



LuBeC 2023

Real Collegio di Lucca
28 - 29 settembre

Musei come spazi esperienziali tra narrazioni, digitale e produzione

Michele Lanzinger

Direttore MUSE – Museo delle Scienze. Trento

Presidente ICOM – Italia

LuBeC e il CANTIERE CULTURA di



Con la partecipazione di



Con il sostegno di



Media Partner



Main Sponsor



Sponsor



Partner e partecipanti



Media Partner





Spazi sostenibili e inclusivi creati per condividere e pensati in rapporto a comportamenti, aspettative e bisogni dei visitatori

la nuova definizione di Museo ICOM:

Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale.

Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione delle conoscenze.

In questa seconda parte della definizione di museo il focus e il compito del museo si presentano invertiti; al centro della funzione museale non sono gli oggetti esposti ma i comportamenti, le aspettative e i bisogni dei visitatori.



Museum definition - the way forward



La domanda fondamentale è: **perché la gente va ai musei, cosa cerca, cosa costituisce motivo di soddisfazione tale da generare il desiderio di vedere altri musei o di ritornare e rivisitare lo stesso museo?**

Solitamente **siamo portati a presentare e spiegare l'esperienza museale secondo il paradigma dell'apprendimento**. In maniera esplicita o implicita, riteniamo che il museo prima e innanzitutto sia un'istituzione educativa e l'apprendimento sia l'aspettativa o l'impatto principale che si attende dall'esperienza.

Se usiamo il termine **benessere** anziché quello di welfare – culturale scopriremo che la **scelta di visitare un museo è fortemente legata ad una attesa di benessere personale, di relazione sociale, di esplorazione fisica e, in senso più generale, i musei sono visitati “solo” se generano benessere.**



In chiave evoluzionistica, gli organismi si sono evoluti avendo perseguito l'obiettivo di operare quali macchine altamente specializzate nel:

- raggiungere il migliore benessere individuale (di **individui**),
- che corrisponde alle condizioni di migliore fitness (di **specie**)
- nell'ambito delle rispettive nicchie ecologiche (di **habitat- ambiente**).

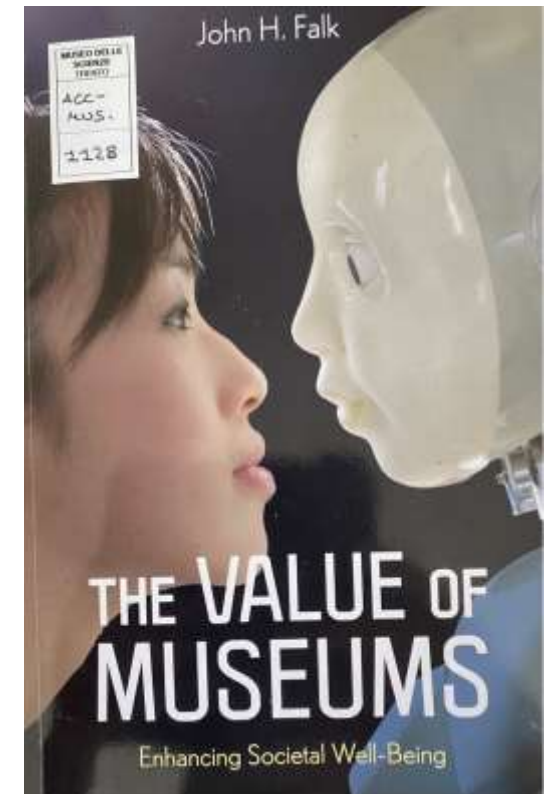
Se portiamo il ragionamento a livello di Homo sapiens:

- per individuo biologico indicheremo una persona,
- per specie si intenderà la società umana,
- per habitat lo spazio di vivibilità sul pianeta.

Da queste premesse dalle profonde origini evolutive possiamo derivare che anche la questione dei musei è una questione da leggere in chiave di benessere: **i musei hanno senso e sono utilizzati se diventano macchine capaci di generare benessere per le persone che li visitano.**

il concetto di benessere nel contesto della frequentazione museale è il risultato della confluenza di fattori riferibili al:

- benessere personale
- benessere intellettuale
- benessere sociale
- benessere fisico





Benessere Personale. Stupore, interesse, senso di identità personale, sentimenti, senso di appartenenza e autoconsapevolezza, di autostima. Gli umani sembra abbiano un senso innato per ricercare e spiegare le cose come accadono e attraverso queste spiegazioni, esercitare un qualche livello di controllo sugli eventi e il loro mondo.

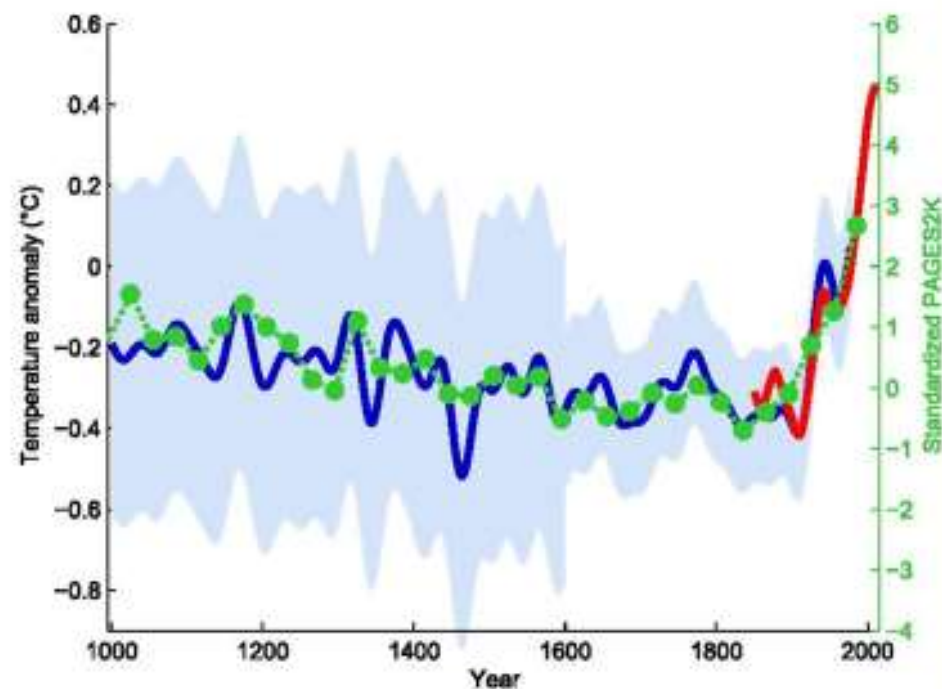
Benessere Intellettuale. Generato dall'attivare la curiosità e l'apprendimento che si collega con l'abilità di utilizzare l'incrementata capacità di comprendere per risolvere sfide personali e sociali. Le persone considerano un valore aumentato l'abilità di concettualizzare, analizzare, sintetizzare, valutare e quindi applicare e portare in azione ciò che è stato osservato e appreso.

Benessere Sociale. In quanto rende possibile e facilita legami più forti con la propria famiglia, gli amici, e costruire un'esperienza condivisa e rafforzata. Si sa che le relazioni sociali sono uno dei fattori fondamentali dell'intera nostra concezione di benessere,

Benessere Fisico. Riconoscere la particolarità di vivere l'esperienza museale in un dove che offre esperienze fisiche o virtuali specifiche e memorabili per la loro singolarità; per la qualità architettonica, funzionale, di prossemica; perché si svolge e permette di interagire, esplorare ed apprendere in un ambiente sicuro, salubre, libero dall'ansia e tendenzialmente ristorativo.

Perché i musei non dovrebbero occuparsi delle cose che davvero contano oggi?

Se il clima e lo sviluppo sostenibile sono al centro delle riflessioni per il futuro dell'umanità, perché questi temi non dovrebbero essere al centro di una rinnovata mission per i musei? Su cosa si basa il nostro impegno per una costante e integrale rilettura della funzione del museo contemporaneo? Cosa davvero conta?



10 MUSE - 22 luglio 2023

La grande festa

Video teaser





La promessa

Nel fantastico spazio del **Muse**, un viaggio nell'unicità della **Natura alpina** per immaginare **Soluzioni intelligenti** per il nostro comune **Futuro Sostenibile**.

Una buona architettura ... aiuta



La stessa forma dell'edificio, ispirata al profilo delle montagne circostanti, rimanda al contenuto delle esposizioni.

MUSE

Sei unico! 6 piani di un unico open space



MUSE



Poche vetrine e realtà «a contatto», high technology, basic technology, ...







Sperimentare innovazione e Immersione digitale





Living app



Incontrare e dialogare con i ricercatori



Clip



LuBeC 2023

Real Collegio di Lucca
28 - 29 settembre



Il Clan della pizza
PIZZA AL TAGLIO E AL PIATTO

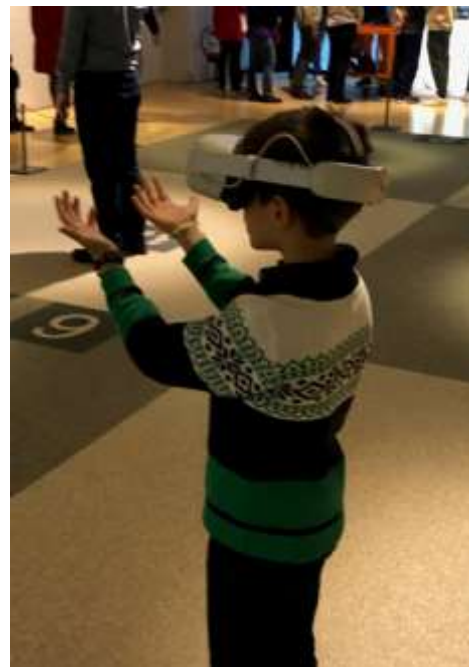
MENÙ

INQUADRA IL QR CODE PER APRIRE IL
NOSTRO MENÙ E TENERLO SEMPRE A
PORTATA DI MANO



The image is a promotional graphic for a pizza menu. It features a warm orange and yellow background with several line-art illustrations of pizzas in various styles, including whole pizzas in boxes and individual slices. The text is centered and includes the brand name 'Il Clan della pizza', a subtitle 'PIZZA AL TAGLIO E AL PIATTO', and the word 'MENÙ' in large, bold letters. Below this, there is a call to action in all caps: 'INQUADRA IL QR CODE PER APRIRE IL NOSTRO MENÙ E TENERLO SEMPRE A PORTATA DI MANO'. A large QR code is positioned at the bottom center of the graphic.





Il gauglet

Due microprocessori: **M2**, quello dei Macbook, e il nuovo **R1** per i dati alle lenti in **12 millisecondi**

Nella parte inferiore: **12 telecamere**, **5 sensori** e **6 microfoni** che tracciano ciò che succede all'esterno del visore e all'interno, seguendo i nostri occhi

Due schermi **microOled** super-definiti, con **23 milioni di pixel** per ciascun occhio e un sofisticato sistema di lenti

GLI UTILIZZI

- Produttività**
Permetterà di lavorare come al computer con tante finestre virtuali di dimensioni giganti
- Comunicazione**
Nelle videochiamate con FaceTime l'interlocutore potrà apparire (se vuole) come un personaggio 3D
- Intrattenimento**
Come avere davanti agli occhi uno schermo cinematografico privato, equivalente a uno schermo da 100 pollici
- Foto e video**
Il visore può realizzare immagini e filmati «spaziali» (come diagrammi tridimensionali)

3.499 dollari
Il prezzo stabilito

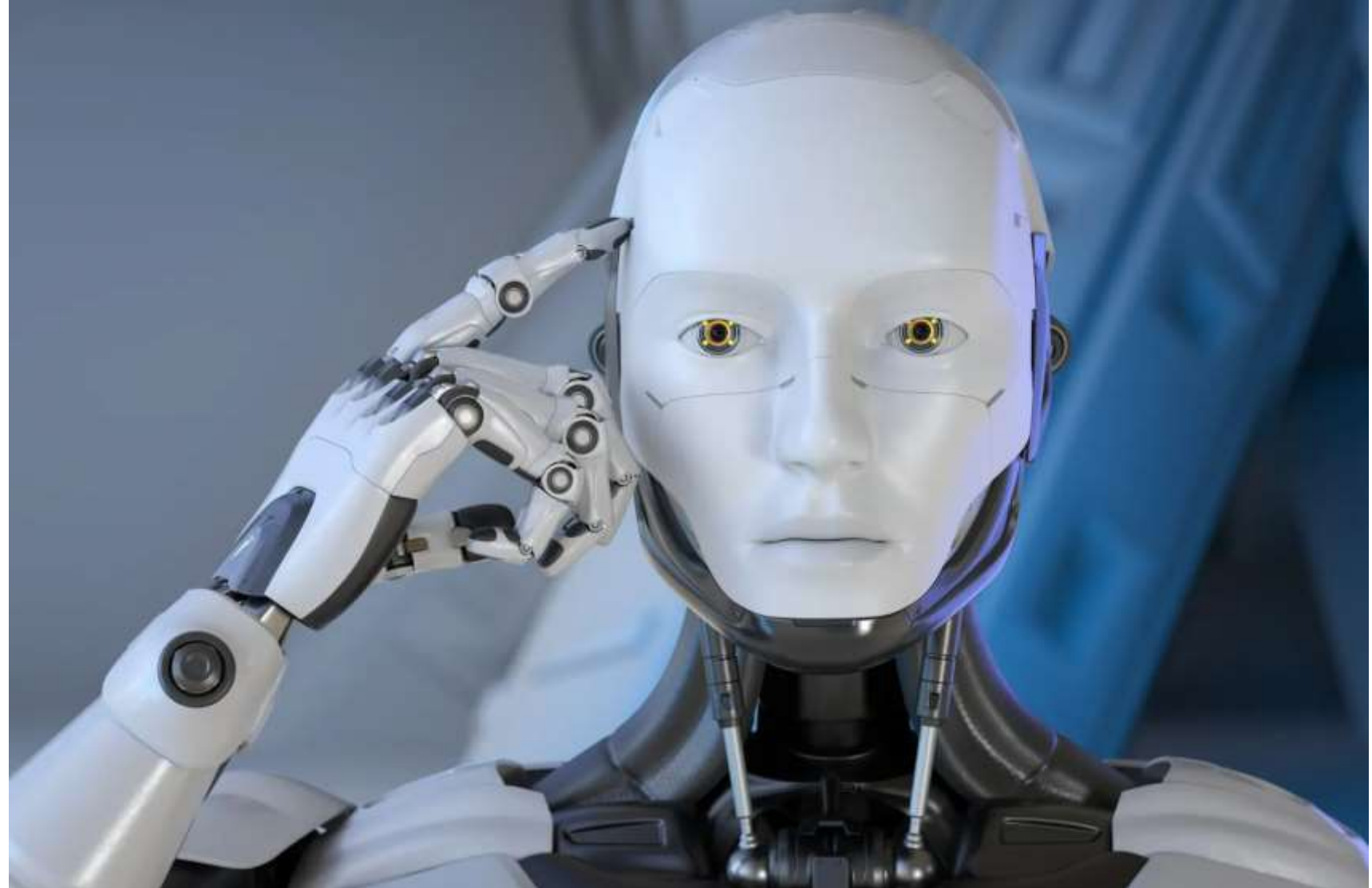
2024
la messa in commercio

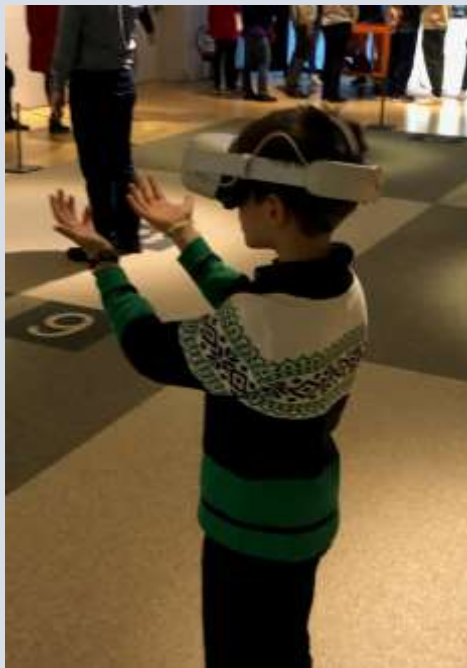
Fonte della foto

Intelligenza artificiale e metaverso.

**Intelligenza artificiale e
metaverso.
Siamo tutti curiosi di
saperne di più!**

Grazie!





E la socialità dell'esperienza museale?

10 Tips for **Il racconto dell'inaugurazione** keep it attractive



clip





Il violoncello di ghiaccio

Il museo può essere promotore di messaggi universali attraverso l'arte.





Nel museo, le piazze della città. Si parla di sviluppo urbano

