

# IL MUSEO DEL FUTURO

Le sfide della contemporaneità tra evoluzione tecnologica e nuovo ruolo sociale dei musei: una prospettiva internazionale

**Martedì 2 ottobre 2018**

**FONDAZIONE CR FIRENZE**

via Maurizio Bufalini, 6 - Firenze

Nell'era digitale la capacità di attivare processi di **progettazione partecipata** e di **co-creazione** con le comunità diventa un asset strategico per **rinnovare il rapporto delle organizzazioni museali** con i loro pubblici tradizionali e i cosiddetti non pubblici, contribuendo a

dare nuovi significati al ruolo della cultura nella società moderna. Come rispondono i musei a questa sfida, quali sono le **tendenze europee** e quali i **nuovi profili professionali** di cui c'è bisogno per traghettare l'istituzione museale dal Novecento alla contemporaneità?

ORE 9.00

## ACCREDITO

ORE 9.45

## SALUTI ISTITUZIONALI

ORE 10.00

## INTRODUZIONE E MODERAZIONE

**Alessandro Bollo**, *Direttore, Polo del '900 - Torino*

**Jasper Visser**, *Blogger and researcher, The Museum of the Future - Amsterdam*

ORE 11.00

## SPEECHES

**Michael Geithner**, *Head of Games and Game Design, DDR Museum - Berlino*

**Conxa Rodà**, *Head of Strategy, Innovation and Digital Strategy*

*at Museu Nacional d'Art de Catalunya - Barcellona*

**G. Giannella**, *Funder & CEO, Streamcolors - Milano*

ORE 12.00

## TAVOLA ROTONDA

ORE 13.00

## CHIUSURA DELLA MATTINATA

Un progetto di



FONDAZIONE  
CR FIRENZE



Piccoli Grandi  
Musei

ValoreMuseo

Con la consulenza di



FITZCARRALDO  
FONDAZIONE



## ALESSANDRO BOLLO

Alessandro Bollo è Direttore del Polo del 900, Presidente di “Kalata. Progetti per fare cultura” ed è stato fondatore e responsabile Ricerca e Consulenza della Fondazione Fitzcarraldo. Esperto in management e progettazione culturale, si è occupato di nuovi modelli di audience engagement e di valutazione degli impatti culturali. È docente all'Università Cattolica di Milano e in diversi corsi e master sui temi del marketing e del management culturale.



## JASPER VISSER

Si definisce un “innovatore sociale” e aiuta le organizzazioni a connettersi con il loro pubblico, sviluppare strategie per l'era digitale e facilitare i processi di comunità e cocreazione. Jasper ha una vasta esperienza nei settori della cultura e del patrimonio e delle istituzioni sociali, ha iniziato la sua carriera come consulente indipendente e designer di programmi e progetti educativi per numerose organizzazioni internazionali. È senior partner della società VISSCH+STAM.



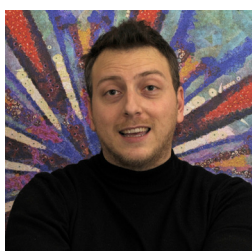
## MICHAEL GEITHNER

È head of games e game designer al DDR Museum di Berlino. “Un'esperienza pratica della storia” è il credo con cui lui e un piccolo gruppo di entusiasti “produttori” di musei stanno portando avanti nel tempo. Michael ha studiato produzione cinematografica presso Babelsberg Studio in Potsdam, il più antico studio cinematografico su larga scala al mondo e ha iniziato a dopo poco a progettare giochi. Lavora come Game Designer freelance e Social Media Manager. Insieme a Martin Thiele-Schweiz ha fondato “Playing History”, una piccola azienda che si occupa di progettare e sviluppare giochi digitali e analogici molto utilizzati nelle scuole. Il loro gioco “Bürokratopoly” ha ricevuto un premio speciale dall'Agenzia federale tedesca per l'educazione politica.



## CONXA RODÀ

Ricopre la carica di Head of Strategy, innovation and Digital Transformation al Museu Nacional d'Art de Catalunya di Barcellona, dove lavora alla pianificazione strategica e all'implementazione della trasformazione digitale in tutto il museo. È stata membro del gruppo di lavoro per lo sviluppo della strategia per i contenuti di Europeana e attualmente è co-direttrice del corso di Digital Strategy per le organizzazioni culturali gestito con l'Università della Catalogna (UOC), oltre che membro del Comitato internazionale dei musei e del web.



## GIACOMO GIANNELLA

È l'anima creativa e visionaria di Streamcolors. E' un artista digitale e un veterano del settore videogiochi con quasi 15 anni di esperienza come Videogames Art Director e come docente di Videogames Art Direction allo IED di Milano. La sua passione per le tecnologie, la filosofia, la natura e la scienza lo hanno portato nel 2004 a dar vita a un sistema d'arte generativa con cui, attraverso un alfabeto grafico tridimensionale (i Giganti), rielabora immagini in tempo reale per creare video e opere d'arte. Attraverso il suo lavoro, Giacomo apre le porte a una nuova percezione del visibile in modo astratto, interattivo, inaspettato e unico.