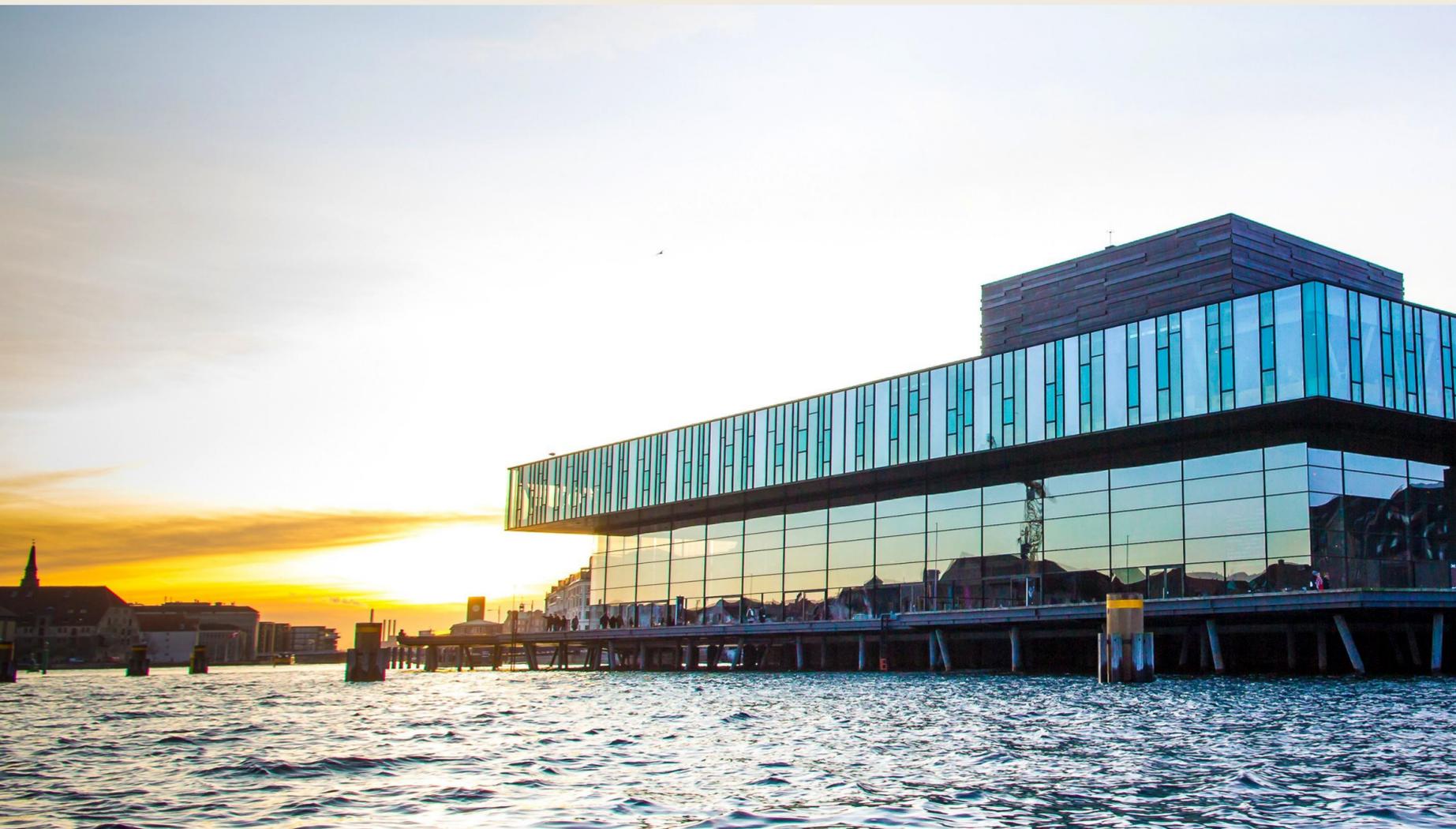

Il museo della contemporaneità

Luca De Biase - L'esplorazione del possibile - Lubec 6 ottobre 2022 - Lucca





ESPLORAZIONE DI POSSIBILITÀ

Il museo che sarà

- La morte dell'arte
- Il museo non è le sue mura
- Il museo dell'esperienza
- L'ecosistema della comunicazione
- Il progetto del Lifelong Learning

LE PREOCCUPAZIONI DI GEORG WILHELM FRIEDRICH HEGEL MENTRE SI COSTRUIVA L'ALTES MUSEUM DI BERLINO

Go



La morte dell'arte

Se il museo non è altro che il luogo nel quale si mostrano dei resti di gesti artistici, per comunicare una classificazione intellettuale dell'arte, l'esperienza di quell'arte muore



ESPLORAZIONE DI POSSIBILITÀ

Il museo che sarà

- ~~La morte dell'arte~~
- Il museo non è le sue mura
- Il museo dell'esperienza
- L'ecosistema della comunicazione
- Il progetto del Lifelong Learning

Definire il museo

«Un museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro al servizio della società che ricerca, raccoglie, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico, professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il divertimento, la riflessione e la condivisione delle conoscenze» –ICOM 2022

Mutazioni culturali: dal cimitero della conoscenza, al luogo dell'esperienza

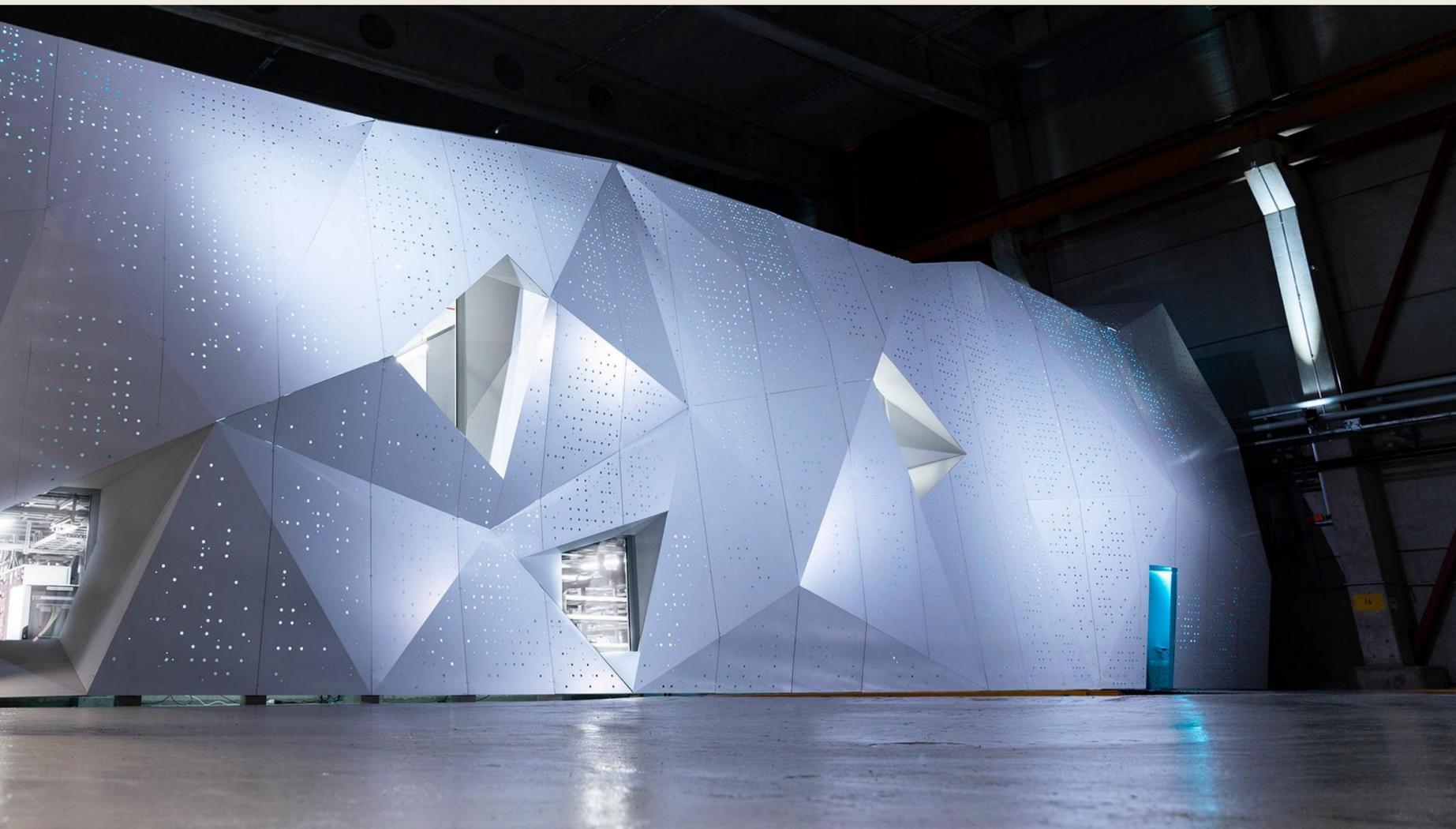


*Il museo esce
dalle sue mura*



L'architettura liberata del futuro

L'esperienza non si scrive in un insieme finito di stanze di museo o su una sola piattaforma tecnologica: l'esperienza si scrive nel tempo e nell'attenzione delle persone, lungo tutto il percorso della loro esistenza.



ESPLORAZIONE DI POSSIBILITÀ

Il museo che sarà

- La morte dell'arte
- Il museo non è le sue mura
- Il museo dell'esperienza
- L'ecosistema della comunicazione
- Il progetto del Lifelong Learning

Il museo non è le sue mura



Il museo è il suo contributo all'esperienza della comunità.

L'esperienza è una trasformazione

Il digitale aiuta a fare esperienza, attraversando il tempo e lo spazio, valorizzando le sue proprietà di macchina della simulazione, della connessione, della memorizzazione.

A sua volta, l'esperienza museale digitale, con i dati che genera, può servire alla riprogettazione continua del museo.

Una progettazione dell'esperienza è possibile



IL CIMITERO DELLA CONOSCENZA

Il museo del passato

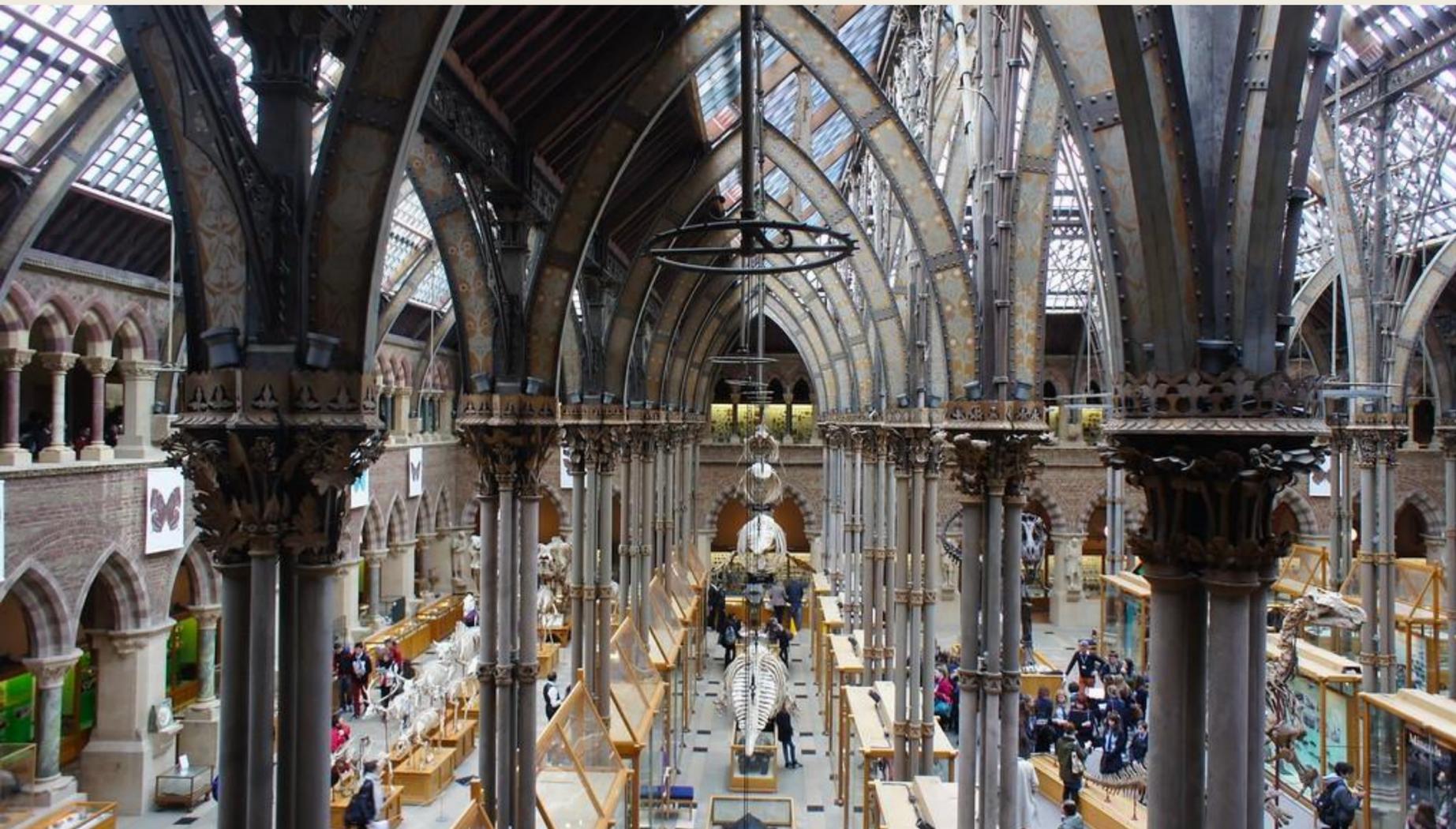
Quando l'arte e la scienza entrano in un museo che ha la mera funzione di comunicare il giudizio sull'arte o la scienza concepito da una scuola intellettuale, quell'arte e quella scienza cessano di essere rappresentazione sensibile o ricerca del "vero" e si cristallizzano in una interpretazione mummificata.



IL LUOGO DELL'ESPERIENZA

Il museo del futuro

Quando il museo è esperienza della ricerca, l'esposizione di ciò che custodisce diventa parte dell'ispirazione processo generativo, artistico o scientifico. In questo contesto il digitale, in quanto tecnologia dell'esperienza modernizza il museo. Mentre il museo digitale qualifica la cultura digitale.



ESPLORAZIONE DI POSSIBILITÀ

Il museo che sarà

- La morte dell'arte
- Il museo non è le sue mura
- Il museo dell'esperienza
- L'ecosistema della comunicazione
- Il progetto del Lifelong Learning

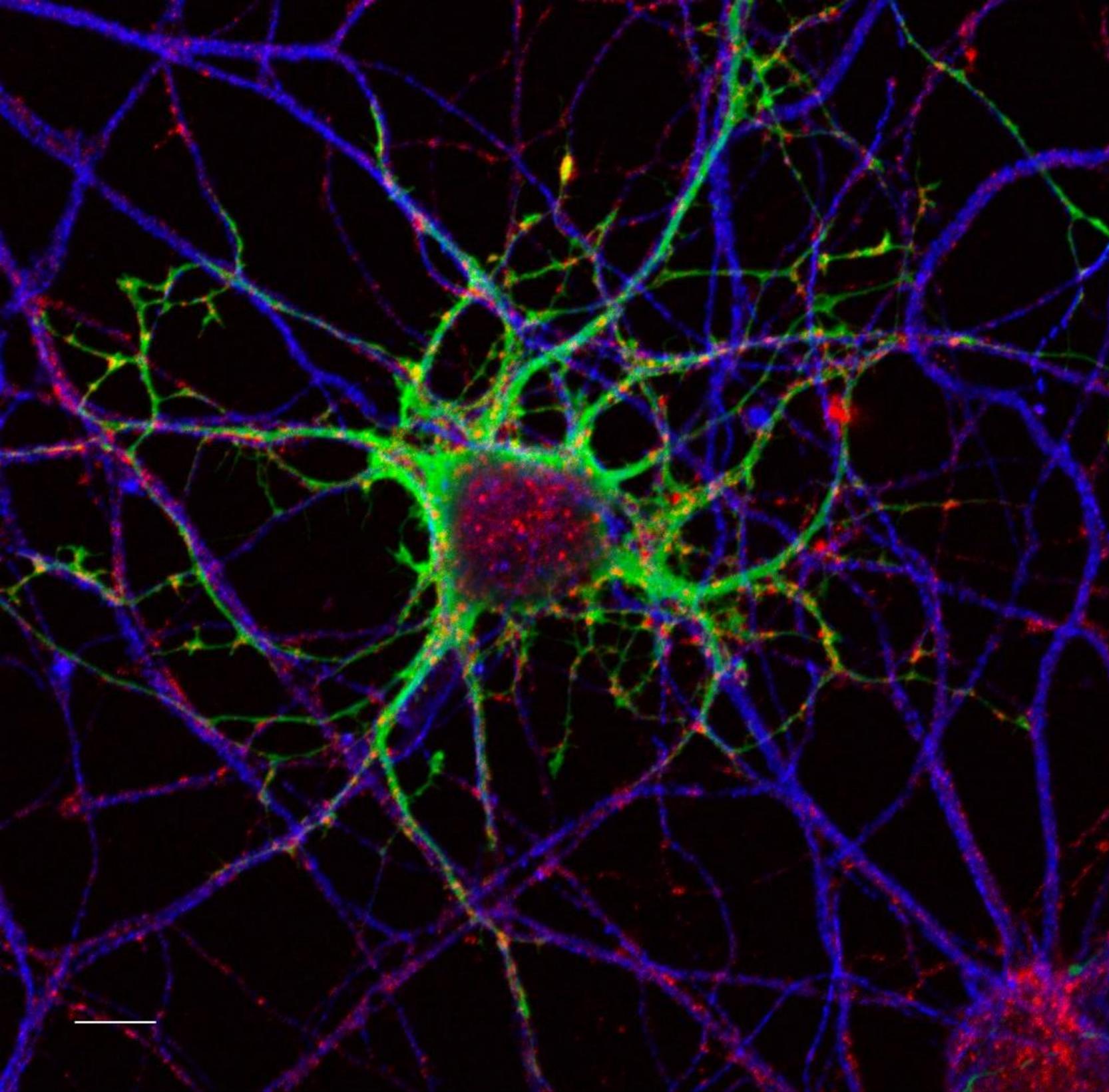
Il museo può essere
progettato come
macchina narrativa

Il museo può essere
progettato come
macchina narrativa
crossmediale

Il museo come mezzo di comunicazione

La comunicazione è l'attività con la quale gli umani condividono conoscenza utilizzando ogni mezzo che possa aiutarli a memorizzare, elaborare, trasmettere e, in generale, riconoscere ciò che hanno in comune. Nella prospettiva della media ecology, i mezzi per la comunicazione sono concepiti in modo olistico: dagli strumenti tecnici alle motivazioni culturali, dalle innovazioni alle abitudini, e così via. In questa prospettiva, il museo è un mezzo di comunicazione.

Che cosa può accadere nell'epoca del web3?



COME FARE ESPERIENZA

Il potere dei neuroni GPS

I neuroni GPS aiutano gli umani a orientarsi nello spazio e connettono gli eventi della vita ai luoghi nei quali sono avvenuti, generando memorie profonde. Giuseppe Riva, neuropsicologo dell'Università Cattolica di Milano, mostra come i neuroni GPS non si attivano nelle piattaforme di comunicazione come Teams o Zoom, ma invece si attivano nel metaverso.



COME FARE ESPERIENZA

Che cosa è immersivo?

Frank Rose –“Il mare in cui nuotiamo” (Codice) –racconta l’esperimento di Melanie Green dell’università statale dell’Ohio che negli anni Novanta ha cercato di valutare il valore comunicativo di una storia nella quale le persone si immergono e le differenze di convincimento che vengono generate nelle persone a seconda che la storia sia vera o falsa.

La macchina del tempo. E dello spazio

L'ecosistema nel quale si svolge l'evoluzione della cultura è un insieme di narrative e piattaforme che organizzano la conoscenza e l'esperienza nel tempo e nello spazio. Le interazioni tra tutti gli elementi che co-evolvono nel sistema complesso dei media sono l'ambiente nel quale si svolge l'esperienza. L'info-diversità è la ricchezza di quell'ambiente.

READING

- Books
- News sources
- Online communities

LEARNING

- Essential questioning
- Action researching
- Listening
- Viewing
- Experiencing
- Thinking
- Assessing
- Metacognitive reflecting

CONNECTING

- Creating
- Writing
- Speaking
- Sharing



ESPLORAZIONE DI POSSIBILITÀ

Il museo che sarà

- La morte dell'arte
- Il museo non è le sue mura
- Il museo dell'esperienza
- L'ecosistema della comunicazione
- Il progetto del Lifelong Learning

Tutta la vita è apprendimento

Nella grande trasformazione dell'epoca della conoscenza, il sistema educativo si deve ripensare per progettare il processo del Lifelong Learning che abilita la società ad adattarsi al cambiamento e le persone a fare l'esperienza necessaria per non subirlo ma cavalcarlo e guidarlo. Il museo è parte del sistema del Lifelong Learning del futuro.

Il museo nell'epoca dei big data

Digital twin. Big data. Intelligenza artificiale. Narrazioni immersive. Metaversi. La cultura museale della contemporaneità del digitale più avanzato può sfidare chi progetta a immaginare forme di esperienza ben più articolate di quelle che i mezzi analogici consentono, senza perderne le qualità e valorizzandone ancor più il contributo.

La fioritura culturale

Il museo della contemporaneità è uno spazio sociale complesso nel quale il pubblico partecipa alla generazione dell'esperienza in un quadro fisico–digitale guidato da un sistema di incentivi che puntano alla qualità culturale per contribuire a un sistema mediatico sano e provocare una fioritura civile.