



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

giovedì 29 settembre, h 11.00

Salone Teresiano dell'Università di Pavia

su prenotazione dall'8 set

diretta streaming

Anteprima stampa

giovedì 29 settembre, h 12.30

presente Alessandro Baricco

Inaugurazione

giovedì 29 settembre, h 18.00

Con il patrocinio di



Comunicato stampa 03.08.2022

Il Museo della Tecnica Elettrica di Pavia accoglie nei suoi prestigiosi spazi **THE GAME. Elettricità e rivoluzione digitale. Una mostra ispirata al libro di Alessandro Baricco**, un percorso affascinante ideato con Scuola Holden che, dal 30 settembre 2022 al 28 febbraio 2023, racconta gli ultimi 40 anni di evoluzione tecnologica che hanno modificato radicalmente la vita di ognuno di noi.

L'esposizione, curata da Carlo Berizzi e Francesco Pietra, guida tra le "epoche" della rivoluzione digitale, presenta i protagonisti, **indaga il passato e rilancia verso il futuro della tecnologia**. Già all'ingresso del museo possiamo sperimentare in prima persona il cambiamento raccontato da Baricco; giocando a calcio balilla, flipper e Space Invaders, ci rendiamo conto che, piano piano, nel passaggio da un gioco all'altro tutto diventa più astratto, artificiale, leggero e veniamo catturati da una nuova realtà fatta di schermi, tastiere e codici.

La mostra, 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.

Il nostro viaggio parte dall'**epoca Classica** (1981-1997) in cui avviene la digitalizzazione di testi, immagini e suoni, viene realizzato il primo PC e creata la rete. Il PC IBM, il famoso Commodore 64, la macchina fotografica digitale, le prime mail, fanno tutti parte di questo periodo in cui si sviluppa un nuovo sistema di circolazione delle informazioni. Nascono i motori di ricerca per navigare in questo nuovo mondo e iniziano le prime vendite online.

Nell'**epoca della Colonizzazione** (1999-2007) il digitale si avvicina a tutti, vengono creati i social ed entrano in commercio gli smartphone, tutte novità che permettono di rimanere sempre connessi con il digitale; aprono Wikipedia, YouTube ma anche LinkedIn, MySpace e Facebook, prendono forma luoghi dove condividere non solo informazioni e dati ma anche la nostra storia e la quotidianità, ritroviamo oggetti iconici del nostro recente passato come il Kindle, il BlackBerry Quark o il primo iPhone.

Arriviamo infine all'**epoca del Game**, gli anni in cui stiamo vivendo, dove tutto corre veloce e la distanza tra uomo e macchina si riduce sempre più, dove la tecnologia può risolvere i piccoli problemi quotidiani e la realtà ci propone una "umanità aumentata". Una vita completamente connessa, in cui non c'è più distinzione tra mondo reale e mondo digitale, dove le App come Netflix, WhatsApp, Uber, iCloud o TikTok gestiscono una buona parte della nostra giornata; mentre applicazioni, realtà aumentata e virtuale, assistenti vocali interagiscono, eseguono compiti e dialogano con gli umani ma sono solo l'anteprima di un nuovo orizzonte ancora tutto da scoprire: l'intelligenza artificiale.

Un esteso corpus di **strumenti tecnologici, grafiche, articoli di giornali, illustrazioni e una dettagliata linea del tempo** portano a conoscere i protagonisti di questo cambiamento, i passaggi chiave che lo hanno causato e aiutano a riflettere sulla **rivoluzione avvenuta negli ultimi quarant'anni**, sia riguardo gli oggetti quotidiani, sia nella società che li ha creati e resi indispensabili. Una videoinstallazione dello studio creativo TWOSHOT anima tre tavoli su cui sono collocati i pezzi più iconici delle diverse epoche rendendo lo spazio centrale dell'esposizione immersivo, animando i prodotti tecnologici e amplificando le connessioni tra loro. 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 attraverso due percorsi che intrecciano la storia del Museo 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**, invece, introduce

direttamente alla Sala del Game e al racconto della rivoluzione digitale dando la possibilità in un secondo momento di muoversi liberamente per il museo e approfondire 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 ADMaiores, Ondivaghiamo e comPViter.

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



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 giovedì 29 settembre h 11.00, Salone Teresiano dell'Università di Pavia, su prenotazione dall'8 settembre, diretta streaming

Anteprima stampa giovedì 29 settembre h 12.30, presente Alessandro Baricco

Inaugurazione giovedì 29 settembre h 18.00

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

Info pubblico e prenotazione visite guidate museotecnica.unipv.eu/biglietti - prenotazionimte@unipv.it

Info e prenotazione visite guidate per gruppi e scuole museotecnica.unipv.eu/attivita - prenotazioni@admaiora.education

UFFICI STAMPA**IBC Irma Bianchi Communication**

Tel. +39 02 8940 4694 - mob. + 39 328 5910857 - info@irmabianchi.it
testi e immagini scaricabili da www.irmabianchi.it

Università di Pavia

Guido Mariani, Guido Bosticco - ufficio_stampa@unipv.it,

Portavoce del Rettore

Grazia Bruttocao - grazia.bruttocao@unipv.it

Scuola Holden

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