzazione: non è trasformare in digitale ciò che prima era fatto in analogico. Significa un approccio integrato che unisce alla missione del museo la capacità di rispondere alle nuove esigenze e alle nuove aspettative del pubblico”.

Un progetto di



ValoreMuseo

Con la consulenza di



IL MUSEO DEL FUTURO

Le sfide della contemporaneità
tra evoluzione tecnologica e
nuovo ruolo sociale dei musei:
una prospettiva internazionale

Martedì 2 ottobre 2018

“Non ci troviamo tanto di fronte a un problema di digitalizzazione, dunque cosa si può rendere digitale e che senso ha farlo – ha sottolineato Alessandro Bollo, Direttore del Polo del '900 di Torino - il digitale è anche conoscenza, che significa estrapolare dati e costruire nuovi sistemi di business intelligence. Oggi nel Polo del '900 stiamo sperimentando la realtà virtuale, l'intelligenza artificiale ma credo che siamo a una fase ancora embrionale, utilizziamo il 10 % delle possibilità che abbiamo. Davanti a noi ci sono tante sfide: come le tecnologie possono perseguire l'audience development, sviluppare audience engagement, ancora creare processi di cultura democratica, e poi abbiamo la sfida delle competenze. Sono comunque convinto che rispetto a qualche anno fa abbiamo certamente l'esperienza per affrontarle”

Le tecnologie offrono dunque a tutto il comparto culturale e ai musei opportunità senza precedenti nel coinvolgere nuovi pubblici, a livello nazionale e internazionale. Attraverso la creazione di nuove forme di coinvolgimento e partecipazione le tecnologie digitali contribuiscono al rinnovamento della mission tradizionale dei musei che, da soggetti incaricati della conservazione e diffusione delle collezioni, diventano veri e propri agenti di cambiamento sociale.

Firenze, 2 ottobre 2018

Riccardo Galli

Responsabile Relazioni, Comunicazione Istituzionale e Ufficio Stampa

Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze - Via Bufalini, 6

50122 Firenze tel. 0555384503 cell. 3351597460

riccardo.galli@fcrf.it

Con la collaborazione di

Federica Sanna

Cel 333 4885476 - federica.sanna@gmail.com

Un progetto di



ValoreMuseo

Con la consulenza di

