

4 maggio 2018 16:37

Musei e videogame, Lampis: approfondire il linguaggio delle giovani generazioni



Dando il via all'Anno europeo del patrimonio culturale, l'Europa ha posto il problema che il patrimonio culturale è sottostimato per le potenzialità che ha anche nel rapporto con le giovani generazioni. È fondamentale utilizzare anche i videogame per dare una risposta a questo appello. Lo ha detto Antonio Lampis, direttore generale Musei del Mibact, intervenendo al Workshop "Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale" che si è tenuto a Cinecittà nell'ambito di RomeVideoGameLab, la kermesse organizzata da Istituto Luce Cinecittà dedicata al mondo dei videogiochi. La strada da percorrere quindi, secondo Lampis, è che il racconto dei musei "evolva insieme agli allestimenti, a fronte del patrimonio dei musei che è e deve restare statico".

Questo ripensamento generale degli allestimenti e delle modalità di comunicazioni con il pubblico, ha aggiunto, "necessiterà di uno stacco rispetto ad ora che vede i curatori e operatori dei musei più preoccupati di piacere ai colleghi che al visitatore. Con questi strumenti si colma un gap molto importante. I musei sono pronti. C'è però da approfondire un linguaggio che è proprio di una parte enorme della popolazione". Lampis ha portato le carte del gioco per bambini Yugioh come esempi di familiarità 'automatica' delle giovani generazioni nei confronti del patrimonio culturale.

"Qualunque bambino di cinque o sei anni ha già in mente un'estetica e un'analisi iconografica che lo porterà più naturalmente a comprendere la storia dell'arte". In conclusione, il direttore generale Musei ha sottolineato come questo sia "un momento fondamentale e dobbiamo impegnarci per collegare nuove generazioni ai musei. Momento felice, ma da non sottovalutare come impegno. Occorre rimboccarsi le maniche".

Ag|Cult

Agenzia giornalistica **AgCult**
registrazione al Tribunale di Roma 195/2017
Via Cattaro, 28 - 00198 Roma
redazione@agcult.it