

Il Museo senza oggetti spiega il '900 M9 tra cultura, immagini, design e la nuova vita del centro di Mestre

Lavori in corso

di **Alice D'este**

MESTRE Sarà un museo senza oggetti, che racconterà il '900 attraverso le immagini. «Il 900 è il secolo delle immagini in fondo — dice **Giuliano Segre** fino a poco più di un mese fa presidente della **Fondazione di Venezia** — le immagini sensoriali dell'inesistente avranno nel museo M9 un ruolo così importante e profondo da avvolgere il visitatore e raccontargli una storia».

Il progetto che nel giorno dell'anteprima del Festival della politica **Guido Guerzoni** project manager di M9 e **Giuliano Segre** raccontano è quello che ormai sa tutta la città: un museo in cui si potrà viaggiare all'interno di vecchie foto, rese vive e reali con l'uso del 3D, usare giganti touch screen come tablet, collegare lo smartphone a piattaforme interattive e visitare le sale del museo usando gli occhiali a realtà aumentata che daranno informazioni interattive basandosi sullo sguardo del visitatore. M9, il museo che avrà tre anime: quella dedicata alla storia del '900 italiana e di Mestre, letta secondo una logica comparativa; quella del mondo «innovation retail», ovvero i negozi e gli spazi di merchandising (e non solo) che troveranno spazio al suo interno senza «tradire» la logica museale e la «smart city», che tra tethering

di file, connessioni wifi free e veicoli elettrici a disposizione di tutti renderanno il «city district» dell'M9 come ormai è stato ribattezzato, più facile da vivere. Il problema rimane, però. Perché tutto questo per ora è ancora soltanto un racconto.

«Lo sappiamo che le richieste sono molte, che le persone da fuori vedono sempre la stessa cosa — dice Segre — ma il progetto sta andando avanti ed entro il 2017 dovremo farcela». Sarà un museo insolito, dice Segre: «Il progetto che stiamo sviluppando si avvale dell'esperienza di **Valerio Zingarelli** che è un ingegnere. Daremo una sferzata a nuovi progetti di trasmissione dell'informazione. La realtà è che costruire il Museo di Mestre è un'operazione di grande difficoltà che potrebbe avere un risultato modesto, ma saremo i pionieri di una strada altrove non percorribile. A Mestre è possibile portare prodotti che a Venezia non sono accolti. A Venezia ci sono 42 musei che fanno informazione totale sugli argomenti di cui si occupano ma che non hanno niente di tutto questo».

Nella presentazione un esempio fra tanti: l'oculus, un cannocchiale che permetterà di vedere la realtà aumentata. «E' importante che si faccia a Mestre nell'ottica della Città metropolitana non poteva essere luogo migliore», conclude Segre. «Vogliamo restituire alla città il racconto di sé stessa — aggiunge Guerzoni — di momenti di condivisione cittadina c'è bisogno».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

3D

Touch screen e 3D la nuova realtà. Segre: sarà pronto per il 2017



Al lavoro
 L'architetto Matthias Sauerbruch in cantiere