



CIRCUITI **EMOTIVI**



FIRENZE 15/18 SETTEMBRE 2021

MUSEO GALILEO



Museo Galileo | Sfera Armillare, Antonio Santucci
Firenze 1588-1593

Alla ricerca di “MuseiEmotivi”

Il progetto interdisciplinare MuseiEmotivi, nato nel contesto del Centro di Competenza NEMECH (New Media for Cultural Heritage) istituito da Regione Toscana e attivato da MICC Università degli Studi di Firenze, si occupa dal 2016 di ricerca e formazione nell’ambito del rapporto tra musei, emozioni e nuove tecnologie, coinvolgendo importanti realtà museali, un panel di esperti di primaria importanza e una community di oltre 200 partecipanti, provenienti dal settore dei beni culturali, chiamati a confrontarsi con la sfida della contemporaneità e alla ricerca di “buone pratiche” disciplinari museali condivise. La ricerca interdisciplinare svolta in questi anni, si è focalizzata su come generare emozioni in contesti museali, come le emozioni possono motivare il coinvolgimento dei diversi pubblici museali e come possono contribuire ad innalzare i processi conoscitivi e motivare alla conoscenza e all’apprendimento.

Durante il periodo di lockdown dovuto all’emergenza Covid 19, il Coordinamento Scientifico di MuseiEmotivi ha sviluppato una serie di riflessioni sulle sorti e le opportunità dei musei nell’era della post-pandemia, svolgendo una ricognizione presso la propria comunità professionale, i cui contributi sono stati raccolti in un Report dal titolo “MuseiEmotivi e motivi post Covid-19” pubblicato a giugno 2020, a cui è seguita una Giornata di Studio e riflessione tenutasi a settembre 2020, nel contesto del Complesso delle Murate di

Firenze. A seguito di queste esperienze, sono emerse e individuate alcune pratiche, adottate a livello nazionale e internazionale dai musei con l’obiettivo specifico di identificare tendenze e prospettive emergenti destinate a rimanere anche nel prossimo futuro.

L’idea di una nuova edizione nasce dalla necessità di ripartire adesso, per ri-definire insieme le buone pratiche museali future, alla luce delle ultime riflessioni e di quanto vissuto nel presente.

Cercando ancora nel dialogo, nel confronto e nella condivisione di azioni e iniziative, gli strumenti utili per approfondire e attualizzare la nostra ricerca dei “Musei Emotivi”, basata sul rapporto virtuoso tra musei ed emozioni e focalizzata su tematiche e dinamiche emerse nel vissuto museale nella società contemporanea.

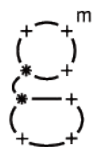
Alberto Del Bimbo | Lorenzo Greppi | Paolo Mazzanti | Claudio Rosati



Museo Galileo

Nella sesta edizione di MuseiEmotivi abbiamo scelto ri-partire dalla città di Firenze, in un contesto fortemente rappresentativo nella scena culturale fiorentina: il Museo Galileo, Istituto e Museo di Storia della Scienza. Il Museo ha sede in Palazzo Castellani, un edificio medievale situato in Piazza dei Giudici, affacciato sul lungarno e a breve distanza dalla Galleria degli Uffizi. Rinnovato nel 2010 dopo importanti lavori di ammodernamento, il Museo espone una collezione di strumenti scientifici storici, un tempo appartenenti alle collezioni delle famiglie dei Medici e dei Lorena. Il Museo Galileo comprende anche un innovativo Laboratorio Multimediale e una preziosa Biblioteca, specializzata in storia della scienza. Su iniziativa del Museo Galileo in piazza dei Giudici è stata installata una meridiana monumentale costituita da uno gnomone in bronzo, che assume il significato di oggetto iconico altamente comunicativo e simbolico per la città.

Significante e significativo per la storia e la cultura locale fiorentina, è un museo di ampio respiro internazionale e impegnato da anni nell'utilizzo del digitale e dei nuovi media, orientato al coinvolgimento dei diversi pubblici. Un terreno di lavoro stimolante per la progettazione di nuovi circuiti emotivi di connessione tra dimensione fisica e digitale, in relazione ai visitatori e al contesto in cui esso si colloca. Uno scenario di ricerca interdisciplinare, aperto al cambiamento e alla creazione di riflessioni critiche che possano aiutare a ridefinire il futuro dei musei e il ruolo delle emozioni nella progettazione museale. Un'occasione per comprendere meglio come l'emozione, la partecipazione e il coinvolgimento dei diversi pubblici possano ancora contribuire ad accrescere i processi conoscitivi e di apprendimento nei Musei.



museo
galileo

+
Istituto
e Museo
di Storia
della Scienza

www.museogalileo.it

Circuiti Emotivi

I “Circuiti Emotivi” sono l’insieme di quegli elementi interconnessi in modo tale che, nell’insieme stesso, circolano emozioni. Nel contesto museale i circuiti emotivi producono o modificano emozioni in relazione a più elementi: le opere e le collezioni, le narrazioni e le storie ad esse correlate, la loro componente umana e relazionale, l’atmosfera e l’ambiente di interazione, gli strumenti tecnologici di fruizione e comunicazione.

Le nuove esperienze museali “user-centered” sono oggi sempre più estese nelle proprie dimensioni spaziali e temporali e nascono da una relazione circolare e dinamica tra le collezioni, i pubblici e il museo, inteso come spazio fisico e digitale di questa interazione. Se la relazione si struttura in un contesto collaborativo e interdisciplinare, si attiva un circuito emotivo di connessione tra diversi elementi e ambiti di ricerca, in grado di produrre emozioni motivanti e che non cortocircuitano in se stesse.

Nell’ambito di questa nuova edizione, vorremmo evidenziare perciò il ruolo svolto da questi diversi elementi, capaci di “ex-movere”, mettere in movimento e “circuitare” emozioni nel sistema museale. Un contesto che nell’ultimo anno ha significato per molti chiusura e isolamento, profusione di media digitali e visite virtuali, evidenziando antiche carenze culturali e professionali, a partire innanzitutto dalla definizione del ruolo svolto dal museo nella società attuale.

Vorremmo provare a ridefinire le priorità di un museo capace di focalizzarsi sulla propria “dimensione locale”, fino

a costituire un vero e proprio “sistema territoriale integrato” basato su una platea di visitatori e abitanti, essenzialmente locali, fedeli, potenzialmente intesi come grande valore aggiunto. Tracciando i presupposti di una nuova “museografia virtuale”, intesa come dimensione altra che, se da una parte vuole stimolare la visita reale, dall’altra rappresenti un’esperienza capace di proporre una scenografia virtuale di emozioni, consentendo ad ogni museo di andare oltre i propri limiti dimensionali, territoriali ed economici.

WITH - Dalla parte degli strumenti tecnologici: Quali strumenti tecnologici utilizzare per attivare e amplificare i circuiti emotivi al museo? Come declinare il dialogo tra museo reale e museo virtuale, in una diversa dimensione immersiva di coinvolgimento, approfondimento e co-creazione di contenuti?

WHAT - Dalla parte dei contenuti: Quali contenuti comunicare oggi per attivare circuiti emotivi al museo? Quali dimensioni narrative usare per coinvolgere i visitatori e stimolare il loro interesse e apprendimento?

HOW - Dalla parte dell’allestimento: Quali sono i nuovi orizzonti scenografici del museo? Come ridefinire oggi il circuito emotivo in relazione al suo spazio fisico e virtuale, per una nuova dimensione collaborativa e inclusiva, capace di raccontare, interpretare e immaginare il museo?

WHO - Dalla parte del pubblico: Come attivare circuiti emotivi nelle diverse comunità museali? Come produrre relazioni sostenibili, spazi interdisciplinari e intergenerazionali, rappresentativi di una reale pluralità di storie e di territori?



RELATORI E TUTOR

- **Alberto Del Bimbo**, MICC (Media Integration and Communication Center, Università di Firenze) | NEMECH – New Media for Cultural Heritage | Board MuseiEmotivi
- **Mohamed Daoudi**, Full Professor of Computer Science at IMT Lille Douai and the Head of Image group at CRISTAL Laboratory
- **Sandro DeBono**, Museum Thinker, Docente in Museologia, Università di Malta
- **Giuliano Gaia**, co-fondatore InvisibleStudio e Musei-it (Milano | Londra)
- **Lorenzo Greppi**, architetto-museografo, Fiesole (FI) | Board MuseiEmotivi
- **Ioanna Hadjicosti**, Manager Cultural Foundation Bank of Cyprus | ReinHerit Consortium
- **Roberta Lanfredini**, Professore Ordinario di Filosofia Teoretica, Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università di Firenze | Qua-Onto-Tech (Qualitative Ontology and Technology) e **Letizia Cipriani** Affective SRL
- **Paolo Mazzanti**, ricercatore MICC/Nemec | Board MuseiEmotivi
- **Silvia Mascheroni**, Co-fondatrice di Patrimonio di Storie | Master Servizi educativi del patrimonio artistico, dei musei di storia e di arti visive | Università Cattolica di Milano Scuola di Specializzazione in Beni Storico-artistici | Università degli Studi di Pisa
- **Massimo Negri**, Direttore Scientifico European Museum Academy | Direttore Scientifico Online Master in Museology New Media and Museum Communication IULM University
- **Claudio Rosati**, SIMBDEA Società italiana per la museografia e i beni demotnoantropologici
- **Pierluigi Sacco**, Professore di Economia della Cultura e delegato del Rettore alle reti internazionali e ai progetti europei presso l'Università IULM di Milano
- **Margherita Sani**, Coordinatrice Working Group “LEM – The Learning Museum” – NEMO - Network of European Museum Organisations | Chair Children in Museums Award
- **Antonia Silvaggi**, Founder e Responsabile Area Competenze per la cultura – Melting Pro, Roma
- **Matteo Tora Cellini** e **Marco Barsottini** media art camerAnebbia
- **Fabio Viola**, Gamification & Engagement Design – Presidente Tuomuseo
- **Esperti ricercatori** dei Centri di Competenza e di Ricerca NEMECH (New Media for Cultural Heritage), e MICC (Media Integration and Communication Center) – Università degli Studi, Firenze

Con la partecipazione di:

- **Eva Degl'Innocenti**, Direttrice MARTA – Museo Archeologico Nazionale di Taranto, recentemente vincitore del premio G. Spina 2021 per l'Innovazione Digitale
- E altri direttori di musei italiani, in dialogo con il direttore esecutivo del Museo Galileo.

MUSEO GALILEO

- **Roberto Ferrari**, Direttore Esecutivo
- **Andrea Gori**, Responsabile Accoglienza e didattica
- **Dinni Rolfo**, Responsabile Unità web



mercoledì 15 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

14,00 – 14,30 “Registrazione e Accoglienza”

14,30– 15,00 “Saluti Istituzionali”

15,00 – 15,30 Paolo Mazzanti

“Circuiti emotivi”

Interconnessione, collaborazione, estensione di spazi e tempi sono i requisiti fondamentali per creare “circuiti emotivi” capaci di generare emozioni dentro e fuori i contesti museali. Le nuove esperienze museali sono estese e nascono da una relazione circolare e dinamica tra le collezioni, i pubblici e il museo. Se questa relazione si struttura in un contesto aperto e interdisciplinare, si attiva un circuito emotivo tra diversi elementi e ambiti di ricerca, in grado di produrre emozioni motivanti e non fini a se stesse.

15,30 – 16,00 Claudio Rosati

“Il museo che guarda. Intorno ai contenuti”

Il museo si muove, si torce, esplora altri territori. Sembra non avere più solo certezze da mostrare. La lunga discussione e le spaccature che hanno finora accompagnato la nuova definizione di museo, promossa dall'International Council of Museums, sono espressione di questo stato di crisi e di cambiamento. In questo mondo composito molti musei cercano nuove posture e sono più propensi a guardare al loro interno e a che cosa si muove al loro intorno. Si fanno riflessivi per cercare di diventare luoghi riconoscibili e desiderabili dalle persone. I visitatori si configurano come abitanti che vivono il luogo insieme ad altri soggetti che hanno ruoli e sensibilità diverse. Il museo promuove così nuovi circuiti di senso che investono anche i contenuti in una fluidità di racconto finora sconosciuta. La relazione ripercorre, per grandi linee, quello che sta avvenendo in questo campo variegato segnalando spunti operativi, ma, soprattutto, rimarcando la prospettiva di una rinnovata cultura .

16,00 – 16,30 Margherita Sani

“Emozioni e apprendimento nei musei”

A partire dalla prima edizione di Musei Emotivi nel 2016, i temi dell'apprendimento e delle emozioni in museo si sono intrecciati nelle relazioni dei diversi speaker, fino a legarsi indissolubilmente nel decretare che la partecipazione emotiva è pre-condizione per ogni vero e autentico apprendimento. Studiosi come John Falk, che da sempre si occupano di indagare le identità plurime dei visitatori museali, hanno indicato nelle emozioni il filo conduttore che lega ogni passaggio del processo decisionale che va dalla scelta di visitare un museo, al varcarne la soglia, fino alla condivisione dell'esperienza con altri, successiva alla visita. Dunque le emozioni permeano l'esperienza di visita al museo. E i musei stessi si stanno attrezzando per gestire nel modo più opportuno questo carico emotivo, che si è fatto ancora più prezioso e fragile in tempi di pandemia e post pandemia. Ecco quindi che museo vuole diventare empatico e generare empatia nei visitatori, affinché riconoscano le proprie emozioni e quelle degli altri in un viaggio che è apprendimento e conoscenza in primo luogo di se stessi.



mercoledì 15 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

16,30 – 17,00 Welcome Coffee

17,00 – 17,30 Silvia Mascheroni

“Narrare il patrimonio culturale per creare legami di senso”

La narrazione attraversa la storia umana nei tempi e alle latitudini più diverse; il linguaggio della narrazione è dunque universale. Il metodo narrativo in chiave autobiografica riesce ad attivare risonanze che l'incontro con qualsiasi testimonianza del patrimonio culturale (tangibile, intangibile, museale e diffusa) suscita nell'esperienza di ognuno: la narrazione, dunque, mette in dialogo le storie del patrimonio e le storie delle persone. L'elemento innovativo sta nell'intreccio, nella saldatura e nella reciproca alimentazione tra la biografia dell'opera e dell'autore – mantenendo saldo e rigoroso il sapere scientifico – e quella di ogni persona. L'esperienza del narrare, condividendo le proprie narrazioni sia all'interno del gruppo, sia in occasione della restituzione ai/con i pubblici, consente di formare “comunità patrimoniali”, provocando senso di appartenenza, di affezione, vivide ed attuali interpretazioni. L'intervento si propone di condividere gli aspetti salienti del metodo narrativo che caratterizza i progetti realizzati da Patrimonio di Storie (www.patrimoniostorie.it), dedicando un maggiore approfondimento a due casi di studi particolarmente significativi.

17,30 – 18,00 Alberto Del Bimbo

“Circa Intelligenza Artificiale e macchine che apprendono”

Le tecnologie digitali e dell'informazione hanno creato una grande innovazione nell'area dei beni culturali consentendo nuove forme di interattività che possono aiutare a superare impedimenti, a creare reti sociali di utenti, ad aumentare la conoscenza e il coinvolgimento. I recenti sviluppi dell'Intelligenza Artificiale hanno catturato l'attenzione di molti ricercatori e operatori anche in questo ambito. Diviene pertanto importante comprendere dove e fino a che punto essa possa effettivamente contribuire.

18,00 – 18,30 Roberto Ferrari

“Focus Museo Galileo”

18,30 – 19,30 – Q&A e dibattito



giovedì 16 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

10,00 – 10,30 Mohamed Daoudi

“Immersive Technologies”

Nella sessione verrà introdotto - *The Open Reality Experience (TORE)*, un innovativo dispositivo di realtà virtuale dal design totalmente originale. Uno schermo, curvo in tutte le sue dimensioni e privo di bordi, offre un'evoluzione tecnologica senza precedenti rispetto alle esistenti *immersive rooms*: gli ambienti visivi 3D possono essere esplorati senza interruzioni visive, a 180 gradi e a una distanza approssimativamente costante dall'utente. Queste caratteristiche, in termini di immersione e *comfort* di utilizzo, consentono di visualizzare immagini realistiche. Saranno mostrati alcuni progetti che coinvolgono ricercatori di informatica e scienze cognitive, sviluppati utilizzando questo innovativo device.

10,30 – 11,00 Matteo Tora Cellini e Marco Barsottini

“Emozioni, interazioni e paesaggi per l'invisibile”

Cameranebbia è uno studio di artisti/progettisti e ricercatori che svolgono un percorso artistico nel campo della rappresentazione multimediale all'interno di percorsi espositivi, installazioni artistiche e spazi allestitivi. Il focus della ricerca si basa su esperienze artistiche in differenti ambiti come teatro, rassegne artistiche e mostre a tema scientifico ed è incentrato sul particolare rapporto con la tecnologia e con l'estetica del video che il gruppo porta avanti. Il contenuto multimediale non è inteso come una semplice narrazione filmica bensì come una vera e propria scultura video che si adatta di volta in volta allo spazio in cui è inserita. All'interno di questo approccio, lo spettatore da semplice e passivo osservatore può diventare attore ed interprete della narrazione secondo il proprio punto di vista. L'intervento per la sesta edizione del training formativo MuseiEmotivi mirerà a far conoscere alcune delle nostre produzioni in ambito museale con particolare focus sulla problematica questione di come rendere più interessante la visita di un archivio, grazie alle tecnologie multimediali. Già in questa introduzione si evince che per noi l'archivio non è tanto un insieme di documenti con un indice, ma uno spazio da esplorare ed in cui scoprire i propri particolari punti di vista. In questa direzione abbiamo sviluppato una metodologia ed un approccio che ci permette di trattare una gran parte di materiali con lo stesso taglio estetico e con la stessa logica di interazione.

11,00 – 11,15 Q&A

11,15 – 12,15 Visita Museo Galileo

12,15 – 13,00 Valutazioni e presentazione dei partecipanti

13,00 – 14,30 pausa pranzo



giovedì 16 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

14,45 – 15,15 Roberta Lanfredini e Letizia Cipriani

“L’espressione del qualitativo. L’emozione del Bello”

Il nostro intervento si articolerà in tre parti. Nella prima chiariremo l’uso di alcuni concetti filosofici quali ontologia, qualitativo, emozioni (in quanto distinte da desideri, umori, sentimenti), che costituiscono la base teorica della nostra Unità di ricerca (Qua-Onto-Tech). Nella seconda ci concentreremo sulla espressione della dimensione qualitativa, e in particolare emotiva, nei testi. La sfida dello spin-off Affective (che insieme a Qua-Onto-Tech ha dato origine al Laboratorio Q-Lab) è quella di analizzare, attraverso una teoria innovativa delle emozioni, i big data afferenti al dominio dell’esperienza affettiva. Ci concentreremo infine su un case study particolarmente rilevante per l’analisi dei contesti museali, cioè la percezione (e l’emozione) del bello, seguendone le tracce nel parlato sul web.

15,15 – 15,45 Fabio Viola

“Affective engagement: l’arte di giocare”

Le istituzioni culturali dovrebbero iniziare a guardare a Minecraft, Candy Crush e Fortnite come modelli, e rivali, nella capacità di raggiungere, coinvolgere, emozionare e trasferire informazioni ai pubblici. Essere rilevanti e memorabili nella quotidianità di miliardi di persone è una sfida centrale del XXI secolo, come porto lo spettatore a diventare spettATTORE e spettAUTORE? Come supero il dualismo fisico vs digitale? Come attuo il passaggio dall’attrattore all’attivatore culturale? Progetti recenti come Father and Son per il Mann di Napoli, A Life in Music per il Teatro Regio di Parma, il festival Lucca Comics & Games e PlayAlghero ci aiutano a comprendere nuove modalità di progettazione PER e Con i pubblici con impatti duraturi nella creazione di comunità.

15,45 – 16,00 Coffee Break

16,00 – 16,30 Lorenzo Greppi

“Il posto delle emozioni”

Qual è il posto delle emozioni nei Musei del nuovo millennio? E come utilizzarle in modo appropriato ed efficace al servizio della comunicazione dei contenuti? Dove l’obiettivo è quello di stimolare la fantasia, i sogni, le memorie, l’immaginario di ogni visitatore attraverso un approccio concretamente “multimediale” capace di coniugare la sfera del materiale con quella dell’immateriale. In questo contesto, l’intervento dell’autore cerca di mettere a fuoco obiettivi, modalità e processi di progettazione sul ruolo e l’importanza delle emozioni nella scrittura di un impianto narrativo-espositivo coerente, illustrati da casi pratici ripresi dalla propria esperienza professionale, proposti come stimolo di riflessione per la realizzazione di nuovi Musei Emotivi.



giovedì 16 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

16,30 – 17,00 Massimo Negri

“Prevedibili imprevisti”

La teatralizzazione degli allestimenti museali ha segnato gli ultimi venti anni in tutto il mondo ed è andata di pari passo con la monumentalizzazione degli edifici (leggi archistar).L’utilizzo di tecniche mutuata dalla scenografia (teatrale o cinematografica) è diventata molto comune e ha trovato il suo corrispondente linguistico più emblematico nella adozione del termine “installazione”, preso in prestito dall’arte contemporanea ed enormemente “potenziato” dalla disponibilità di strumenti digitali multimediali in continua evoluzione e a costi sempre più contenuti. Su questi processi si è abbattuto il COVID . Il museo è parso alla ricerca di nuove scenografie virtuali durante le lunghissime chiusure. Costretto a rappresentarsi per immagini “immersive” (e non più strettamente documentarie, come nei cataloghi) anche il museo più modesto e periferico si è dovuto inventare una sua presenza scenica sul web. Il trauma del COVID ha posto la questione di nuove “messe in scena” del museo e di inattesi circuiti emotivi, tra spazi fisici e virtuali. Alla riapertura è plausibile si possa parlare di una teatralità del museo post COVID ?

17,00 – 17,30 Antonia Silvaggi

“Emozioni, storytelling e strategie di coinvolgimento”

I risultati di indagini, condotte sui pubblici dei musei italiani durante il lockdown, hanno evidenziato l’importanza della collaborazione, delle competenze soft e del prendersi cura. La sessione analizza il ruolo svolto dalle storie nei processi di community building e come lo storytelling stia diventando una importante competenza del futuro. Le storie hanno il potenziale di generare una discussione profonda e strategica capace di mobilitare l’azione civica, indagare l’indice di soddisfazione e analizzare il fabbisogno dei beneficiari coinvolti attivamente. Il processo di creazione messo in atto e le stesse storie realizzate possono essere strumenti efficaci per generare un “cambiamento” nei diversi contesti di utilizzo, soprattutto in quello museale.

17,30 – 18,15 – Q&A e dibattito

18,15 - 19,00 Formazione dei gruppi di lavoro e presentazioni

20,00 Cena Sociale (facoltativa, a carico dei partecipanti)



venerdì 17 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

9,30 – 13,00 Laboratorio creativo e gruppi di lavoro

“Circuiti Emotivi”

L'incontro qualificato con il Museo Galileo e i giorni di lezioni e discussioni fanno dei partecipanti a MuseiEmotivi visitatori speciali perché particolarmente consapevoli. A questi visitatori, distribuiti in gruppi di lavoro, è chiesto di fare un'analisi dell'esperienza di visita anche sulla base di quanto è stato acquisito durante il percorso. L'analisi servirà inoltre a mettere a punto un metodo di osservazione e di riflessione, condiviso tra i gruppi nella parte finale.

13,00 – 14,30 pausa pranzo

14,45– 15,15 Giuliano Gaia

“Esperienze virtuali e reali: il ruolo delle emozioni”

Il mondo digitale è un mondo emotivamente freddo? Non se è reso “caldo” dalla presenza di esseri umani negli ambienti digitali. Come InvisibleStudio abbiamo compiuto molte sperimentazioni sul rapporto tra cultura e digitale fin dalla metà degli anni Novanta, e un ruolo centrale nei nostri progetti è sempre stata rivestito proprio dalla presenza umana, che analizzeremo nelle varie sfaccettature.

15,15 – 15,45 Sandro Debono

“Pensando il museo nel plurale – Forme ed Esperienze”

La pandemia ha sottolineato per l'ennesima volta l'importanza cardine del pubblico per il museo del ventunesimo secolo. Intanto, l'ecosistema museale ha dovuto fare scelte importanti anche se spesso pensate e volute come temporanee. Tutto questo va comunque letto nell'ambito di una sperimentazione a livello mondiale senza precedenti, seminando così quello che potrebbe essere un nuovo pensiero museologico, ancora tutto da definire. Si potrebbe pensare al museo come una costellazione di spazi interdipendenti e comunque autonomi, con esperienze più incisive ed efficaci che rispecchiano le necessità delle società e delle comunità contemporanee? La sessione parlerà di emozione, coinvolgimento e partecipazione come esperienze di un museo ripensato in una pluralità di spazi, comunque complementari ed interconnessi, introducendo anche esempi internazionali di successo.

15,45 – 16,00 Q&A

16,00 – 16,15 Coffee Break



venerdì 17 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

16,15– 16,45 Pierluigi Sacco

“Trasformazione digitale e coinvolgimento delle comunità”

Il digitale viene spesso considerato una barriera al coinvolgimento e una forma di disumanizzazione delle relazioni, e queste problematiche emergono anche nel contesto della partecipazione museale. In realtà, se opportunamente inquadrata, le possibilità di partecipazione offerte dal digitale possono essere complementari a quelle della presenza fisica e possono diventare molto efficaci nelle dimensioni in cui la partecipazione fisica incontra dei limiti strutturali. In questa presentazione toccheremo alcune di queste possibilità: il ruolo del digitale nella formazione delle mappe mentali dell'esperienza fisica e della gestione dello shock cognitivo; il ruolo del digitale nell'incentivare forme di esperienza fisica inedite e sfidanti; il ruolo del digitale nel facilitare forme di creazione e di partecipazione collettiva che possono portare i visitatori a forme di partecipazione culturale più attiva e più personale. Discuteremo infine come queste prospettive possano favorire la nascita di comunità di pratica attorno alla partecipazione museale.

16,45 – 17,15 Ioanna Hadjicosti

intervengono Marco Bertini, Chiara Zuanni, Raffaele Vitulli

“H2020 Project ReInHerit: nuovi modelli di cooperazione e sostenibilità culturale”

Il progetto H2020 ReInHerit ha l'obiettivo di creare un innovativo ecosistema digitale, inteso come spazio esperienziale aperto per supportare e generare iniziative culturali e imprenditoriali. Uno spazio utile per l'organizzazione e la realizzazione di mostre itineranti e digitali, per lo sviluppo di nuove conoscenze prodotte attraverso la creazione congiunta, la cura dei contenuti digitali, l'attenzione alle esperienze dei visitatori e la condivisione di “best practices” e “know-how”. Il progetto ha riunito un gruppo di diverse organizzazioni per una collaborazione interdisciplinare, uno scambio e una partecipazione futura, contribuendo così attivamente ad un migliore allineamento delle attività e delle politiche culturali. La scelta del tema e i risultati del progetto intendono promuovere un importante digital hub culturale europeo e a livello globale, utile anche come destinazione di viaggio a sfondo culturale.

17,15 – 17,30 Q&A e dibattito

**17,30 – 19,00 La parola ai Direttori museali
in dialogo con Roberto Ferrari**



sabato 18 settembre 2021
CIRCUITI EMOTIVI
Museo Galileo

9,30 – 11,30 Laboratorio creativo e gruppi di lavoro

11,30 – 11,45 pausa

11,45 – 13,30 Conclusioni e riflessioni finali

Sintesi dei temi emersi e discussione con i partecipanti e il Museo ospitante.



BIOGRAFIE relatori

Roberto Ferrari - Direttore esecutivo del Museo Galileo. Laureato presso l'Università Commerciale L. Bocconi di Milano, Roberto Ferrari ha conseguito un PhD in Management presso l'Università LUISS G. Carli di Roma. Ha ricoperto il ruolo di direttore della Direzione 'Cultura e Ricerca' della Regione Toscana (2015-2020), seguendo importanti iniziative come la realizzazione della carta regionale dello studente universitario, la misura '100 ricercatori per la cultura', l'acquisizione del patrimonio Alinari, la costituzione della Fondazione Museo-Archivio Ginori della Manifattura di Doccia e della Fondazione Alinari per la Fotografia, oltre al riordino delle politiche per musei, archivi, biblioteche, l'apertura del Cinema La Compagnia (Firenze) e la realizzazione di Toscana Open Research - il portale della ricerca, la cui ontologia è stata assunta da AgID a riferimento nazionale, e il cui sistema di mappatura della ricerca a livello nazionale ed internazionale è stato preso a riferimento dal Ministero dell'Università e della Ricerca come base per la costruzione del nuovo Programma nazionale per la ricerca (PNR) 2021-2027. È componente della Commissione per il Sistema Museale Nazionale e del Consiglio di Amministrazione delle Gallerie Nazionali d'Arte Antica di Roma.

Alberto Del Bimbo - Professore ordinario di Ingegneria Informatica presso l'Università degli Studi di Firenze. Si occupa di tecnologie multimediali, intelligenza artificiale, computer vision e natural man-machine interaction. Fondatore e Direttore del Centro di Eccellenza MICC - Media Integration and Communication Center - riconosciuto dal MIUR come Centro di Ricerca di Eccellenza nazionale nell'area delle Tecnologie dell'Informazione. Direttore del Centro di Competenza regionale NEMECH - New Media for Cultural Heritage - per l'applicazione delle nuove tecnologie ai beni culturali. Autore di oltre 400 pubblicazioni scientifiche su riviste internazionali e atti di conferenze. Nel 2016 vincitore del prestigioso premio - ACM SIGMM Award - per gli eccezionali contributi tecnici in Multimedia Computing, Communications and Applications. Dal 2016 è Editor-in-Chief per ACM TOMM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications. Fa parte del board direttivo di "MuseiEmotivi".

Paolo Mazzanti - Formazione interdisciplinare, laureato in Filosofia Teoretica, con Master in Multimedia Content Design, e Master in Progettazione e Comunicazione di Beni Culturali. È ricercatore presso MICC, e coordinatore delle attività formative NEMECH. Fa parte del Working Group LEM - The Learning Museum / Network Europeo museale NEMO. Concept design di un'idea vincitrice di @diversity European Competition 2013 - innovative ideas for cultural and creative sectors in Europe using ICT - e ha partecipato a progetti nazionali ed europei su digitalizzazione e creazione di contenuti culturali, progettazione di new media e creative tools in ambito culturale e museale. Formatosi su temi di filosofia della mente e intelligenza emotiva, si occupa del rapporto tra emozione e conoscenza nella fruizione dei beni culturali in ambito museale, di user-experience e creative/interaction-design e dell'uso dei nuovi media e delle tecnologie digitali per il coinvolgimento dei diversi pubblici. Fa parte del board direttivo di "MuseiEmotivi".

Claudio Rosati - Storico e museologo, è autore di saggi e musei. Ha progettato, tra altri, il Museo della Gente dell'Appennino Pistoiese, il Museo del Ciclismo (non realizzato), in occasione dei Mondiali di Firenze, coordinato il gruppo di lavoro del Museo della Sanità Pistoiese. È autore del Museo di San Salvatore in corso di realizzazione e curatore della mostra 2019 della Fondazione Vico Magistretti a Milano. Di recente ha pubblicato Amico Museo. Per una museologia dell'accoglienza (Edifir 2016). È membro del direttivo della Società italiana per la museografia e i beni demotnoantropologici, consigliere della Fondazione Musei Senesi, componente del comitato scientifico dell'Associazione nazionale case della memoria e del consiglio di amministrazione della Fondazione di Studi Storici "Filippo Turati". Ha diretto il settore musei e valorizzazione beni culturali della Regione Toscana. È stato docente a contratto nelle università di Firenze e Pisa e presidente del Collegio dei Proviviri di Icom-Italia (International Council of Museums). Nel 2013 ha ricevuto il premio honoris causa per la museologia di Icom Italia.

Margherita Sani - Professoressa a contratto all'Università di Bologna, ha lavorato presso l'Istituto Beni Culturali della Regione Emilia-Romagna dal 1985 al 2021, occupandosi in particolare di musei e sistemi di qualità e di progettazione europea in ambito museale. Nel corso della sua carriera ha progettato e gestito numerosi progetti finanziati dall'Unione Europea, in particolare sull'educazione museale, l'apprendimento permanente e il dialogo interculturale. È membro attivo di associazioni e reti museali internazionali, tra cui ICOM, European Museum Academy e NEMO - Network of European Museum Organizations. Dal 2010 al 2019 ha fatto parte del consiglio direttivo di NEMO e a tutt'oggi coordina il gruppo di lavoro LEM - The Learning Museum. Dal 2018 presiede la giuria del premio Children in Museums e dal 2019 è membro del consiglio direttivo di European Education.

Silvia Mascheroni - Ricercatrice, formatrice e progettista nell'ambito della storia dell'arte contemporanea e dell'educazione al patrimonio culturale, insegna al Master "Servizi educativi del patrimonio artistico, dei musei di storia e di arti visive" (Università Cattolica di Milano) e presso la Scuola di Specializzazione in Beni storico-artistici dell'Università di Pisa. Co-ideatrice e responsabile di "Patrimonio e Intercultura", co-fondatrice di "Patrimonio di Storie", è autrice di numerosi saggi. È coordinatrice del Gruppo di lavoro "Educazione al patrimonio culturale. Musei-scuole-territorio e professionalità" ICOM Italia.

Mohamed Daoudi - Professore ordinario di informatica all'IMT Lille Douai e Head of Image group a CRISTAL Laboratory (UMR CNRS 9189). Ha ricevuto il suo Ph.D. in Computer Engineering presso l'Università di Lille (Francia) nel 1993. I suoi interessi di ricerca includono pattern recognition, shape analysis and computer vision. Ha pubblicato oltre 150 articoli in alcune delle più importanti riviste scientifiche e conferenze internazionali. È Associate Editor of Image and Vision Computing Journal, IEEE Transactions on Multimedia, Computer Vision and Image Understanding and Journal of Imaging. È stato General Chair di IEEE International Conference on Automatic Face and Gesture Recognition, 2019. È Fellow di IAPR e Asia-Pacific Artificial Intelligence Association (AAIA) e IEEE Senior member.

Matteo Tora Cellini - Nato a Firenze e cresciuto a Bruxelles, dopo la laurea in design al Politecnico di Milano e una metrise in Scultura alla Cambre, si forma in bottega presso Studio Azzurro. Li conoscerà Marco Barsottini e Lorenzo Sarti, con cui fonda nel 2014 camerAnebbia, indagando il rapporto tra arte, scienza e nuove tecnologie. Questa ricerca conduce alla creazione di interventi immersivi ed interattivi che vivono negli spazi di numerose istituzioni culturali tra cui Fondazione Querini Stampalia, Gallerie d'Italia, Mudec, Muse.

Roberta Lanfredini - Professore di Filosofia teoretica presso l'Università degli studi di Firenze. Si occupa di Fenomenologia, Filosofia della conoscenza e di Ontologia materiale, con particolare riferimento alla categorizzazione e modellazione dell'ambito del qualitativo. I suoi recenti temi di ricerca convergono sulla corporeità vivente e sul concetto ontologico di disposizione. Nel 2016 ha fondato l'Unità di ricerca Qua- Onto-Tech il cui principale terreno di indagine è la dimensione del qualitativo in vista di un duplice obiettivo, teorico e applicativo. Nel 2019 ha fondato con lo spin off Affective (di cui è co-fondatrice) il Laboratorio congiunto Q-Lab. Nel 2021 è prevista l'uscita presso la Casa Editrice Carocci del libro La filosofia: metodi e orientamenti.

Letizia Cipriani - Assegnista presso il Dipartimento di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Firenze, dopo una laurea in Filosofia teoretica. Si occupa di modellazione ontologica del qualitativo, con particolare riferimento alla dimensione temporale dell'esperienza vitale. I suoi recenti temi di ricerca riguardano la filosofia delle emozioni e l'esperienza del dolore. È cofondatrice della Start up e Spin off universitaria Affective all'interno della quale riveste il ruolo di responsabile del settore Ricerca e sviluppo. È fra i fondatori dell'Unità di ricerca Qua-onto-Tech e del Laboratorio Q-Lab.

Fabio Viola - Docente universitario, autore di saggi e designer di videogiochi. Ha lavorato per aziende internazionali come Electronic Arts Mobile e Vivendi Games su titoli iconici come Fifa, The Sims, Harry Potter. Considerato uno dei più influenti gamification designer al mondo, ha fondato il collettivo internazionale TuoMuseo specializzato nell'intersezione tra patrimonio culturale e media interattivi.

Lorenzo Greppi - Laureato in architettura si è da tempo specializzato nel settore della progettazione integrata di allestimenti multimediali nel quale ha sviluppato approcci e percorsi di ricerca assolutamente originali e personali. Ha realizzato progetti in Italia, Francia, Svizzera, Belgio e Lussemburgo, per conto di Musei e Istituzioni culturali di primaria importanza (Fondazione Musei Civici Venezia, Musei Reali di Torino, Consorzio delle Regge Sabaude, Fondation Musée Olympique, Università degli Studi di Firenze, Parlamento europeo, Banca europea per gli investimenti, ecc.) nonché di numerosi Enti territoriali (Comune di Vittorio Veneto, Comune di Venezia, Provincia di Gorizia, ecc.). È attualmente impegnato nella progettazione del Musée de la Résistance Nationale a Champigny-sur-Marne (Francia), del Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz, del Museo del "Mobiliere Reale" alla Reggia di Venaria Reale e della prossima mostra in programma al Museo Nazionale del Cinema di Torino. Fa parte del board direttivo di "MuseiEmotivi".

Massimo Negri - Scientific Director of European Museum Academy Foundation, L'Aja. Consulente di International Foundation Forum of Slavic Cultures, Lubiana. Fondatore e Direttore Scientifico del Master online Museology New Media and Museum Communication, università IULM di Milano. Insegna Museografia del Patrimonio Industriale all'Università di Padova. Dal 1983 al 2009 è stato membro della Giuria del Council of Europe Museum Prize e del Premio EMYA. Dal 1999 al 2010 Direttore di European Museum Forum Trust (UK). E' membro del Comitato Scientifico della Veneranda Fabbrica del Duomo di Milano.

Antonia Silvaggi - Co-fondatrice di Melting Pro ha una formazione in Archeologia Preistorica, ha frequentato il Master Management e Governance delle organizzazioni not for profit della Luiss Business School di Roma. È ricercatrice, formatrice e project manager in progetti di cooperazione internazionale sui temi dell'audience development, storytelling e imprenditorialità creativa. La sua passione è ascoltare e facilitare il racconto di storie. Al momento gestisce il progetto Mu.SA- Museum Sector Alliances, CONNECTING AUDIENCES European Alliance for Education and Training in Audience Development, e ADESTE plus.

Giuliano Gaia - International Project manager in ETT S.p.A con una decennale esperienza nella gestione di progetti in cui il fattore comune è l'applicazione dell'ICT e delle più avanzate tecniche di storytelling al Culture Heritage ed al settore del Lusso. Si definisce un experience designer ed in questa posizione ha gestito importanti progetti tra cui la grande mostra Ars Excavandi per Matera2019, a Roma L'Ara Com'era e per Bulgari l'allestimento del Bulgari Cube presentato alla Desing Week 2018. Si è laureata presso l'Università La Sapienza in Scienze della Comunicazione, indirizzo Comunicazione e Marketing e specializzata all'Università di Toronto con un Master in Relazioni Internazionali.

Sandro Debono - Pensatore del museo e stratega culturale. Storico dell'arte, ideatore oltre che ex direttore del Museo Nazionale-Comunitario di Malta, il MUZA. Insegna museologia all'Università di Malta, membro accademico della European Museum Academy, membro del comitato scientifico internazionale dell'Anchorage Museum (Alaska) oltre che membro del comitato consultivo di We Are Museums, la piattaforma internazionale degli innovatori e changemakers nel mondo dei musei. Ha curato anche svariate mostre internazionali e scrive spesso di museologia, storia dell'arte e cultura in generale.

Pierluigi Sacco - Professore di Economia della Cultura e delegato del Rettore alle reti internazionali e ai progetti europei presso l'Università IULM di Milano, Senior Advisor all'OCSE (Parigi-Trento), Senior Researcher presso la Fondazione Bruno Kessler di Trento e presso il metalAB (at) Harvard e Ricercatore Associato presso il CNR-ISPC, Napoli. E' stato Special Adviser del Commissario Europeo all'Istruzione e alla Cultura, Faculty Associate al Berkman-Klein Center for Internet and Society, Harvard University, e Visiting Professor e Visiting Scholar presso la Harvard University. Lavora a livello internazionale nel campo dello sviluppo locale a base culturale ed è autore di più di 200 saggi pubblicati su riviste peer reviewed e libri presso i maggiori editori scientifici internazionali.


Ioanna Hadjicosti - Direttrice della Fondazione Culturale della Banca di Cipro. Coordinatrice del Progetto Horizon2020 RelnHerit. La dottoressa Ioanna Hadjicosti si è laureata presso l'Università Aristotele di Salonicco, Grecia, in Filologia greca con specializzazione in Studi Classici. Ha poi proseguito i propri studi classici alla University College London (UCL) dove ha ottenuto prima la Laurea Magistrale in Studi Classici, seguita dal Dottorato di Ricerca (PhD) con la sua tesi dal titolo Aischylos and the Trojan Cycle: The Tragedies [Eschilo e il Ciclo troiano: Le Tragedie]. Dal 2007 lavora presso la Fondazione Culturale della Banca di Cipro come curatrice della collezione di manoscritti e libri rari. Da novembre 2016 è la direttrice della Fondazione Culturale della Banca di Cipro. Attualmente è la coordinatrice di diversi progetti finanziati dall'UE, il cui culmine è il progetto RelnHerit H2020.

Marco Bertini - Professore associato in Ingegneria Informatica presso l'Università degli Studi di Firenze. Attualmente Direttore del MICC Media Integration and Communication Center dell'Università di Firenze. I suoi interessi di ricerca si concentrano su biblioteche digitali, database multimediali e analisi dei social media.

Chiara Zuanni - Ha studiato lettere classiche e archeologia all'Università di Bologna, prima di conseguire un dottorato in museologia all'Università di Manchester. Ha poi lavorato all'Università di Liverpool ed al Victoria and Albert Museum, e dal 2018 è assistant professor in museologia digitale nel dipartimento di informatica umanistica dell'Università di Graz.

Raffaele Vitulli - Co-founder Materahub e Project Manager Senior nella sezione ricerca e innovazione e sociale. Dal 2018 presidente di Basilicata Creativa, il Cluster delle industrie culturali e creative della Basilicata.

NEMECH - New Media for Cultural Heritage

 è un Centro di Competenza su nuovi media e tecnologie digitali per i beni culturali istituito dalla Regione Toscana presso l'Università di Firenze, nell'ambito del piano per il potenziamento del sistema di trasferimento tecnologico. Il Centro si avvale delle competenze di ricercatori ed esperti di area umanistica e tecnologica. NEMECH ospita un laboratorio di ricerca multidisciplinare per la realizzazione di progettualità e servizi innovativi con istituzioni e imprese, un programma di formazione interdisciplinare; e un centro di dimostrazione dei risultati dei progetti e della ricerca più aggiornata.



#MUSEIEMOTIVI

NEMECH –@nemech_unifi

MICC @miccunifi

Università di Firenze @UNI_FIRENZE

Alberto DelBimbo @delbimboal

Marco Bertini @BertiniMarco

Paolo Mazzanti @enrosadira

Museo Galileo @MuseoGalileo

MeltingPro @meltingpro

Antonia Silvaggi @antoniasilvaggi

NEMO Office @NEMOoffice

Simbdea @simbdea

TuoMuseo @TuoMuseo

Fabio Viola @FabioViola

InvisibleStudio @invisiblestudio

GiulianoGaia @giulianogaia

EMA Foundation @EMAFoundation

Mohamed Daoudi @DaoudiM74231023

Sandro Debono @SandroSdebono

Pier Luigi Sacco @PierLuigiSacco

Bank of Cyprus Cultural Foundation

@BoCCF1984

Ioanna Hadjicosti @IoannaHadjicos1

DH Graz @DH_Graz

Chiara Zuanni @kia_z

Materahub @materahub

Raffaele Vitulli @RaffaeleVitulli

Museo MaRTA @museo_marta

Sede:

Museo Galileo

Piazza Dei Giudici 1

50122 Firenze -

Tel. +39 055 265311

www.museogalileo.it

Info:

MuseiEmotivi Organizzazione:

Paolo Mazzanti +39 3779905737

Amministrazione DINFO - Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione -

Università degli Studi di Firenze Via S. Marta, 3

50139 Firenze -

Tel. +39 055 2758567



/newmediaforculturalheritage



museiemotivi@gmail.com

grafica: Paolo Mazzanti

Un progetto di:



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE



Regione Toscana



FAS
Fondo Aree
Sottoutilizzate
2007-2013



REPUBBLICA ITALIANA

In collaborazione con:



museo
galileo

Istituto
e Museo
di Storia
della Scienza

Con la partecipazione di:



Simbdea



Bank of Cyprus
Cultural Foundation



L-Università ta' Malta
Faculty of Education

Department of Arts,
Open Communities
& Adult Education



ReInHerit
Redefining the Future
of Cultural Heritage

