 Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente

**THE GAME. Elettricità e rivoluzione digitale  
Una mostra ispirata al libro di Alessandro Baricco**

***a cura di*** *Carlo Berizzi e Francesco Pietra*

**ideata da** Museo della Tecnica Elettrica con Scuola Holden

**30 settembre 2022 – 28 febbraio 2023**

**Lectio Magistralis di Alessandro Baricco**

**29 settembre**

Youtube Università di Pavia - [**LINK**](https://www.youtube.com/watch?v=2fhsCxIDFcg)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Con il patrocinio di* | |  |  |  |
|  | **C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Logo_bandiera_positivo_colori trasp.jpg** | **Logo Provincia Pavia** |  |  |
|  | C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\MAIN_LOGO_suduerighe_1000x1000_Granata su bianco.png | C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\logo museimpresa.png | C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Logo_Asso_epig_P280.jpg |  |

*Comunicato stampa 30.09.2022*

La **Lectio Magistralis** **di Alessandro Baricco** tenutasi presso la storica Biblioteca Universitaria di Pavia – MiC, incentrata sull’insurrezione mentale che negli ultimi 40 anni ha cambiato la vita di ognuno di noi, ha aperto la mostra **THE GAME. Elettricità e rivoluzione digitale** ospitata al Museo della Tecnica Elettrica fino al 28 febbraio 2023.

Nel suo discorso Baricco sottolinea i passaggi fondamentali che hanno scatenato la rivoluzione tecnologica, individua nella **volontà di cambiamento e rottura con il ‘900** la scintilla che ha dato il via alla ricerca e alla nascita di nuove tecnologie “*gli umani, irrequieti e scontenti del mondo e della civiltà in cui vivono, ne immaginano un’altra e iniziano a studiare strumenti che permettano di costruire una civiltà diversa*”. Attraverso questa rivoluzione il mondo è stato sistematicamente smontato e riscritto in un formato senza peso che ha reso fluido e dinamico il mondo.

Insieme alla volontà di “*sciogliere il mondo”*, renderlo leggero e veloce il digitale ha messo la **conoscenza a disposizione di tutti** in modo indistinto attraverso strumenti amichevoli e facili da utilizzare come PC e smartphone. Un esempio è la nascita diWikipedia dove chiunque può partecipare alla conoscenza, un sistema elastico che si autocontrolla, aperto e flessibile. Questa rivoluzione, che come tutte ha fatto vittime ed errori, ha avuto per molto tempo un’**opposizione mentale molto forte** ma, con la pandemia da Covid-19, abbiamo assistito ad una accelerazione esponenziale delle nuove tecnologie e a una loro diffusione sempre più capillare.

I concetti introdotti da Baricco sono ampliati nella rassegna curata da Carlo Berizzi e Francesco Pietra con un percorso ideato dalla Scuola Holden: **strumenti digitali, grafiche, animazioni, articoli di giornali, illustrazioni e una dettagliata linea del tempo** attraversano le “Epoche tecnologiche”, accompagnano a conoscere i protagonisti di questa rivoluzione e delineano i passaggi chiave che l’hanno causata.

I tavoli che accolgono gli oggetti esposti sono animati da una **videoinstallazione** **immersiva** dello studio creativo TWOSHOT che rende dinamico lo spazio espositivo e amplifica le connessioni. Uno schermo touch consente di navigare in una importante selezione di articoli e prime pagine provenienti dall’archivio del Corriere della Sera che mettono in relazione l’evoluzione tecnologica con i principali eventi della storia recente. La mostra, il cui allestimento è stato progettato da Andrea Vaccari di A7design, presenta anche i ritratti dei personaggi protagonisti del Game rielaborati dall’artista Alessandro D’Aquila.

Si vive l’esperienza del Game raccontata da Baricco attraverso due percorsi che intrecciano la storia delMuseo della Tecnica Elettrica: il **Percorso Master** si estende per tutto il museo, ripercorre la storia dell’elettricità - dalla pila di Volta fino al generatore a fusione nucleare Eta Beta II - e narra le invenzioni che ci hanno portato all’Epoca del Game; il **Percorso Explorer** introduce direttamente alla Sala del Game e al racconto della rivoluzione digitale dando la possibilità approfondire nel museo le tematiche che più interessano. È inoltre possibile lasciarsi guidare dalle **Connessioni** rappresentate da oggetti della collezione museale che uniscono la storia dell’elettricità con quella del Game. Questi elementi sono riletti con gli occhi di chi “abita” nel mondo digitale: il telegrafo rappresenta la prima smaterializzazione della comunicazione, le turbine raccontano la disponibilità elettrica per tutti, i diversi telefoni l'evolversi verso una connessione veloce e di massa.

Arricchiscono l’evento alcuni **laboratori**: “Smonting” propone lo smontaggio di vecchi computer per comprenderne il funzionamento giocando, “Macchina enigma” esplora il mondo misterioso dei codici cifrati, altri trattano i temi dell’elettricità e del Cyber Bullismo.

I laboratori e le visite guidate sono organizzati con la collaborazione di ADMaiora, Ondivaghiamo e comPVter.

**L’esposizione, organizzata dal Museo della Tecnica Elettrica dell’Università di Pavia e ideata con Scuola Holden, gode dei patrocini di Regione Lombardia, Provincia di Pavia, Comune di Pavia, Università di Pavia, Museimpresa e Assolombarda, ed è realizzata in collaborazione con Biblioteca Universitaria di Pavia - MiC,** **Amazon.it, Corriere della Sera, Centro Documentazione Rcs e Ctrl+Alt Museum**.

La mostra è l’occasione per scoprire e conoscere l’interessante **Museo della Tecnica Elettrica** dell’Università di Pavia che, aperto per la prima volta al pubblico nel 2007, indaga l’energia elettrica in tutte le sue declinazioni. Negli spazi museali riemerge un passato recente che ha coinvolto e modificato la vita di tutti; un percorso esperienziale che parte dalle origini dell’elettricità e accompagna fino alle ultime scoperte nei campi dell’energia nucleare e della robotica. È possibile vedere in azione un generatore elettrostatico, conoscere i principi della tecnica elettrica attraverso exhibit interattivi, ripercorrere tutta la storia del telegrafo dall’invenzione alla Stazione Telegrafica ma anche lasciarsi stupire dall’imponente generatore trifase dalla centrale idroelettrica di Paderno d’Adda. Particolarmente curiosa e intrigante la storia della Macchina Enigma utilizzata dai tedeschi per cifrare i messaggi durante la II Guerra Mondiale; tra le sale sono anche custoditi un acceleratore di protoni e l’iconico generatore a fusione nucleare Eta Beta II.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *In collaborazione con* |  |  |  |
| logo-bu-tondo-2021-fondo-blu | C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Logo_Amazon.it.jpg | C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\CdS_Firma Istituz. Positivo.png |  |

**Coordinate mostra**

**Titolo** THE GAME. Elettricità e rivoluzione digitale. Una mostra ispirata al libro di Alessandro Baricco

**A cura di** Carlo Berizzi e Francesco Pietra

**Ideata da** Museo della Tecnica Elettrica con Scuola Holden

**Sede** Museo della Tecnica Elettrica,Via Ferrata, 6 – Pavia

**Date** 30 settembre 2022 - 28 febbraio 2023

**Lectio Magistralis di Alessandro Baricco** Youtube Università di Pavia - [**LINK**](https://www.youtube.com/watch?v=2fhsCxIDFcg)

**Orari mostra e museo**

da lunedì a venerdì dalle 14.00 alle 18.00 (ultimo ingresso ore 17.00)  
sabato e domenica dalle 10 alle 18 (ultimo ingresso ore 17.00)

**La mostra è inclusa nel biglietto di ingresso al Museo**

**Intero € 6,00**

Il biglietto intero dà diritto a visitare gli altri musei del Sistema Museale di Ateneo entro un mese dal primo utilizzo.

**Ridotto € 4,00**

Ragazzi 6-26 anni, adulti oltre i 65, scolaresche accompagnate dall’insegnante, gruppi di almeno 10 persone, dipendenti Università di Pavia, membri Associazione Amici dell’Orto Botanico, insegnanti in visita privata, Forze armate e Forze dell’Ordine.

**Gratuito**Bambini 0-5 anni, studenti Università di Pavia, diversamente abili e un accompagnatore, guide turistiche, accompagnatori turistici, interpreti turistici con tesserino, docenti accompagnatori di scolaresche, giornalisti con tesserino, Soci ICOM, soci Associazione Nazionale Musei Scientifici, possessori Abbonamento Musei Lombardia/Valle d’Aosta, possessori della tessera “Nati con la Cultura”.

**Acquisto biglietti** nel Museo oppure online [museotecnica.unipv.eu/biglietti](http://museotecnica.unipv.eu/biglietti/)

**Info pubblico e prenotazione visite guidate** [museotecnica.unipv.eu/biglietti](http://museotecnica.unipv.eu/biglietti/) - [prenotazionimte@unipv.it](mailto:prenotazionimte@unipv.it)

**Info e prenotazione visite guidate per gruppi e scuole** [museotecnica.unipv.eu/attivita](http://museotecnica.unipv.eu/attivita/) - [prenotazioni@admaiora.education](mailto:prenotazioni@admaiora.education)

**UFFICI STAMPA**

**IBC Irma Bianchi Communication**

Tel. +39 02 8940 4694 - mob. + 39 328 5910857 - [info@irmabianchi.it](mailto:info@irmabianchi.it)

testi e immagini scaricabili da [www.irmabianchi.it](https://www.irmabianchi.it/mostra/game-elettricit%C3%A0-e-rivoluzione-digitale-una-mostra-ispirata-al-libro-di-alessandro-baricco)

**Università di Pavia**

Guido Mariani, Guido Bosticco - [ufficio\_stampa@unipv.it](mailto:ufficio_stampa@unipv.it),

**Portavoce del Rettore**

Grazia Bruttocao - [grazia.bruttocao@unipv.it](mailto:grazia.bruttocao@unipv.it)

**Scuola Holden**

Francesca Tablino, Responsabile ufficio stampa e relazioni esterne   
Tel: +39 333 47 99 195 - [francesca.tablino@scuolaholden.it](mailto:francesca.tablino@scuolaholden.it)