

APPROFONDIMENTO · IL VALORE

Il valore di un museo interattivo

A cura di Pleiadi · 2 minuti di lettura

Un museo interattivo trasforma un patrimonio, un tema scientifico o la storia di un territorio in un'esperienza che il visitatore compie in prima persona. Porta pubblico e visibilità all'ente che lo promuove, accoglie le scuole del territorio e resta nel tempo come luogo di identità e di relazione con la comunità.

che cosa porta **un museo**



il pubblico
visitatori del territorio, turisti, gruppi, comunità

le scuole
classi in visita e programmi educativi durante l'anno

gli eventi
incontri, presentazioni, aperture speciali

il territorio
un luogo riconoscibile per la comunità

le istituzioni
relazioni e collaborazioni dell'ente

la reputazione
la qualità dell'offerta culturale dell'ente

Più di uno spazio espositivo

Un museo interattivo lavora su più piani: rende accessibile un contenuto, accoglie le scuole del territorio, ospita eventi e incontri, rafforza la reputazione dell'ente che lo ha voluto. Percorso, materiali e attività vengono progettati per funzionare nel tempo, con contenuti che possono essere aggiornati e nuovi capitoli che si aggiungono.

Il valore culturale e il valore di pubblico

Un progetto museale viene valutato su due piani: la qualità culturale e scientifica dell'offerta e la capacità di richiamare visitatori. I due piani si considerano insieme fin dalla prima fase: il contenuto definisce il racconto, il pubblico definisce la forma dell'esperienza.

Le forme dell'interazione

Un museo interattivo combina forme diverse di interazione: exhibit analogici e meccanici, postazioni digitali e audiovisive, ambienti immersivi, un elemento iconico, attività condotte da divulgatori, livelli di lettura per età diverse. La tecnologia rende visibili i processi e consente di aggiornare i contenuti, con un impegno di manutenzione e aggiornamento. L'interazione fisica favorisce la comprensione e la memoria e richiede materiali robusti. La scelta dipende dall'obiettivo, dal pubblico e dal personale presente in sala.

le forme **dell'interazione**

analogico e meccanico

leve, ruote, acqua, aria, costruzioni

DÀ

comprensione immediata, uso condiviso, tutte le età

RICHIEDE

materiali robusti e ricambi standard

digitale e audiovisivo

schermi, proiezioni, video mapping, applicazioni

DÀ

contenuti aggiornabili, processi resi visibili

RICHIEDE

aggiornamento del software, manutenzione, cura di dati e minori

immersivo e sensoriale

sale buie, suono, luce, ambienti da attraversare

DÀ

forte impatto e memoria della visita

RICHIEDE

spazio dedicato e un posto preciso nel ritmo del percorso

elemento iconico

il simbolo del museo, visibile da lontano

DÀ

identità e immagini per la comunicazione

RICHIEDE

uno solo, collocato nel punto più alto del racconto

attività condotte

laboratori, dimostrazioni, visite animate

DÀ

relazione diretta con il pubblico e con le scuole

RICHIEDE

personale formato e un programma durante l'anno

livelli di lettura

lo stesso spazio per età e competenze diverse

DÀ

un pubblico più ampio con un solo allestimento

RICHIEDE

testi e altezze pensati per età diverse

La scelta dipende dall'obiettivo, dal pubblico e dal presidio: le forme si combinano lungo il percorso.

Più opzioni, una scelta condivisa

Per ogni scelta importante si studia più di una soluzione: due concept diversi dello stesso museo, due versioni dello stesso elemento iconico, oppure lo stesso impianto in tre livelli. Ogni opzione si presenta con le sue conseguenze su spazio, tempi, gestione e budget, e la decisione si prende insieme all'ente.

---

più opzioni, **una scelta condivisa**



due concept

due impianti diversi dello stesso museo, con la loro logica e il loro racconto



due versioni di un elemento

lo stesso elemento iconico in due soluzioni allestitive



tre livelli

lo stesso impianto in versione base, media e avanzata

Le alternative si presentano con le loro conseguenze su spazio, tempi, gestione e budget, e la scelta si fa insieme.

Le competenze

Un museo interattivo riunisce competenze diverse: sviluppo dei contenuti, progettazione dell'esperienza e degli exhibit, grafica, multimedia, produzione e installazione, in dialogo con l'architettura dell'edificio. Pleiadi riunisce queste competenze nella progettazione e nella realizzazione del museo.

Alcuni musei e mostre

Il Children's Museum Verona; il MU-CH di Settimo Torinese, nato nell'ex fabbrica di Primo Levi, primo museo interattivo della chimica in Europa; il MILE, museo del Distretto Veneto della Pelle ad Arzignano; la mostra Macchine del Tempo, in collaborazione con l'Istituto Nazionale di Astrofisica.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430