



“IL MUSEO DELLE NOSTRE STORIE”

Video-conferenza online per Docenti di ogni ordine e grado

Mercoledì 25 marzo 2020 | ore 16:30



Camera di Commercio di Genova



Perchè realizzare un museo di classe, di scuola, o un progetto espositivo rivolto al pubblico?
Quante materie possono essere insegnate attraverso quest'attività pratica?
E quali punti del programma vengono toccati?

Per progettare e ideare un museo esiste un metodo collaudato.
L'obiettivo di questo breve video-workshop è quello di permettere ai docenti di sperimentarlo.

Nel corso della video-conferenza saranno presentati esempi e casi di studio di musei italiani e stranieri,
di sicura ispirazione anche per progetti digitali e multimediali da svolgere in classe.

Le professionalità del futuro saranno infatti sempre più “digital” anche in questo ambito.

A CURA DI

Matteo Sicios — *Si occupa di musei e multimedia. Ha lavorato per musei pubblici e privati in Liguria, Piemonte e Toscana, si dedica all'attività di ricerca nel campo delle Digital Humanities e collabora a progetti digitali sulla divulgazione di contenuti etnografici.*

La cooperazione al cuore del Mediterraneo

Progetto a cura di Camera di Commercio di Genova
in collaborazione con Stone Soup APS

PER INFORMAZIONI
progetto.gritaccess@gmail.com



Camera di Commercio
Genova



REGIONE LIGURIA

Benvenuti al video-workshop "Il Museo delle Nostre Storie",
il primo di una serie di 3 eventi dedicati ai professionisti della cultura e del turismo,
organizzati nell'ambito del Progetto Europeo Gritaccess.



Qual'è obiettivo di questo video? Rispondere a delle domande e delle curiosità che ho cercato di mettervi fin dalla redazione della locandina.

A partire dalla scuola primaria, per arrivare alla scuola secondaria di secondo grado è possibile ideare, progettare e realizzare un museo.

*Perché fare un museo di classe?
Perché fare un museo con la classe rivolto al pubblico?
Quali punti del programma vengono toccati nella realizzazione del museo?*

Un museo di classe è utile per condividere e lavorare all'interno del gruppo su un tema, una materia, una problematica ...

Un museo fatto dalla classe, ma rivolto al pubblico è tutt'altra cosa, presuppone ovviamente una preparazione diversa ed un obiettivo meno colorato del concetto di condivisione, ma più simile alla definizione, che vedremo, di un museo "vero", tra virgolette.

Quali punti del programma... cioè su cosa si può fare un museo?
Piccola anticipazione: sono ben poche le cose su cui NON si può fare..

Sono DOMANDE alle quali NON sarò io a rispondere.... ma voi troverete sicuramente la risposta (speriamo, alla fine di questo breve video).

La risposta sarà unica ed individuale perchè sarà rapportata al singolo gruppo classe ed al proprio contesto specifico.

L'obiettivo di questo video è comunicare quindi che per ideare e realizzare un museo esiste un METODO DI PROGETTAZIONE; questo metodo, purtroppo, è conosciuto molto poco, anche dai professionisti.

La mia idea è questa: sono un docente, ora conosco il metodo corretto per progettare un museo, posso riportare quest'esperienza nel mio lavoro di tutti i giorni e impadronirmi, passo passo, di un meraviglioso strumento didattico.

Per una volta ribaltiamo il concetto, non saremo noi ad andare in un museo o ad ospitarne il personale in classe - ma lo realizzeremo, saremo allestitori, curatori, architetti, guide ...

Per approfondire :

L'ICOM - International Council Of Museums (la principale organizzazione internazionale che rappresenta i Musei e i suoi professionisti) nel 2007 ha proposto una definizione di Museo quale "istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che acquisisce, conserva, compie ricerche, espone e comunica le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente, a fini di studio, educazione e diletto". Nel 2019 si è riunita a Kyoto l'Assemblea generale straordinaria per approvare una nuova definizione di Museo.

Se visitiamo il sito web dell'International Council of Museum possiamo scoprire la definizione che si dà di museo: <http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom/>



Come abbiamo appena letto, qualsiasi museo svolge la sua attività in tre ambiti principali:

- il primo: l'acquisizione, la conservazione e la ricerca
- il secondo: l'esposizione, cioè quello che vediamo nel percorso di visita, l'allestimento...
- il terzo: la comunicazione al pubblico

<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2017/01/Linee-guida-per-la-comunicazione-nei-musei-segnaletica-interna-didascalie-e-pannelli.-Quaderni-della-valorizzazione-NSI.pdf>

<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2017/03/Il-museo-in-ascolto-Nuove-strategie-di-comunicazione-per-i-musei-statali-Quaderni-della-Valorizzazione-Rubbettino-Editore-Roma-2012.pdf>

I musei sono poi aperti e fatti apposta per tutti coloro che vogliono:

- primo: studiare, cioè approfondire
- secondo: imparare e scoprire cose nuove
- terzo: divertirsi, svolgere attività piacevoli

Immagino stiate tutti pensando la stessa cosa che sto pensando io:

Ideare, progettare e realizzare un mezzo di comunicazione che ha questi scopi, non è forse la cosa ideale per imparare? Ma cosa di preciso?

Di certo, a mio parere, non solo l'argomento ed il tema del museo....

Andiamo avanti ...

Abbiamo parlato di "metodo di progettazione",
che è quello che voglio raccontarvi in questo video-workshop.

Per fare un Museo cosa serve?

- lavorare con un metodo
- collaborare in sinergia tra i e competenze (metodo di lavoro)
- darsi una finalità e degli obiettivi chiari e concreti

Queste sono le cose che servono ai professionisti che fanno i nostri musei "veri", ma sono anche le cose che serviranno a noi ed al nostro gruppo classe.

Lavorare con un metodo preciso, e soprattutto condiviso, divertirsi, in una sorta di gioco di ruolo, a simulare le competenze che servono, darsi infine un obiettivo chiaro.

Rispondere quindi a delle domande quali:

"A chi voglio dedicare la mia esposizione?"

"Qual'è il tema preciso della mia esposizione?"



MUSEO che fa?
acquisizione, conservazione, ricerca
esposizione
comunicazione

MUSEO perchè?
studiare, approfondire
scoprire cose nuove
divertirsi

Ricordiamoci sempre che un museo ha tre finalità per chi ne fruisce, lo abbiamo detto prima e lo ripetiamo riassumendole: lo studio, la scoperta di cose nuove, e il divertimento. Il museo é composto da - numero uno - una parte di ricerca e acquisizione di contenuti (sono oggetti, reperti, opere), numero due - una parte di esposizione (cioè l'allestimento) - numero tre - una parte di comunicazione al pubblico (dalle informazioni tradizionali per arrivare a tutte le splendide iniziative di questi giorni che vediamo sul web).

Parlando di obiettivi... un podio.

- 3 - Ci interessa fare un museo o una mostra "molto belli"
- 2 - Raggiungere l'obiettivo che abbiamo condiviso
- 1 - Imparare ed acquisire nuove competenze ... facendo

Torniamo all'obiettivo, il nostro museo ha un obiettivo nei confronti del pubblico, della classe, di chi scegliamo di coinvolgere, ma ricordiamoci che stiamo realizzando uno strumento didattico.

L'obiettivo più importante sarà quindi un altro.

Ci spieghiamo meglio:

Servirà davvero fare un piccolo museo o una mostra "bellissima"? (in base a quali criteri la definiamo tale?) Io credo di no, sarà decisamente più importante raggiungere l'obiettivo che abbiamo condiviso, ma ancora più importante sarà, facendo il nostro museo, fornire gli strumenti ai singoli della nostra classe:

Alla fine di questo percorso, dopo avere realizzato un museo di classe, io saprò anche:

- vedere "oltre" l'esposizione dei musei
- che la mia passione può diventare un lavoro in questo settore
- rivalutare un luogo fisico, e non solo virtuale che può essere "come me"

1) numero uno, vedere "oltre" l'esposizione dei musei cioè "leggere" un museo "vero" (non solo per il suo contenuto, ma anche per comprendere che dietro un percorso, un touch-screen, un bacheca ricca di oggetti o una lunga didascalia c'è un studio, una competenza, uno scopo...)

2) la mia passione può diventare un lavoro in questo settore, sono appassionato di fotografia, di social network, di storia, piuttosto che di informatica? Con le dovute competenze posso trasformare le mie passioni e le mie attitudini in un lavoro in questo settore per il futuro; essere un content creator o un social media manager di un museo, etc

3) posso anche decidere di passare una parte del mio tempo in un museo, che sono luoghi pubblici ed aperti a tutti, disponibili ad ospitare iniziative di privati - possono rendere questi luoghi più simili a me. Contagiate quindi i musei del nostro territorio e ne avremo un reciproco beneficio.

IL METODO



Per imparare a lavorare con metodo, posso consigliarvi la lettura di alcuni libri, due tra tutti sono:

- *Le cento parole dei Musei* (Massimo Negri, Giovanna Marini, Marsilio 2020); appena uscito
- *Il Museo oggi* (L. Cataldo e M. Paraventi, Hoepli 2007); uscito ormai qualche anno fa, ma che resta sempre una buona base.

Penso però che possa bastare uno schema di riferimento, se non quello che presento oggi, uno simile - per lavorare nel migliore dei modi a scuola.

LE COMPETENZE

Parlando di competenze, possiamo dare una letta ai nomi ed alla definizioni, cioè ai compiti delle professionalità museali così come definite da ICOM.

Questo per imparare i ruoli principali: direttore, conservatore, mediatore, restauratore, etc.

- <http://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2018/04/ICOMItalia.ManualeEuropeoProfessioniMuseali.2005.pdf>

Poi, il progetto - da poco concluso - denominato *Musa*; dove possiamo trovare il mondo digital e tutte le nuove professionalità ad esso collegate, come il "digital strategy manager" per esempio.

- <http://www.project-musa.eu/it/risultati/pubblicazioni/>
- <http://www.project-musa.eu/it/risultati/>

OBIETTIVO: I MUSEI UTILI... solo alcuni esempi

Analizzando le attività dei musei, possiamo scoprire che moltissimi di loro si danno obiettivi anche di utilità sociale, non solo culturale.

L'invito è quindi quello di approfondire il sito di un'istituzione museale per conoscere i loro laboratori e le attività aperte al pubblico.

Questo è il *Mudev*, con un'iniziativa legata all'alzheimer:

- <http://www.museiempolesevaldelsa.it/musei-per-lalzheimer/>
- https://www.finestresullarte.info/flash-news/5618n_napoli-arriva-arteterapia-creata-rete-tra-musei-e-ospedali.php

Cominciamo a sperimentare: il Metodo.



Cominciamo a sperimentare, presento ora uno schema di progettazione. Questo schema è tratto proprio dalle ricerche di Massimo Negri, che applico abitualmente sul lavoro quando devo progettare un'esposizione.

IL METODO: 1 PROGETTO = 5 PROGETTI

- progetto scientifico
- progetto di allestimento
- progetto di gestione
- progetto di comunicazione e marketing
- progetto digitale, editoriale, multimediale

Stiamo parlando di far nascere il museo di classe (gruppo, scuola, etc), con lo stesso sistema di un grande museo...ricordatelo sempre!

Il progetto di un museo si compone di ben 5 parti, che sono sotto-progetti, ognuno con propria singola autonomia. Cosa significa? Vuol dire che dobbiamo realizzare questa progettazione nell'ordine in cui ve l'ho presentata, un progetto alla volta, ma subito dopo, cercheremo di collegare tra loro le varie parti, quindi modificarle in modo che raggiungano tutte lo stesso scopo, siano coerenti tra loro. Insomma formino lo stesso progetto.

- 1- Scientifico > curatela, esperti, appassionati, management d'azienda..
- 2- Allestimento > designer, architetti...
- 3- Gestione > associazioni, cooperative, enti pubblici (! adottate musei...)
- 4- Comunicazione e marketing > professionisti, agenzie...
- 5- Digitale, editoriale, multimediale > imprese creative, case editrici, ...

Cerchiamo per prima cosa di capire chi segue e cura questi progetti.

Il progetto scientifico culturale di un museo può essere realizzato da esperiti curatori, specializzati nelle materie oggetto dell'esposizione, ma anche semplici appassionati (mi è capitato più volte infatti di lavorare a musei con contenuti legati ad un hobby, uno sport, o mostre dedicate ad associazioni). Anche i musei aziendali sono una realtà molto importante, e quindi anche i manager, per esempio, dovranno trasformarsi in curatori ...

Allestimento >

<https://europeanforum.museum>

Sul sito dell'*European Museum Forum* si possono scoprire progetti di allestimento meravigliosi, che possono ispirare, con la loro ambizione, i progetti di classe, quel che conta non è infatti il risultato finale, ma l'obiettivo.

Gestione >

<https://www.coopculture.it/>

Coopculture è l'esempio di una società che gestisce, cioè cura in ogni aspetto, l'accessibilità del pubblico ai beni culturali, monumenti e musei. Quando si progetta un museo, si deve sempre tenere a mente chi potrà o dovrà gestirlo.

Pensate quindi al museo di classe. Se vogliamo utilizzare un proiettore nel nostro progetto, il singolo che dovrà occuparsi della sua accensione, spegnimento e manutenzione dovrà avere il tempo e le competenze per poterlo fare.



Comunicazione e Marketing >

<http://www.museocinema.it/it>

<https://www.mudec.it/ita/>

Non è un'eresia pensare che il nostro progetto possa servire all'autofinanziamento (per materiali, attività extra, etc); prendiamo ispirazione quindi da alcuni grandi musei per comprendere come attraverso un sito web ben concepito, sia facile ordinare e acquistare i servizi.

Digitale >

<https://britishmuseum.withgoogle.com/>

Tra voi che state ascoltando potrebbero esserci docenti di informatica e comunicazione, ed ecco quindi per voi, ma anche per tutti gli altri, un progetto digitale estremamente interessante realizzato dal *British Museum*.

La navigazione all'interno del sito è esemplificativa di come è articolato o può essere articolato uno straordinario percorso museale.

Editoriale >

<https://store.metmuseum.org/the-metropolitan-museum-of-art-guide-mmanewguide>

Per darvi uno spunto su come realizzare un museo di classe "da portare a casa" ho pensato allo strumento tradizionale della guida, che può essere un'edizione speciale di un giornale di classe, qui la guida del *Metropolitan Museum of Art*.

Multimediale >

<https://museoegizio.it/info/multimedia/>

In questi giorni molto particolari un progetto multimediale di sicuro interesse è quello del *Museo Egizio di Torino*. Già partito prima dell'emergenza, acquisisce ora un significato particolare. Può essere un'idea molto valida per un progetto di museo di classe non fisico, ma multimediale. In mancanza di un progetto realizzabile in uno spazio fisico questo per me è il migliore esempio.

Tornando al nostro schema sul metodo di progettazione possiamo quindi concludere che per realizzare un museo servono competenze di tutti i tipi e si sperimenteranno quindi, in ogni classe che vorrà farlo, una suddivisione per gruppi o un lavoro individuale.

Scrivere e fotografare per il sito web, la guida, le didascalie, disegnare per l'allestimento, per fare schemi, tutti useranno la loro creatività anche per proporre e comunicare il prodotto culturale (o scientifico se sceglierete di dedicare l'esposizione a temi naturalistici, tecnologici, fisici, chimici o matematici...).

Il metodo: 1 progetto = 5 progetti

- progetto scientifico
- progetto di allestimento
- progetto di gestione
- progetto di comunicazione e marketing
- progetto digitale, editoriale, multimediale



Adesso provate, concretamente, a fare quello che facciamo noi in studio quando dobbiamo realizzare un progetto scientifico-culturale.

Vi propongo di partire da una tabella, e - dopo avere scelto un tema, cioè l'argomento della nostra esposizione, provare a compilarla.

In questo caso decido di lavorare sulla "storia della fotografia" - voi potete sperimentare su qualsiasi tema e, in classe, sul tema che sceglierete nell'ambito del vostro programma e delle attività previste.

Tematica	Sottotematica		
1) La fotografia analogica	1.1) macchine foto		
	1.2) pellicola		
	1.3) grandi fotografi		
2) La fotografia digitale	2.1) ...		
	2.2) ...		
	2.3) ...		
...			

Ricordate sempre che - per tutto quello che abbiamo detto e non solo - progettare e poi realizzare un museo lascia ampio spazio per coinvolgere tutti i singoli del gruppo classe sulla base delle loro inclinazioni, competenze, etc.

Scriviamo le tematiche nella prima colonna, le sotto-tematiche dopo e lasciamo libere le colonne seguenti per degli step di cui parleremo più avanti.

Il modello della tabella è solo uno dei tanti modi che si possono usare per compilare un progetto scientifico. Quello che più conta è però il come effettuare una ricerca, o meglio come può essere realizzata dalla classe.

Alcuni esempi:

Intervista ad esperti, visita a musei, ricerca digital, biblioteca e archivi, viaggi... Anche un'intervista ai nonni, realizzata in classe, può essere spunto per la realizzazione di un'esposizione.

> <https://www.98zero.com/1400616-il-nostro-museo-in-classe-piccole-lezioni-di-storia.html>

In Italia e all'estero esistono realtà, simili alla nostra, che si occupano di guidare le insegnanti e gli studenti per creare un museo in classe su qualsiasi argomento:

> <http://kidcurators.com/>

> <https://www.museodellecose.org/#partecipa>

Ci sono poi degli spunti molto interessanti per comprendere come sia semplice partire dalle cose e dagli oggetti per realizzare una storia:

> https://theautry.org/sites/default/files/documents/education/francie_kugelmann_part_41.pdf



Tornando alla nostra tabella, proveremo ora a completarla.

Per passare dal progetto scientifico al progetto di allestimento, sarà quindi necessario dare un ordine, non più ai concetti, alle sotto-tematiche, altrimenti non ci sarebbe alcuna differenza tra la progettazione di un libro e quella di un museo, ma al percorso.

Tematica	Sottotematica	Ordinamento	Storyboard
1) La fotografia analogica	1.1) macchine foto	1 - i supporti 2 - i grandi fotografi 3 - gli apparecchi di ripresa...	1 - un ragazzo un giorno trovò un pezzo di vetro... 2 - sopra c'era un'immagine...
	1.2) pellicola		
	1.3) grandi fotografi		
2) La fotografia digitale	2.1) ...	(scelta dell'ordinamento tematico)	
	2.2) ...		
	2.3) ...		
...			

Progetto scientifico > ordinamento > storyboard > progetto di allestimento

Mi spiego meglio, dobbiamo ora metterci dalla parte del visitatore ed immaginare quali siano le informazioni che incontrerò nel fare il percorso museale. Da dove comincia e dove finisce... a livello, ripeto, di contenuti.

Queste informazioni per adesso non hanno ancora una forma precisa nell'allestimento, sono solo concetti, messi in ordine...

L'ordinamento che voglio dare al mio museo nell'esempio è tematico: scompagino quindi l'elenco dei contenuti e delle informazioni e lo rendo tematico, prima i supporti ... quindi pellicola, vetro, file e poi il resto...

Noterete anche voi che il percorso espositivo dei musei che avete visitato è spesso caratterizzato da un ordinamento, più o meno accentuato o di carattere tematico, o storico, o legato fortemente allo svolgimento di un racconto continuativo.

Infine, appunto, lo storyboard. Avrete sicuramente già sentito parlare di storytelling e di museo come luogo dove l'allestimento racconta una storia.

Ebbene, una volta stabilito il nostro ordinamento sarà il momento di inventare una storia, la più adatta possibile ai destinatari della nostra esposizione.

Nell'esempio presentato un passaggio alla fase di allestimento.

> <http://www.progettododa.it/museo-delle-cose-da-niente>

Il progetto di allestimento ci costringerà ora a diventare novelli architetti e designer, ma la fantasia non mancherà di assisterci, abbiamo una storia, dobbiamo dargli forma!

Musei digitali

Musei virtuali

Musei multimediali



Come già detto e già visto in numerosi esempi non servono cose straordinarie, l'importante è l'obiettivo. Inoltre possiamo pensare anche a musei digitali, virtuali, multimediali, abbiamo visto anche questi.

Non scordiamoci poi un dato estremamente importante, la finalità più alta di un museo, rispetto al suo percorso espositivo, è quella di rendere il visitatore diverso da come è entrato, o almeno provarci.

- sopralluogo con scotch, post-it, fogli, ...
- foto, misure, simulazioni, ...
- disegno tecnico dalla planimetria, grafica 3d, virtual tour, ...

Da dove cominciare per l'allestimento?

A seconda del ciclo scolastico e della predisposizione del singolo o del gruppo, esistono modi più tradizionali per segnare e delimitare gli spazi dell'esposizione, rendendo così più fisica la nostra storia, che potrebbe essere semplicemente stampata su normali fogli e poi posizionata su muri, pavimenti, e altre superfici.

Esistono poi modi interattivi che portano il gruppo classe in una location interna o esterna la scuola, fino a prevedere, perché lo richiedono i vostri obiettivi formativi e le scelte didattiche delle elaborazioni, sistemi e metodi più tecnologici.

E qui chiaramente conta più il fare un museo che come o su cosa fare un museo, quante cose potranno cioè essere imparate nel prendere delle misure in maniera corretta e preparare poi tutto il materiale necessario.

Infine, un buon lavoro di gruppo per la realizzazione di un Museo ed il supporto di tanti validi strumenti - anche se realizzati un pò di anni fa - possono fare il resto del lavoro.

Tra questi vi segnalo il testo *Fare un Museo a Scuola* di Daniele Jalla, importante museologo italiano:

> https://www.academia.edu/7409269/Fare_museo_a_scuola_2011_

Jalla ci conduce alla scoperta di alcuni lavori fatti sia da scuole primarie, sia da scuole secondarie di primo e secondo grado.

CONCLUSIONI

Per richiedere informazioni e partecipare ai prossimi eventi dedicati al mondo dei professionisti (settore cultura e turismo) scrivere a > progetto.gritaccess@gmail.com

Ringrazio Mariarosaria Colacino per l'aiuto ricevuto nella redazione di questo video e l'antropologo Paolo Giardelli per la preparazione del prossimo evento.

Il prossimo evento (*"Dai musei di classe ai musei etnografici in Liguria"*) partirà proprio dal tema dei musei di classe per arrivare poi alle più importanti tematiche antropologiche ed etnografiche della Liguria, affronterà temi come gli archivi della memoria e le fonti orali, sarà dedicato a docenti e guide turistiche ed ambientali in primis.

Grazie per l'attenzione