

1000 Lampadine LED



72 /1000 W

Allestimento degli spazi espositivi

Progettare l'interazione



Introduzione



La trasformazione del museo

Da deposito di memoria culturale



a spazio dinamico di interazione, interpretazione e partecipazione

Da deposito a agente attivo

Il museo non è più solo un contenitore di oggetti, ma un agente attivo di trasformazione culturale

Prima

- Deposito di "curiosità"
- Rivolto a un'élite
- Focus sugli oggetti
- Visitatore passivo

Oggi

- Ambiente comunicativo
- Accessibile e inclusivo
- Focus sull'esperienza
- Visitatore attivo

Perché questa trasformazione?

Necessità di rilevanza

I musei devono ripensare missione, pubblico e forme di coinvolgimento per rimanere rilevanti nella società contemporanea

Crisi di legittimità

Tensione tra ruolo educativo tradizionale e necessità di adattarsi a una società sempre più partecipativa

Pubblico eterogeneo

L'era digitale ha generato nuove esigenze e preferenze culturali, spingendo verso un design centrato sul visitatore

Information sickness

Eccesso di informazioni e perdita di profondità simbolica: i musei devono fornire esperienze concrete ed emotivamente risonanti

Evoluzione tecnologica e culturale

Riconoscimento del ruolo del design — architettonico, spaziale ed esperienziale — nel modellare conoscenza ed emozione

Impatto della digitalizzazione — bilanciare presenza fisica e estensione virtuale, intimità e immersione

Nascita del Visitor-Centered Design — risposta al calo delle presenze e alla domanda di inclusività (anni '90)

Ridefinizione istituzionale

L'ICOM (International Council of Museums) ha modificato significativamente la definizione di museo negli anni

1946

"The word 'museum' includes all collections, open to the public, of artistic, technical, scientific, historical or archaeological material, including zoos and botanical gardens, but excluding libraries, except in so far as they maintain permanent exhibition rooms."

Ridefinizione istituzionale

L'ICOM (International Council of Museums) ha modificato significativamente la definizione di museo negli anni

1974

"A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of the society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates, and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment."

Ridefinizione istituzionale

L'ICOM (International Council of Museums) ha modificato significativamente la definizione di museo negli anni

2007

"A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment."

Ridefinizione istituzionale

L'ICOM (International Council of Museums) ha modificato significativamente la definizione di museo negli anni 2022

"A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing."

Visitor-centered design

Passaggio da focus sugli oggetti a focus sull'esperienza

Spazio relazionale — costruito attorno alla partecipazione e creazione di significato

Ecosistema narrativo — design sistematico a più livelli: spaziale, comunicativo, relazionale, esperienziale

Visitatore attivo — agente, interprete e co-creatore di significato

Narrazione spaziale — architettura, ritmo, luce, grafica, suono e tecnologia uniti

Il ruolo dell'interattività

Nel visitor-centered design la priorità è l'esperienza

In questo contesto l'interattività non è un optional o un "gadget" tecnologico, ma la lingua che traduce questa filosofia in realtà concreta, assicurando che la progettazione di un museo produca un ambiente dinamico e partecipativo.

La Triade degli Obiettivi

Learn

Obiettivi comunicativi

Cosa imparare

Do

Obiettivi comportamentali

Cosa fare

Feel

Obiettivi emotivi

Cosa provare

In sintesi

Il museo contemporaneo è un ambiente comunicativo ed esperienziale dove il design è uno strumento critico e trasformativo

L'esperienza museale diventa un ecosistema dinamico che innesca:

Apprendimento · Emozione · Riflessione · Socializzazione

Il visitatore: da destinatario passivo a agente attivo e interprete

8.2

A proposito di noi
About us

La famiglia prima di tutto
The family comes first

Sacri e profani
Sacred and profane

Grandi passioni italiane
The big passions of Italians

Uno nessuno centomila
One, no-one, a hundred thousand

Come ci vediamo noi
How we see ourselves

Come ci vedono gli altri
How other people see us



Progettare l'interattività

Interazione e interattività

Interazione

Azione, reazione, influenza reciproca di cause, fenomeni, forze, elementi, sostanze, agenti naturali, fisici, chimici, e per estensione psicologici e sociali.

Interattività

Nell'ambito dell'informatica e della comunicazione, particolare tipo di relazione che si stabilisce tra i media digitali e i loro utenti, che sottolinea il ruolo di partecipazione attiva offerto dal medium ed esercitato dall'utente all'interno di un processo di trasferimento di informazioni mediato dal computer.

L'interattività nel museo

01

Tecnica

Tecnologie reattive e sensori
Sistema stimolo-risposta
Feedback immediati

02

Spaziale

Coinvolgimento corporeo
Orchestrazione fisica
Movimento nell'ambiente

03

Dialogica

Relazioni comunicative
Interpretazione attiva
Costruzione del significato

L'interazione è una qualità intrinseca dell'ambiente, non un elemento aggiuntivo

Caratteristiche di un allestimento interattivo



Narrativa



Usabilità



Percezione



Accessibilità



Durabilità



Realizzazione tecnica

Narrativa

L'Ambiente come dispositivo narrativo

Lo spazio espositivo non è un contenitore neutro, ma un **dispositivo narrativo** che orchestra:

 Architettura

 Ritmo

 Luce

 Grafica

 Suono

 Tecnologia

L'intero percorso diventa **un unico flusso** volto a raccontare una storia sensata e coerente.

Riproduzioni



Video & live

Proiezioni, live show



Riproduzioni digitali

3D, AR, VR

Non sostituiscono l'originale, ma dirigono
l'attenzione verso aspetti altrimenti ignorati.



Embodied learning

La storia è "vissuta" quando muoversi e interagire diventa parte della narrazione



Movimento



Sensorialità



Personalizzazione

L'uso di dispositivi personali o forniti dal museo consente una personalizzazione del percorso e dell'esperienza di visita



App



Guide interattive



QR code

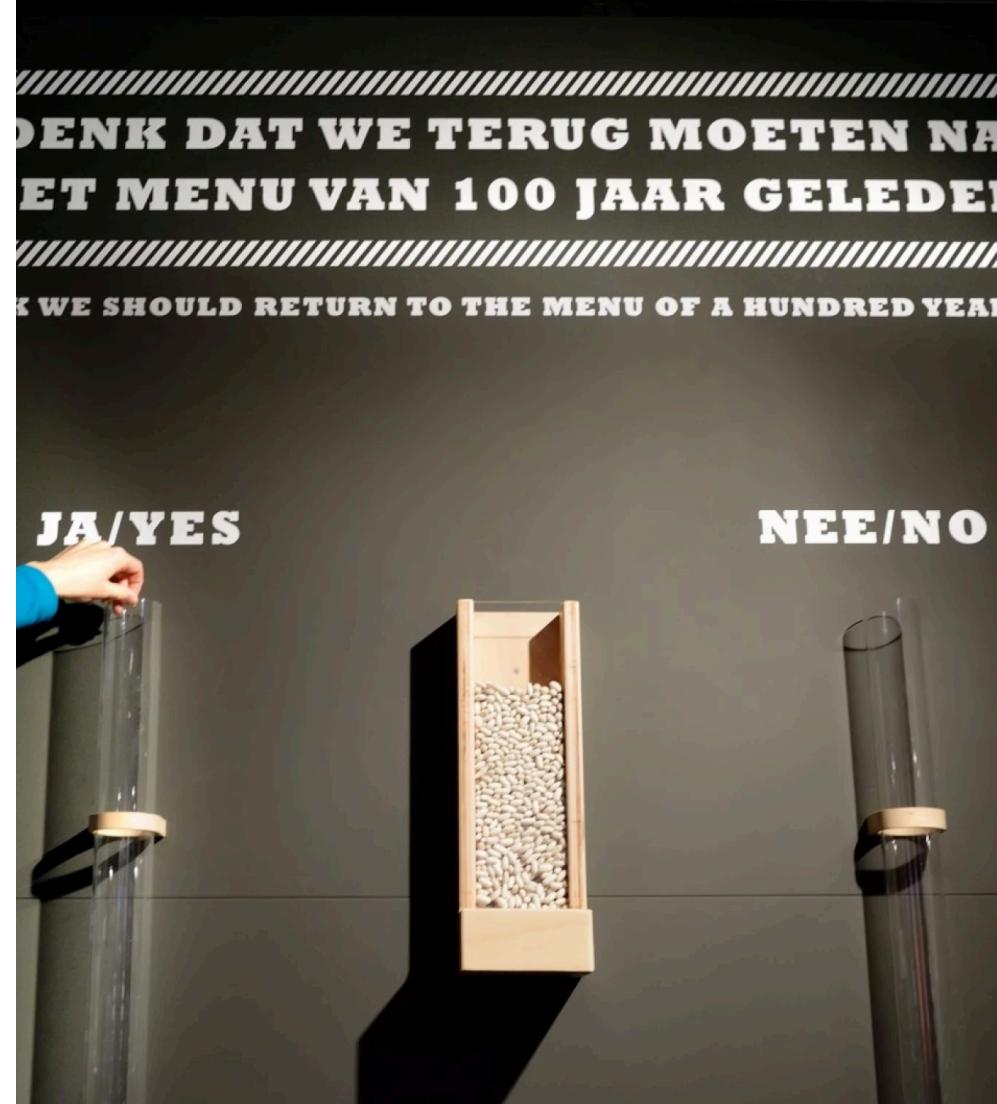


Dispositivi ad-hoc



Co-creazione

Raccogliendo feedback e input dalle installazioni, il visitatore può diventare co-autore dell'esperienza e partecipare attivamente alla generazione di nuovi significati





CARO SAVERIO

DEAR SAVERIO

Saverio Tutino
Milano, 1928 - Roma, 2010
Archivista Bibliotecario
Conservatore Documenti Storici
Conservatore Archivio Storico

SAVERIO TUTINO
Saverio created more than he left behind.
Hand to all of you.

Saverio Tutino

Dotdotdot - Piccolo museo del diario

Archivio Diaristico Nazionale, Pieve Santo Stefano (Arezzo), Italy



Usabilità

Uso immediato

Un'installazione efficace deve essere **totalmente**
auto-esplicativa.

Il visitatore deve afferrare immediatamente lo scopo e il metodo di interazione senza necessità di aiuto esterno.

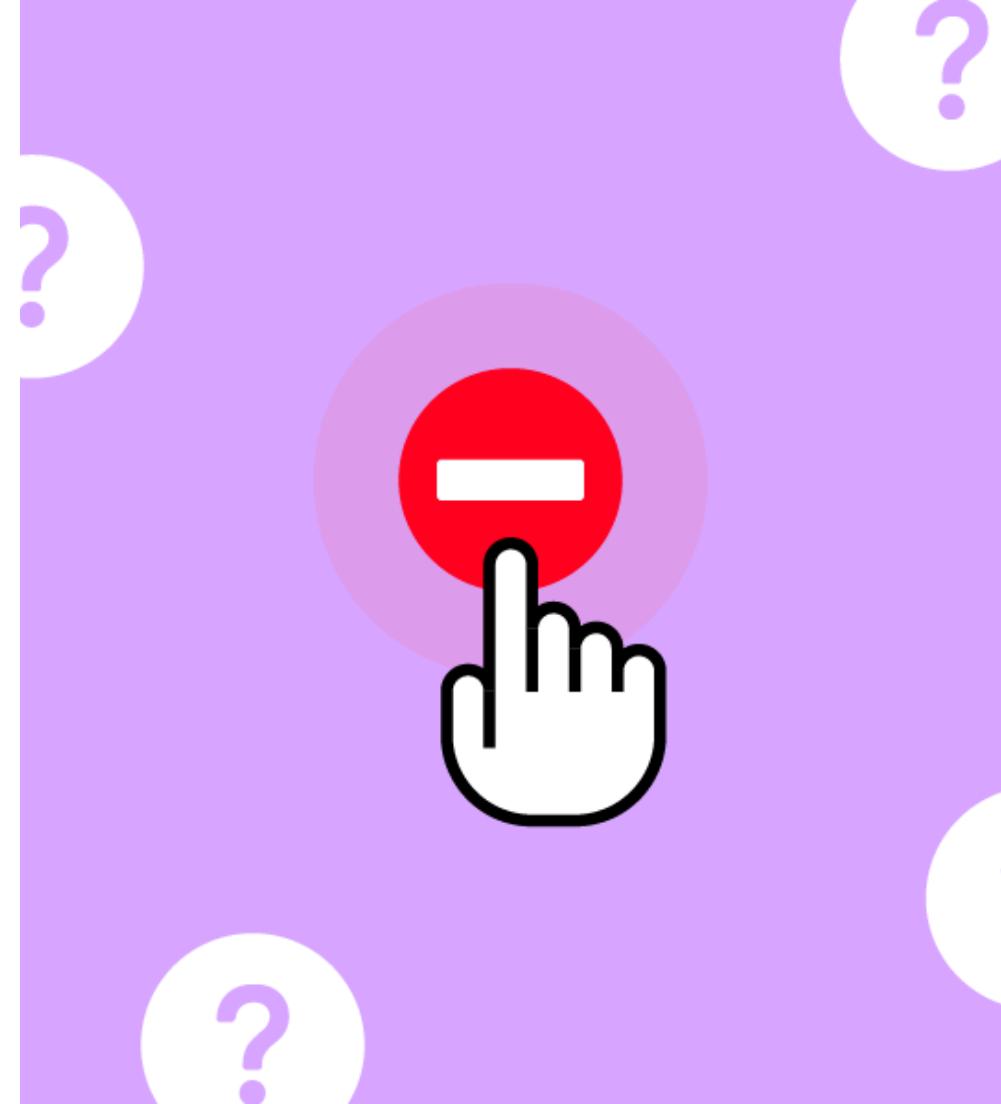


Frizione cognitiva

La frizione intuitiva si verifica quando un'interfaccia apparentemente intuitiva produce risultati inaspettati.

L'efficacia di un'installazione dipende dal massimizzare l'intuitività dell'interazione e ridurre la frizione cognitiva nella fase di comprensione.

Bassa frizione = la mente del visitatore non è impegnata a capire come usare l'installazione, ma cosa sta imparando.



Inviti e segnali

L'interazione deve essere guidata da:

Inviti all'azione

Possibilità d'azione
implicite

Questi indizi devono guidare l'utente
intuitivamente, prevenendo frustrazione.

Segnali esplicativi

Indicazioni visive, sonore,
aptiche



Prototipazione e test

L'usabilità si ottiene attraverso la validazione continua.

L'unico modo per identificare problemi di usabilità e potenziali incomprensioni è condurre test utente ripetuti durante la fase di sviluppo.



Usabilità e complessità

La necessità di usabilità aumenta con la complessità dell'interfaccia.

Installazioni con più passaggi o esplorazione di dati richiedono chiarezza estrema per evitare l'abbandono dell'attività.



Pubblici eterogenei

Le installazioni devono mantenere l'usabilità per pubblici diversi: bambini, adulti, persone con diverse abilità.

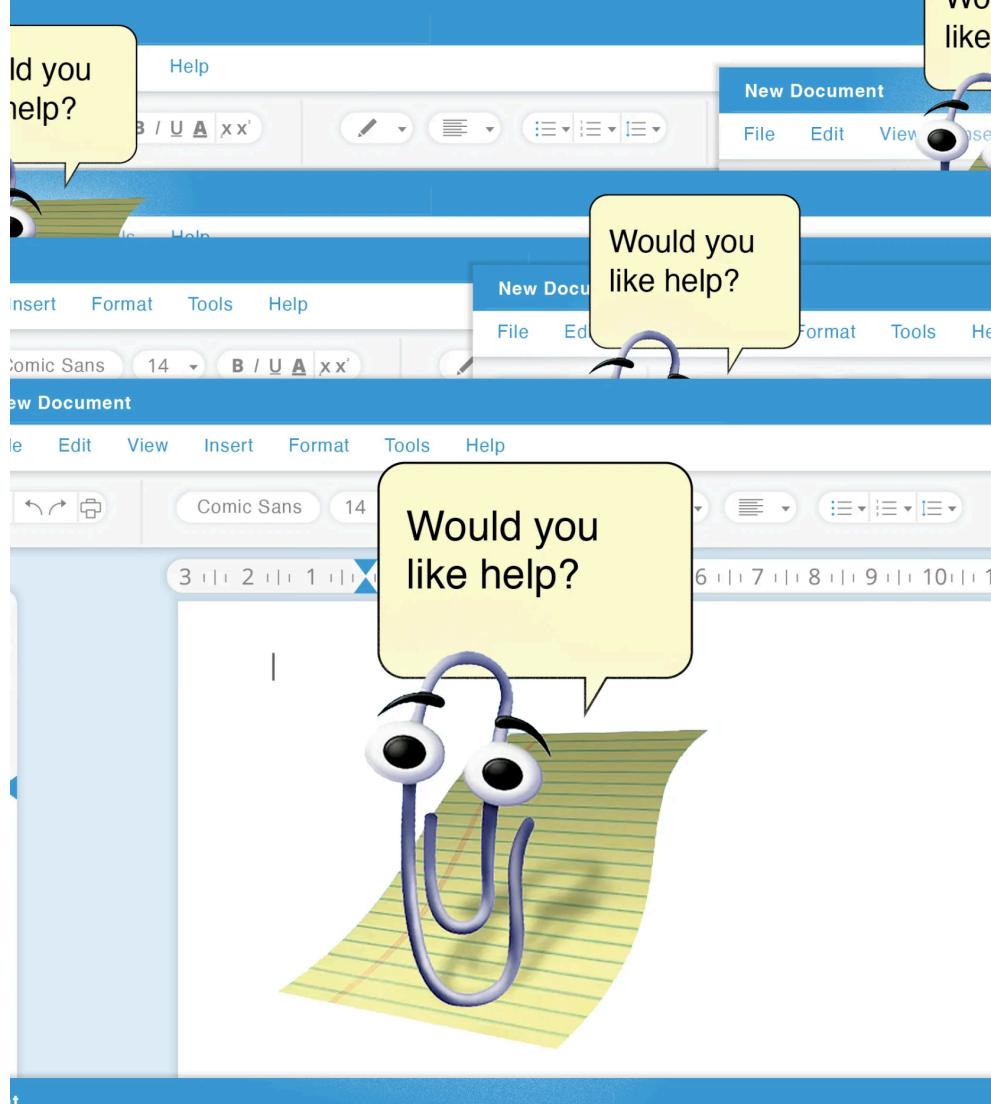
Un design efficace bilancia l'esperienza per evitare soluzioni di compromesso che non funzionano bene per nessuno.



Usabilità vs istruzioni umane

L'efficacia del design è compromessa quando le installazioni richiedono l'intervento costante del personale per spiegare cosa fare.

Non è economicamente sostenibile e indica un fallimento nella progettazione intuitiva.



Farbsuche Colour search



Der Computer findet mithilfe von
Machine Learning 131 Bilder mit
der ausgesuchten Farbe.

The computer uses machine
learning to find 131 images
with the selected colour.

Ausdrucken



ART+COM - Bauhaus Infinity Archive

Bauhaus Archive, Berlin



Accessibilità

L'accessibilità come priorità etica e di design

Inclusività e accessibilità devono essere integrate come principi fondamentali già nelle prime fasi del processo di progettazione

Progettare con sensibilità significa assicurare che l'esperienza accolga, includa e ispiri un pubblico eterogeneo

Integrare l'inclusività in materiali, hardware e software migliora l'esperienza complessiva per tutti i visitatori, indipendentemente da età e abilità

Risposta alle esigenze eterogenee dei visitatori

La progettazione deve considerare una vasta gamma di caratteristiche:



Età



Abilità



Stili cognitivi



Alfabetizzazione

È cruciale includere soluzioni per individui con disabilità sensoriali (visive, uditive) o cognitive e per le persone anziane

Coinvolgimento sensoriale multimodale

Le mostre dovrebbero adottare un design multisensoriale per favorire l'interazione empatica e dinamica



Tatto



Suono



Luce



Movimento

L'integrazione sensoriale è essenziale per accomodare diverse capacità

Accessibilità fisica e posizionamento



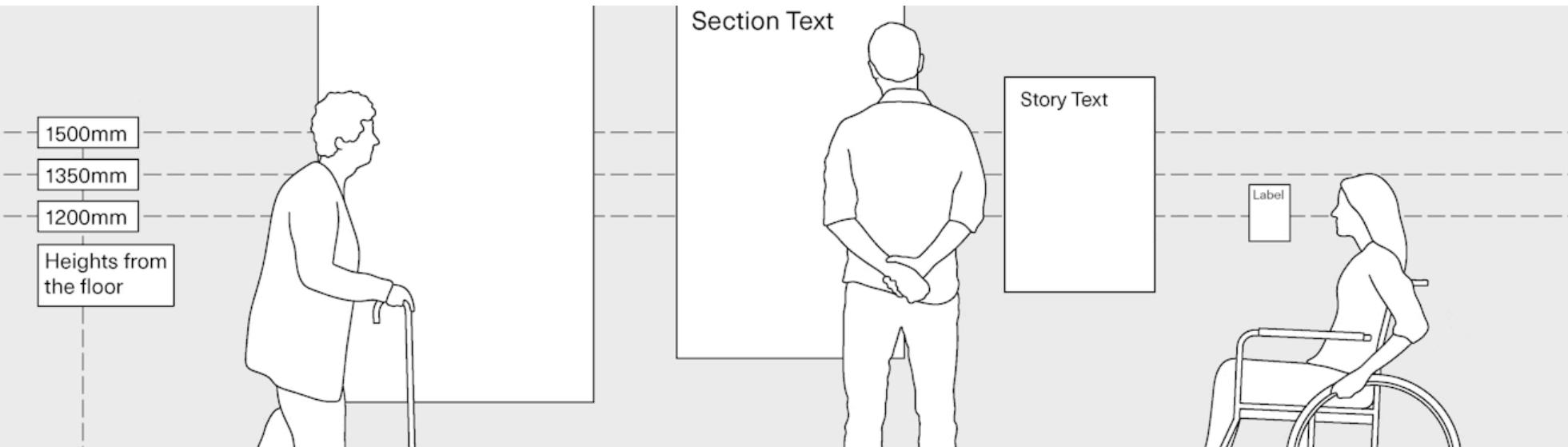
Raggiungibilità

Le interazioni devono essere accessibili a utenti in sedia a rotelle o bambini piccoli



Dimensionamento

Interfacce e display posizionati per visitatori di tutte le età e altezze



Funzionalità digitali di supporto



Sottotitoli

Per persone non udenti



Descrizioni audio

Per persone non vedenti



Comandi vocali

Per disabilità motorie



Regolazione stimoli

Per persone neurodivergenti



Prevenzione del sovraccarico sensoriale

Il design deve mirare a evitare:



Sovraccarico cognitivo



Disorientamento



Cinetosi (VR)

Alternare momenti di alta immersione con pause per la riflessione aiuta i visitatori a metabolizzare le informazioni