



## STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO



FIRENZE 6/9 MARZO 2019  
MUSEO MARINO MARINI



“C'è tutta la storia dell'umanità e della natura nella figura del cavaliere e del cavallo, in ogni epoca. È il mio modo di raccontare la storia. È il personaggio di cui ho bisogno per dare forma alla passione dell'uomo”

*Marino Marini*

## MuseiEmotivi Training



### STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO

Nella quinta edizione di MuseiEmotivi, su proposta della Fondazione Marini San Pancrazio, abbiamo scelto di metterci in gioco in un contesto museale atipico: quello del Museo Marino Marini di Firenze. Un Museo estremamente sensibile e affascinante, che conserva diverse opere donate dal grande maestro alla città di Firenze, esposte con un allestimento suggestivo e strettamente connesso al punto di vista, allo stato d'animo e alle emozioni dell'artista. Un Museo che è anche fortemente rappresentativo nel contesto cittadino, in quanto situato in un luogo storico della città di Firenze, dotato di forte valenza simbolica e correlato alla antica chiesa e al complesso di San Pancrazio, isola e cuore di un rione che per secoli rappresentò uno dei riferimenti primari della vita popolare fiorentina. Uno spazio in continua evoluzione, interconnesso anche a diversi periodi storici e a importanti interventi architettonici e artistici, tra cui la famosa Cappella commissionata dalla famiglia Rucellai a Leon Battista Alberti. Questa particolare concezione di Museo in-divenire ci ha subito incuriosito come scenario diverso e diversificato in cui far crescere il nostro metodo di ricerca interdisciplinare, basato sul tema #MuseiEmotivi e in cui declinare l'approccio emotivo con modalità appropriate al luogo. Un luogo “liquido”, infatti, polisemantico e multifunzionale del contemporaneo, aperto alla contaminazione e di ampio

respiro internazionale e periodicamente sede di conferenze, proiezioni, performance, esposizioni temporanee, nella più concreta interpretazione che Marino Marini ebbe della sua arte e cioè intesa come occasione di incontri, di vita, di umanità e di arricchimento culturale. Il focus di questa quinta edizione è legato all'uso degli strumenti emotivi al Museo. Strumenti digitali connessi ai nuovi media e ai linguaggi della contemporaneità, ma anche strumenti intesi nella loro accezione più ampia, capaci di suscitare l'interesse dei diversi pubblici, di stimolare e creare nuove connessioni, fisiche e/o digitali, tra il museo, i suoi visitatori e il contesto in cui si colloca. Strumenti emotivi, se considerati come mezzi e non come il fine ultimo nell'esperienza di visita, capaci di dare voce a spunti narrativi in grado di comunicare contenuti culturali in modo creativo e personalizzato. Una scelta, questa, che ci porta ad affrontare tematiche ben più ampie che riguardano la diversità dei linguaggi e degli approcci e dei modi in cui questi possono fare di ogni museo un luogo unico e irripetibile. Un'occasione per comprendere meglio come l'emozione, la partecipazione e il coinvolgimento dei diversi pubblici possano contribuire ad accrescere i processi conoscitivi e di apprendimento nei Musei del nostro secolo.

#### *MuseiEmotivi Board*

*Alberto Del Bimbo | Lorenzo Greppi | Paolo Mazzanti*

Qual è il ruolo delle **emozioni** nella progettazione dei musei del 21esimo secolo?



## RELATORI E TUTOR

- **Alberto Del Bimbo**, direttore MICC (Media Integration and Communication Center) Università di Firenze, NEMECH (New Media for Cultural Heritage), board MuseiEmotivi
- **Marco Barberis**, founder Punto Rec Studios
- **Federico Borreani**, presidente e project manager di BAM! Strategie Culturali
- **Stefano Bergonzini** e **Riccardo Ricci**, – founders Museyoum – your experience engine
- **René Capovin**, musil – museo dell'industria e del lavoro, Fondazione Luigi Micheletti
- **Cinzia Dal Maso**, founder Archeostorie
- **Andrea Ferracani**, ricercatore MICC – NEMECH
- **Lorenzo Greppi**, architetto-museografo, board MuseiEmotivi
- **Adele Magnelli**, international Project Manager ETT S.p.A
- **Paolo Mazzanti**, ricercatore MICC/Nemech, board MuseiEmotivi
- **Paolo Ranieri**, multimedia designer, co-founder studio Karmachina
- **Claudio Rosati**, SIMBDEA società italiana per la museografia e i beni demoetnoantropologici
- **Margherita Sani**, funzionario IBC Beni Culturali Regione Emilia Romagna, executive board NEMO - Network of European Museum Organisations
- **Antonia Silvaggi**, founder e manager progetti europei, ricercatrice – Melting Pro
- **Fabio Viola**, gamification & engagement design – presidente Tuomuseo
- **Claudio Baecchi**, **Lea Landucci** ed 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

### MUSEO MARINO MARINI

**Patrizia Asproni**, presidente Fondazione Marini San Pancrazio Museo Marino Marini

**Elisa Ascani**, coordinamento eventi e mostre Fondazione Marini San Pancrazio Museo Marino Marini

**Chiara Lachi**, dipartimento educativo Fondazione Marini San Pancrazio Museo Marino Marini



mercoledì 6 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

**14,00 – 14,45** Registrazione e Accoglienza

**14,45 – 15,15** **Alberto Del Bimbo e Patrizia Asproni**  
"Saluti Istituzionali"

**15,15 – 15,45** **Paolo Mazzanti**  
"Musei e strumenti emotivi"

MuseiEmotivi è il tentativo di un metodo di ricerca e di progettazione che mette in gioco diversi punti di vista. Laddove emotivo, in ambito museale, si definisce come un approccio interdisciplinare che riguarda più strumenti e contesti: il cosa (museologia) il come (museografia), il chi (pubblico) e il mezzo (nuovi media). Questa progettualità emotiva, basata sulla ricerca di convergenze e il dialogo tra diversi ambiti, è l'aspetto più innovativo e il presupposto per stimolare nuove prassi di sviluppo culturale e creativo.

**15,45 – 16,15** **Claudio Rosati**  
"I musei di Marino. Motivi dell'arte contemporanea in Toscana"

La scultura (...) non entra più nelle nostre case, è un fatto da museo, o al massimo da luogo pubblico", dice Marino Marini nel 1968. Nonostante la delusione, che le parole sembrano tradire, i musei di Marino sono tanti e molteplici. A partire da quelli della pratica di museo dell'artista alle collezioni che, in tutto il mondo, espongono le sue sculture. Fino a quelli che lo collocano tra i pochi autori, insieme a Pablo Picasso, ad avere nella seconda metà del Novecento, due musei interamente dedicati, a Pistoia e Firenze, e un "museo nel museo" a Milano. Nel complesso i musei di Marino disegnano un campo tematico in cui si intersecano idee di museo, la costruzione di un mito, le politiche pubbliche per la cultura e il tormentato rapporto in Toscana con l'arte contemporanea. Una lunga vicenda che illumina anche il nostro presente.

**16,15 – 16,45** **Margherita Sani**  
"Educare alle emozioni. Una nuova sfida per i musei?"

Al museo sono state avanzate negli ultimi decenni una serie di richieste che esulano dalla missione tradizionale del collezionare, studiare, esporre ed educare e sconfinano in ambiti che vanno dall'apprendimento permanente al dialogo interculturale, alla coesione sociale fino alla richiesta di colmare il gap empatico che pare caratterizzare la nostra epoca. Si parla dunque di empatia, di un museo che aiuta ad immedesimarsi nelle storie e nelle vite degli altri, che sa utilizzare linguaggi emotivi ed emozionanti e può contribuire al benessere dei propri visitatori. E se anche non del tutto è in grado di educare alle emozioni, tuttavia vi fa sempre di più ricorso per comunicare con il proprio pubblico.



mercoledì 6 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

**16,45 – 17,15 Welcome Coffee**

**17,15 – 17,45 Lorenzo Greppi**

**“Allestimenti emotivi tra immersioni fisiche e digitali”**

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.

**17,45 – 18,15 René Capovin**

**“Contesti emotivi e riferimenti museali europei”**

Seducante, freddo, incantevole, respingente... l'esperienza museale è anche (o anzitutto?) un gioco di atmosfere, mood, stati d'animo. Il museo è emotivo già nel nome o nel tema trattato e il singolo exhibit ha un potenziale che non è mai soltanto cognitivo. Grazie agli archivi del Luigi Micheletti Award e di Museums in Short, un breve viaggio europeo nel sentire al museo.

**18,15 – 19,00 – discussione + questions & answers**

\*



Durante la visita al Museo Marino Marini, i partecipanti di MuseiEmotivi potranno utilizzare il proprio smartphone per un dimostrativo di “See for Me”, la “smart context-aware audioguide” sviluppata da NEMECH/MICC, utile per l'approfondimento delle opere d'arte.



giovedì 7 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

**9,30 – 10,30 Alberto Del Bimbo e Andrea Ferracani**

**“Opportunità tecnologiche ed esempi applicativi”**

L'applicazione delle tecnologie digitali e dell'informazione ai beni culturali può consentire nuove forme di interattività tra soggetti ed ambienti, favorire il superamento degli impedimenti, ridefinire il rapporto tra visitatore e opera, creare reti sociali di utenti che condividono interessi e contenuti.

**10,30 – 11,00 Paolo Ranieri**

**“Progettare musei multimediali: il contenuto è il protagonista, la narrazione e la ricerca nel design sono la via, le tecnologie il mezzo”**

Progettare un museo significa prima di tutto progettare un'esperienza di visita durante la quale il pubblico e i contenuti intrecciano una relazione di significato. La sfida del progettista di musei multimediali è quella di generare relazioni nuove, contemporanee, interessanti. In che modo? Attraverso l'individuazione di soluzioni comunicative innovative capaci di stimolare la partecipazione attiva dei pubblici e generare senso di curiosità e scoperta, favorendo così l'apprendimento e la conoscenza. Il bacino a cui attingere è quello offerto dai linguaggi della multimedialità e dalle potenzialità delle nuove tecnologie; in questo processo la tecnologia agisce come fondamentale facilitatore e stimolatore del processo di apprendimento del visitatore, mantenendo tuttavia un ruolo funzionale: le tecnologie e l'interattività sono al servizio della progettazione, non ne rappresentano il fine. L'approccio di Karmachina alla progettazione museale è presentato attraverso il caso di M9, il Museo Multimediale del '900 inaugurato lo scorso dicembre a Mestre (VE), per il quale Karmachina ha progettato e realizzato due delle otto sezioni.

\* **11,00 – 12,15 Presentazione e visita al Museo Marino Marini**

**12,15 – 13,00 Laboratorio creativo e gruppi di lavoro | Prime valutazioni**

*“Strumenti emotivi al Museo: uno strumento digitale per raccontare il museo?”*

**13,00 – 14,30 pausa pranzo**

**14,30 – 15,00 Marco Barberis**

**“Narrare – Cultura, Arte, Imprese, Storie”**

La narrazione ha un alto valore nella realizzazione dei contenuti e dei prodotti multimediali, siano essi stessi alla base di un museo, oppure parti integranti di un percorso espositivo, una intera installazione, un filmato, una clip per i canali social. Infatti la narrazione ha un potenziale comunicativo e didattico straordinario che permette di aumentare l'interesse verso i temi trattati, migliorando il processo di apprendimento, rendendo comprensibile, coinvolgente e ricordabile il contenuto. Le soluzioni tecnologiche, siano esse interattive, immersive, basate sulla realtà virtuale o sulla realtà aumentata, sono al servizio della struttura narrativa e dei contenuti. Alla base



giovedì 7 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

dell'atto del narrare si pone la conoscenza del tema, dei fatti, dell'oggetto della narrazione. Quindi, per narrare, bisogna conoscere in modo competente e approfondito. La nostra attività di narrazione nel campo multimediale ed espositivo inizia dunque da un'attività di ascolto e di comprensione. Sulla base quindi delle conoscenze acquisite sul tema, tali conoscenze vengono poi interpretate e fatte oggetto di una riflessione su come creare una struttura narrativa che si avvalga di soluzioni tecnologiche e comunicative che permettano di coniugare contenuti/coinvolgimento/emozione.

---

**15,00 – 15,30 Cinzia Dal Maso**

**“Creatività e storytelling per la comunicazione museale”**

Le storie sono gli “strumenti emotivi” più antichi al mondo. Sono idee in azione capaci di aggregare le persone attorno a valori comuni, di “fare comunità”. I musei sono fatti di storie. Per trovarle, dobbiamo porci le domande giuste e indagare. Così sapremo dar vita agli oggetti esposti, e percepire il contatto diretto con la vita vera di altri mondi. Grazie alle “storie da museo” potremo quasi dialogare con genti lontane nel tempo o nello spazio: un dialogo virtuale ma non meno reale nelle nostre menti. E il dialogo produce amicizia dove prima c'era diffidenza: le storie aiutano ad abbattere gli stereotipi. Inoltre, il confronto con gli altri ci consentirà anche di riflettere meglio su noi stessi, e di agire per migliorare. Si dice che una civiltà che non racconta più storie, è destinata a frantumarsi e morire. Il museo contemporaneo deve essere innanzitutto questo, un luogo dove fare collettivamente esperienza dell'altro. Una palestra di interculturalità dove gli oggetti sono gli attrezzi e le storie gli esercizi. Che saranno efficaci solo se studiati ed eseguiti al meglio.

---

**15,30 – 16,00 Antonia Silvaggi**

**“Il ruolo delle storie e delle emozioni per un'efficace strategia di Audience Engagement”**

Le storie hanno un valore inestimabile come strumento educativo, di apprendimento e di divulgazione in molteplici settori e discipline. In ambito formativo, per esempio, lo storytelling è una metodologia apprezzata per far emergere e rafforzare la propria autoconsapevolezza e aumentare la fiducia nelle proprie competenze. In processi di community building lo storytelling ha il potenziale di generare una discussione profonda e strategica atta a mobilitare l'azione civica e permette di indagare l'indice di soddisfazione e analizzare il fabbisogno dei beneficiari coinvolti attivamente. In generale, il processo di gruppo di creazione di storie e le stesse storie sono strumenti efficaci per generare un “cambiamento” nei contesti di utilizzo. Il museo del futuro dovrà capire come creare una strategia di coinvolgimento dei pubblici che sia a lungo termine, al fine di creare uno spazio dove le storie del museo e le storie del pubblico abbiano lo stesso valore.

---

**16,00 – 16,15 Coffee-break**

---

**16,30 – 18,30 Discussione e presentazione dei partecipanti**

---

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



venerdì 8 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

---

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

*“Strumenti emotivi al Museo: quali storie raccontare?”*

L'incontro qualificato con il Museo Marino Marini 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**

---

**14,30 – 15,00 Adele Magnelli**

**“Innovazione, Tecnologia e Storytelling: strumenti e nuove forme di narrazione museali”**

Ad ogni contenuto serve il giusto mezzo di comunicazione ovvero il medium più appropriato per valorizzarne la storia, le peculiarità e gli aspetti più curiosi, che spesso si trovano nascosti o appiattiti dalla mancanza di una buona narrazione. I new media in maniera più immediata rispetto ai mezzi tradizionali riescono a mettere in circolo il piano inconscio ed emotivo dell'utente, illuminando i dettagli, facendo riverberare la curiosità e spingendo oltre la voglia di scoprire e approfondire. È necessario tuttavia guidare il pubblico oltre lo stupore iniziale che certe soluzioni generano di per sé ed è per questo che serve giocare e innovare sul piano della comunicazione. Possiamo infatti contare su una vasta scelta di tecnologie all'avanguardia e di contenuti audio, testuali, figurativi, con i quali dar vita a storytelling coerenti, interessanti, di saldo rigore scientifico, ma anche un pizzico divertenti. Si tratta di una ricetta segreta, i cui ingredienti cambiano di volta in volta per adattarsi all'oggetto di valorizzazione e al pubblico di riferimento.

---

**15,00 – 15,30 Stefano Bergonzini e Riccardo Ricci**

**“Museyom - Realtà Virtuale e Intelligenza Artificiale per la cultura”**

Installazioni immersive, sistemi intelligenti di assistenza alla visita e la capacità di personalizzare percorsi e narrazioni sulla base delle caratteristiche e degli interessi dei singoli visitatori, sono alcuni ingredienti con i quali affiancare i musei per valorizzarne i contenuti e coinvolgere un pubblico sempre più ampio in emozionanti esperienze di visita. Museyom è una realtà che si è distinta per aver ideato e realizzato la prima intelligenza artificiale specializzata in contenuti culturali abbinata alla realtà virtuale del museo per visualizzare legami e collegamenti tra opere, contenuti e significati.

---

**15,30 – 15,45 Coffee-break**



venerdì 8 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

**15,45 – 16,15 Federico Borreani**

**“La memoria come strumento emotivo: una strategia di audience engagement”**

Narrazioni, strumenti e iniziative museali basati sul racconto e sul ricordo, evidenziano il valore della testimonianza, della condivisione della memoria culturale, sia come metodo potente di creazione e consolidamento della comunità, che come efficace strumento di comunicazione, promozione e valorizzazione delle collezioni e del patrimonio materiale e immateriale del territorio. Case studies e progetti complessi di engagement e di outreach, rivolti a un target particolare di utenti, ci invitano a riflettere sull'importanza delle strategie, delle metodologie e degli strumenti del coinvolgimento, anche fuori dalla sfera digitale, capaci di creare relazioni con la gente, declinando linguaggi diversi e parlando a tutti, trasmettendo senso e identità a una comunità.

**16,15 – 16,45 Fabio Viola**

**“Tecnologia, innovazione e contaminazioni: le sfide di un museo - playable -”**

Le istituzioni culturali (musei, biblioteche, teatri) hanno l'obbligo morale di diventare incubatori di idee, motori di innovazione, spazi sociali e ancor di più, destinazione privilegiata per creativi e maker provenienti da ogni parte del mondo. Le istituzioni devono riappropriarsi di un ruolo di apripista verso il futuro, non limitandosi ad inseguirlo cooptando processi e prodotti dapprima sperimentati in altri settori. Immagino un museo in cui la componente di “consumo” culturale” sia almeno paritetica a quella di “produzione”, hub attivi in cui avvenga quella auspicata sintesi tra impianto umanistico e rivoluzione tecnologica necessaria per riscrivere il nostro mondo. Se è indubbio che i luoghi culturali siano, ad oggi, degli straordinari portali per viaggiare in un passato più o meno lontano, è fondamentale che diventino gate verso ciò che sarà. Solo questo rimpallo continuo tra passato e futuro, può rendere la nostra cultura vitale nel presente.

**16,45 – 17,15 – discussione + questions & answers**

**“Musei Emotivi\_ Corner”** Spazio dedicato alle precedenti edizioni: un momento di confronto e di partecipazione aperta che si esprime attraverso un intervento all'interno del quale esporre i casi di studio, ricerca e progettualità legati alla esperienza e al vissuto di MuseiEmotivi.

**17,15 – 17,45 Elisa Bruttini (Fondazione Musei Senesi) e Davide Orsini (SIMUS - Sistema Museale Senese) | “Emozioni e tecnologie per un museo inclusivo”**

Nella convinzione che i musei debbano essere «per tutti, per tutta la vita, per tutte le culture», il SIMUS (Sistema Museale Universitario) e la Fondazione Musei Senesi hanno intrapreso un percorso per riportare sempre più al centro delle proprie politiche e attività gli individui e al tempo stesso le comunità e le loro esigenze, con particolare attenzione ai pubblici più fragili, ai quali deve essere garantita una fruizione di qualità dell'esperienza museale. In tal senso, l'accessibilità e l'inclusione si pongono come una vera e propria rivoluzione culturale e i beni presenti nei musei assumono una funzione fondamentale nella costruzione di una società democratica, nei processi di sostenibilità sociale e nella promozione delle diversità. Il tema è stato oggetto anche di seminario realizzato grazie al contributo regionale “Sistemi museali - PIR 2017-2018” ed è ad esso che vorrebbe ispirarsi una rinnovata linea operativa dei Musei Senesi.



venerdì 8 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

**17,45 – 18,15 Valeria D'Ambrosio (MuseiEmotivi 3') e Stefano Dominici (Museo di Storia Naturale Firenze) | “Il progetto WHALE HUB: Audience Development, Sustainability & Contemporary Art”**

Whale HUB è un progetto di audience development e new media strategies promosso dalla Fondazione CR Firenze allo scopo di promuovere la Sala della Balena del Museo di Geologia e Paleontologia di Firenze. Nato dal dialogo tra scienza, arte contemporanea e sostenibilità ambientale, il progetto ha visto la collaborazione dell'Istituto di ricerca Tethys che ha accolto 3 artisti in spedizione nel Santuario Pelagos, area marina protetta per i cetacei del Mediterraneo, al fine di produrre opere di Sound Art, Performance Art e Visual Arts. Sono poi stati coinvolti studenti creativi con visite, questionari e focus group per analizzare le aspettative di un pubblico giovane nei confronti di un museo scientifico. Infine gli studenti hanno partecipato alla creazione di un prototipo comunicativo multimediale da utilizzare come elemento promozionale per la Sala della Balena grazie alla collaborazione con DIDA Com Lab, Centro TV UniFi e Nemech - New Media for Cultural Heritage.

**18,15 – 18,45 Claudia Balocchini (MuseiEmotivi 1') | “Una comunità “emozionata” come elemento di crescita anche per giuristi e fundraisers”**

Una comunità attiva è la rappresentazione di una identità unica e non riproducibile. Una comunità attiva è elemento raro ed indiscutibilmente prezioso per accompagnare strategie di cambiamento giuridico e per sostenere campagne di raccolta fondi. Le sfide del nuovo Codice del Terzo Settore, sia in tema giuridico che di sostenibilità, necessitano di una comunità “emozionata” e coinvolta, di soggetti capaci di aderire a iniziative di mecenatismo diffuso e di utenti orgogliosi adatti a divenire moltiplicatori di senso.



sabato 9 marzo 2019  
**STRUMENTI EMOTIVI AL MUSEO**  
Museo Marino Marini

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

*“Strumenti emotivi al Museo: quali altri strumenti utilizzare?”*

**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

**Patrizia Asproni** - da oltre venti anni si occupa di management culturale e di industrie creative. Cultural Heritage Director per ATI Giunti, dal 2001 è Presidente di Confcultura, (Associazione Nazionale delle Imprese per la valorizzazione e la promozione dei beni culturali, del turismo culturale, dell'innovazione tecnologica) e dal 2006 è Presidente della Fondazione Industria e Cultura. È Presidente della Fondazione Museo Marino Marini a Firenze. È inoltre Chairman della Piattaforma Tecnologica Europea Beni Culturali IPOCH2. e Co-chair della Joint Commission Italy-USA Cooperation on Science and Technology on Cultural Heritage. È inoltre membro di prestigiose istituzioni e enti no-profit quali Amici degli Uffizi, Palazzo Blu di Pisa, Rondine Cittadella della Pace, Istituto Marangoni for fashion and art.

**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. E' 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. E' 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). E' 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. E' 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** - lavora nel Servizio Biblioteche, Archivi, Musei e Beni Culturali dell'Istituto Beni Culturali della Regione Emilia-Romagna. Negli ultimi 15 anni ha progettato e gestito diversi progetti finanziati dall'Unione Europea, in particolare sull'educazione museale, l'apprendimento permanente e il dialogo interculturale. È membro attivo di molte associazioni e reti museali professionali, tra cui ICOM International, EMA - European Museum Academy e la rete Museum Ed-AMECO, che raccoglie organizzazioni di educazione museale e reti museali in Canada e Nord America. È membro del board di NEMO – Network of European Museum Organisations e dal 2014 membro della giuria del Premio Children in Museums Award.



## BIOGRAFIE relatori

**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".

**René Capovin** - collabora dal 2008 con la Fondazione Micheletti e con il musil - Museo dell'Industria e del Lavoro di Brescia, curandone la progettazione nell'ambito scientifico e museologico. Fa parte di EMA – European Museum Academy e ideatore di Museums in Short, concorso per videorealizzati da o per musei europei. Ha pubblicato articoli su riviste italiane e straniere di studi culturali, trattando soprattutto l'opera di Jean Baudrillard e temi culturali e politici (populismo, consumo, patrimonio). Ultime pubblicazioni: "Jean Baudrillard, Michel Houellebecq. Un gioco di specchi", Lo Sguardo, n. 23, 2018; entry "Postmodernism", SAGE Encyclopedia on Research Methods Foundations (forthcoming). Tra il 1999 e il 2003 ha diretto un centro di accoglienza di richiedenti asilo e rifugiati.

**Andrea Ferracani** - è ricercatore al MICC, Media Integration and Communication Center, Centro di Eccellenza della Facoltà di Ingegneria dell'Università di Firenze. I suoi campi di studio vertono sulle applicazioni multimediali, l'analisi di dati su social network e la collective intelligence, la human computer interaction e le interfacce naturali. Ha compiuto un percorso di studi che parte da una formazione umanistica, passa per una specializzazione in Multimedia Design, per approdare al conseguimento del Dottorato di Ricerca in Ingegneria Informatica. È autore di numerose pubblicazioni su Riviste e Atti di Conferenze Internazionali.

**Paolo Ranieri** - si occupa dell'ideazione, progettazione e coordinamento dei contenuti multimediali e degli exhibit di Mostre, Musei e Installazioni multimediali in genere. È inoltre regista di film documentari. Dal 1993 al 2003 collabora stabilmente con lo Studio Azzurro come montatore e regista. È tra i fondatori dello studio di produzione N103 di Milano, per un decennio leader in Italia nella progettazione e realizzazione di allestimenti e percorsi multimediali per Mostre e Musei. Nel 2013 ha fondato, con altri due designer visuali e multimediali, Karmachina, società di visual e multimedia design con la quale realizza installazioni e percorsi multimediali. Ha realizzato, in veste di Coordinatore e Supervisore Artistico dei contenuti e del progetto allestitivo, il Museo Multimediale Federico II Stupor Mundi a Jesi (An). Dal 2017 si occupa con Karmachina della progettazione e realizzazione delle Visitor Experience, dei contenuti audiovisivi e dei software del percorso permanente multimediale del Museo M900 di Mestre, in collaborazione con Engineering Associates e Studio Grisdainese di Stefano Gris e Silvia Dainese. Con Engineering Associates ha inoltre maturato un proficuo e duraturo rapporto di collaborazione con N103.

**Maco Barberis** - dopo gli studi al DAMS di Torino e gli studi privati in campo musicale, completa la formazione negli Stati Uniti, a New York. Nel corso degli anni ha maturato competenze ed esperienze personali nei settori: multimedia design, studio e live recording, spettacolo dal vivo e organizzazione di grandi eventi. È CEO e Direttore creativo di PUNTO REC STUDIOS, fondata nel 2007. Si configura come una casa di produzione audio e video, factory progettuale e produttiva del suono e delle immagini che fornisce contenuti per la comunicazione multicanale.

**Cinzia Dal Maso** - giornalista e scrittrice, ama indagare le storie antiche per capire il presente, e frequentare le memorie dei luoghi. Scrive su temi di archeologia, comunicazione dei beni culturali, uso contemporaneo del passato, turismo culturale, ecoturismo per i quotidiani La Repubblica e Il Sole 24 ore, e per diverse riviste italiane e straniere (negli anni ha scritto per, tra gli altri, National Geographic, Geo, Le Scienze, Focus Storia, Ligabue Magazine, Meridiani,



## BIOGRAFIE relatori

Bell'Italia, Bell'Europa, In Viaggio, Traveller, Airone). Ha scritto libri che narrano storie antiche, e tiene lezioni e seminari presso università e istituzioni sulla comunicazione della storia presso il grande pubblico. Dirige Archeostorie. Journal of Public Archaeology ([www.archeostoriejpa.eu](http://www.archeostoriejpa.eu)) che, assieme all'omonimo Magazine [www.archeostorie.it](http://www.archeostorie.it), propone una visione della ricerca del nostro passato come attività di servizio a beneficio della società, e promuove lo storytelling come strumento privilegiato di dialogo tra passato e presente.

**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.

**Adele Magnelli** - è 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.

**Stefano Bergonzini, Riccardo Ricci** - Museyoum è un'impresa sociale nata dall'unione sinergica delle competenze ed esperienze di Stefano Bergonzini e Riccardo Ricci, entrambi noti nel panorama internazionale collegato all'arte, all'innovazione, alle tecnologie virtuali e all'intelligenza artificiale. Il percorso inizia creando la memoria storica dei musei, la loro trasposizione virtuale a 360° in altissima definizione fotografica, e prosegue con lo sviluppo di soluzioni per la fruizione interattiva e immersiva. Museyoum ha creato sistemi per la comprensione semantica di immagini, di opere e di contenuti museali. Competenze con le quali sviluppa servizi e strumenti strategici per i luoghi di fruizione della cultura.

**Federico Borreani** - ligure di nascita, bolognese per scelta, studia economia e management delle organizzazioni culturali in Cattolica a Milano e al Gioca a Bologna. In Francia e a Bruxelles si specializza in politiche e reti culturali europee. Nel 2009 fonda BAM! Strategie Culturali, società che sviluppa servizi e progetti strategici per le istituzioni culturali: audience development, studi del pubblico, strategie di coinvolgimento digitale e partecipazione, branding e comunicazione, progettazione europea. Collabora al coordinamento organizzativo e strategico di eventi, festival, centri culturali. Va molto a teatro, ma continua a guardare più gli spettatori degli attori. Va molto ai concerti, ma solo per cantare.

**Fabio Viola** - autore di saggi come "L'arte del Coinvolgimento" (Hoepli 2017) e "Videogiochi e Cultura" (Edizioni il Mulino 2018), è attualmente Coordinatore area gaming Scuola Internazionale di Comics e nel comitato scientifico del Master in Comunicazione Storica di Tor Vergata. Ha dedicato la sua intera carriera all'industria dei videogiochi ricoprendo incarichi per multinazionali come Electronic Arts Mobile e Vivendi dove ha contribuito al lancio di prodotti iconici come Fifa, Harry Potter, The Sims. Da tre anni ha fondato l'ass. TuoMuseo attiva nell'intersezione tra gaming e patrimonio culturale dove ha coordinato progetti come Father and Son per il Mann di Napoli, Playable Museum Award per il Marino Marini di Firenze e Past for Future per il Marta di Taranto.

## 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

Museo Marino Marini @MuseoMariniFi

Archeostorie @archeostorie

BAM! @BAMstracult

ETT @ettspa

FondazioneMicheletti @FondMicheletti

IBC EmiliaRomagna @IBACNER

MeltingPro @meltingpro

Museyoum @museyoum

Musil Brescia @MusilBrescia

NEMO Office @NEMOoffice

PuntoRec Studios @PuntoRecStudios

Simbdea @simbdea

TuoMuseo @TuoMuseo

Fondazione Musei Senesi @museisenesi

Museo Storia Naturale Firenze @StoriaNaturale

Patrizia Asproni @PASproni

Alberto DelBimbo @delbimboal

Andrea Ferracani @nodirection7

Adele Magnelli @Adele\_Magnelli

Paolo Mazzanti @enrosadira

Antonia Silvaggi @antoniasilvaggi

Fabio Viola @FabioViola

## Sede:

**Museo Marino Marini**

Piazza di San Pancrazio

50123 Firenze -

[www.museomarinomarini.it](http://www.museomarinomarini.it)

**Elisa Ascani**

Coordinamento e Segreteria Mostre e Eventi

office: +39 055 219432

[eventi@museomarinomarini.it](mailto:eventi@museomarinomarini.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](mailto:museiemotivi@gmail.com)

[www.nemech.unifi.it/musei-emotivi](http://www.nemech.unifi.it/musei-emotivi)



---

---

Un progetto di:

---



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE



Regione Toscana



FAS  
Fondo Aree  
Sottoutilizzate  
2007-2013



REPUBBLICA ITALIANA

In collaborazione con:

---



Con la partecipazione di:

---



museo  
dell'**industria**  
e del **lavoro**  
brescia  
musil



mg meltingPro

ARCHEOSTORIE®

Simbdea

TUOMUSEO



PUNTOREC  
STUDIOS



Museyoum

---

---