

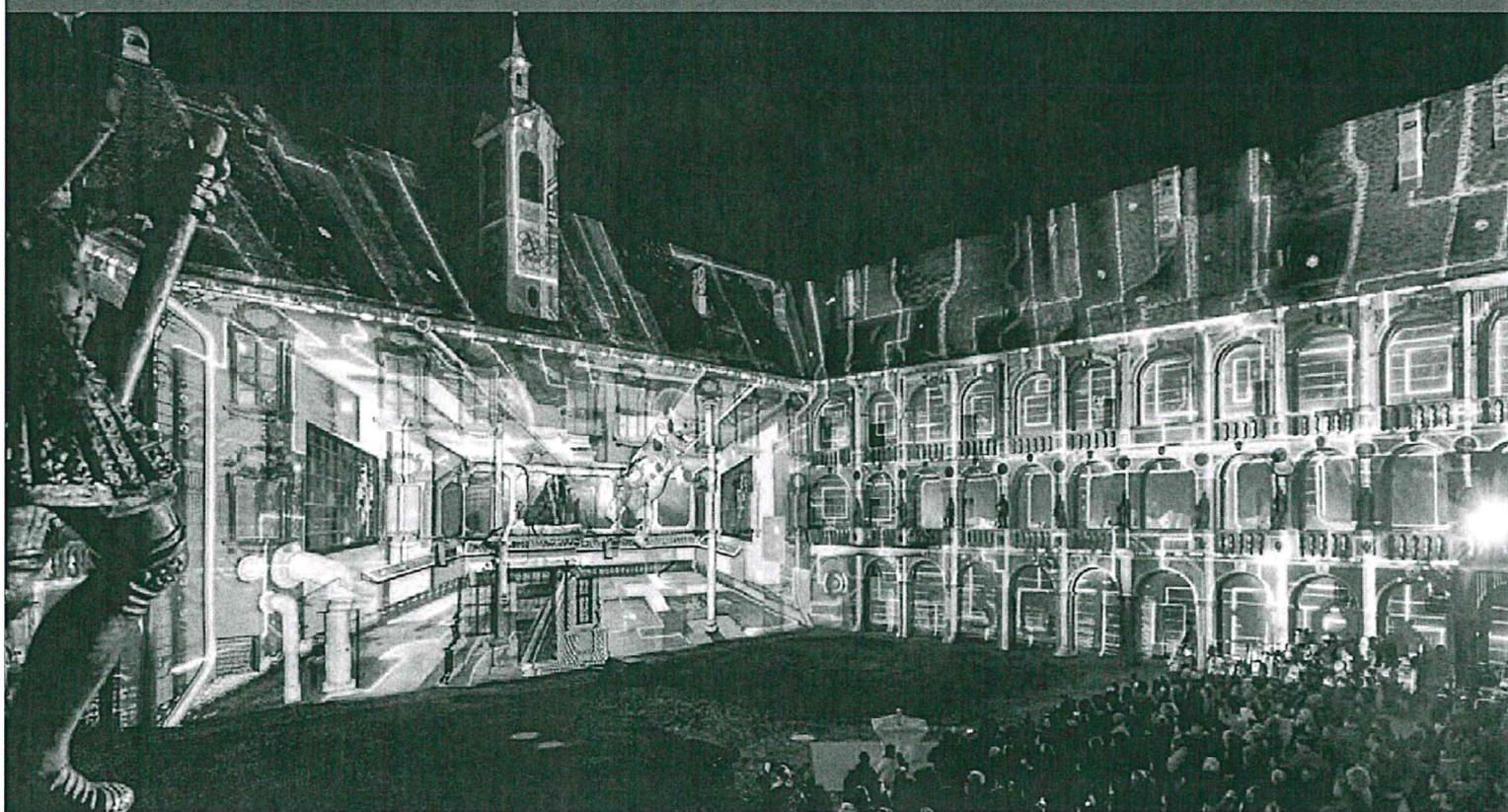
# Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio

a cura di *Alessandro Luigini e Chiara Pancioli*



**FrancoAngeli**  
OPEN ACCESS

*Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi*





***Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi***  
***Collana diretta da Ivo Mattozzi e Chiara Pancioli***

Come rendere tutti i cittadini consapevoli dell'importanza del patrimonio culturale nella vita comunitaria e della necessità della sua tutela e valorizzazione? Per dare una risposta a questo emblematico e complesso interrogativo, la collana raccoglie gli studi di settore e le ricerche integrate sull'educazione al patrimonio, sulla didattica museale e sulla formazione dei saperi. È attraverso l'analisi puntuale e critica di questi ambiti che si ridefiniscono nuove linee di studio e di sperimentazione, con una particolare attenzione rivolta ai diversi aspetti dell'insegnamento e dell'apprendimento. Nello specifico, la collana intende approfondire, all'interno del dibattito internazionale, i seguenti aspetti:

- il raccordo tra epistemologia, metodologia d'insegnamento, struttura della conoscenza e curriculum verticale;
- la ricerca mediante lo studio delle fonti, l'esplorazione delle opere, degli oggetti e dei reperti, più in generale dei beni culturali tangibili e intangibili, in ambito storico, artistico e scientifico;
- la mediazione attraverso un utilizzo didattico dei patrimoni culturali, secondo una prospettiva interdisciplinare, interculturale e di innovazione tecnologica, che vede il laboratorio nella scuola e nel museo come spazio e metodologia per l'immersione conoscitiva.

La ricerca si svolge connettendo le riflessioni teoriche alle sperimentazioni didattiche degli insegnanti, in occasione di seminari, convegni, workshop, con riferimento anche agli studi che "Clio '92" (Associazione Nazionale Insegnanti di Storia) e il MOdE (Museo Officina dell'Educazione) organizzano in questo ambito.

### **Comitato scientifico**

Roberto Balzani, *Università di Bologna*; Beatrice Borghi, *Università di Bologna*; Sara Colaone, *Accademia di Belle Arti di Bologna*; Carmela Covato, *Università degli Studi Roma Tre*; Ricard Huerta, *Università di Valencia*; Alessandro Luigini, *Libera Università di Bolzano*; Tiziana Maffei, *Università di Bologna-Ravenna*; Emanuela Mancino, *Università di Milano Bicocca*; Raffaele Milani, *Università di Bologna*; Montserrat González Parera, *Università Autonoma di Barcellona*; Maria Teresa Rabitti, *Libera Università di Bolzano*; Maria Eugenia Garcia Sottile, *Universidad Católica de Valencia "San Vicente Mártir"*; Antonella Nuzzaci, *Università de L'Aquila*.

Ogni volume è sottoposto a referaggio "doppio cieco". Il Comitato scientifico può svolgere anche le funzioni di Comitato dei referee.



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

**FrancoAngeli Open Access** è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:

[http://www.francoangeli.it/come\\_pubblicare/pubblicare\\_19.asp](http://www.francoangeli.it/come_pubblicare/pubblicare_19.asp)

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it) e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

# Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio

a cura di *Alessandro Luigini e Chiara Pancioli*



**FrancoAngeli**

OPEN  ACCESS *Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi*

Il convegno interdisciplinare *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*, tenutosi presso la Facoltà di Scienze della Formazione di Bressanone della Libera Università di Bolzano il 5 ottobre 2017, è stato organizzato con il coordinamento scientifico di Alessandro Luigini e Chiara Panciroli e patrocinato dalla UID - *Unione Italiana del Disegno*, società scientifica degli studiosi della Rappresentazione. Comitato Scientifico: Paolo Belardi, Stefano Brusaporci, Andrea Giordano, Alessandro Luigini, Elena Pacetti, Chiara Panciroli, Daniele Rossi.

Il volume è stato pubblicato con il contributo della Libera Università di Bolzano.



Immagine di copertina:

*Il Sogno di Soliman, spettacolo di videomapping  
al Palazzo arcivescovile di Bressanone*

Copyright © 2017 by Santifaller – Moling, Brixen, Italy.

Copyright © 2018 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Isbn open access: 9788891773333

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore ed è pubblicata in versione digitale con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 3.0 Italia* (CC-BY-NC-ND 3.0 IT)

*L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito*  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/legalcode>

*I computer sono inutili.  
Essi possono dare solo risposte.*

Pablo Picasso, 1964

# Indice

<b>Ambienti digitali e musei: esperienze e prospettive in Italia</b> <i>Antonio Lampis</i>	pag.	11
<b>Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio</b> <i>Alessandro Luigini, Chiara Pancioli</i>	»	17
<hr/>		
<b>4DGypsoteca. Un'architettura multime- diale per la didattica del disegno</b> <i>Paolo Belardi, Valeria Menchetelli</i>	»	35
<b>Tra Storia e Memoria. Tecnologie avan- zate per la (ri)definizione partecipativa del significato dei luoghi nella città sto- rica</b> <i>Stefano Brusaporci, Pamela Maiezza</i>	»	51
<b>Ambienti aumentati e archeologia dei media</b> <i>Mirco Cannella, Fabrizio Gay</i>	»	64
<b>I musei italiani nel Web: analisi, rifles- sioni e proposte didattiche</b> <i>Barbara Caprara, Alessandro Colombi, Claudio Scala</i>	»	79
<b>Toccare l'arte e guardare con altri oc- chi. Una via digitale per la rinascita dei musei archeologici nell'epoca della ri- producibilità dell'opera d'arte</b> <i>Paolo Clini, Nicoletta Frapiccini, Ramona Quattrini, Romina Nespeca</i>	»	97

<b>Arte e comunicazione audiovisiva. Possibili scenari per un'educazione all'immagine</b>	»	114
<i>Laura Corazza</i>		
<b>Rappresentare, comunicare, narrare. Spazi e Musei virtuali: riflessioni ed esperienze</b>	»	128
<i>Elena Ippoliti, Andrea Casale</i>		
<b>Teatri urbani e affreschi di luce. Raccontare il territorio con le tecnolo- gie digitali</b>	»	151
<i>Massimiliano Lo Turco</i>		
<b>ViC-CH: un modello di sintesi tra tecno- logie digitali <i>image-based</i> ed educazione</b>	»	172
<i>Alessandro Luigini, Giovanna Massari, Star- light Vattano, Cristina Pellegatta, Fabio Luce</i>		
<b>Ambienti digitali nella prima infanzia per giocare con l'arte</b>	»	190
<i>Elena Pacetti</i>		
<b>Musei virtuali e piattaforme digitali per educare all'arte</b>	»	204
<i>Chiara Panciroli, Anita Macaudo</i>		
<b>Sperimentazioni di didattica museale per l'attivazione di processi educativi evoluti nel programma Digital Cultural Heritage- DigitCH</b>	»	221
<i>Paola Puma</i>		
<b>Cose dell'altro mondo. La realtà virtuale immersiva per il patrimonio culturale</b>	»	239
<i>Daniele Rossi, Alessandra Meschini, Ramona Feriozzi, Alessandro Olivieri</i>		

<b>Rappresentare l'opera d'arte con le tecnologie digitali: dalla realtà aumentata alle esperienze tattili</b>	»	256
<i>Alberto Sdegno</i>		
<b>Insegnare Storia con i diorami digitali e dei materiali cartacei</b>	»	272
<i>Marco Tibaldini, László Molnár</i>		
<b>Social media per l'educazione al patrimonio del sito Unesco Sacri Monti di Piemonte e Lombardia.</b>	»	281
<i>Daniele Villa</i>		
<b>Patrimoni e ricerche tra materialità e tecnologia</b>	»	294
<i>Franca Zuccoli, Alessandra De Nicola</i>		
<hr/>		
<b>Il sito web museale: quali obiettivi per la comunicazione digitale?</b>	»	307
<i>Irene Di Pietro</i>		
<b>Gli ambienti digitali nelle arti performative</b>	»	323
<i>Starlight Vattano</i>		
<b>L'impatto sociale generato dai musei. L'applicazione della metodologia SROI</b>	»	331
<i>Federica Viganò e Giovanni Lombardo</i>		

# **Patrimoni e ricerche tra materialità e tecnologia<sup>1</sup>**

*Franca Zuccoli, Alessandra De Nicola*

## **Educare al patrimonio: la presa diretta, un primo passaggio fondamentale**

Nei percorsi di educazione al patrimonio realizzati con tutti i tipi di pubblici, nella prospettiva di un approccio inclusivo, un elemento ineliminabile e prioritario risulta, a parere di chi scrive, quello legato alla relazione diretta con le opere e, al contempo, all'immersione personale nel contesto, quando ci si riferisce al paesaggio (Turri, 2008, 2011). Si tratta, a tutti gli effetti, di un contatto quasi primordiale e vitale, necessario perché si possa parlare di dialogo (Gadamer, 1986; Eco, 1962), di incontro o almeno dell'instaurarsi di una prima conoscenza. L'idea è quella che tutti i sensi debbano essere messi in campo per osservare ed esplorare, guidando il confronto senza colmare immediatamente la distanza con l'impiego di un surplus di parole, che descrivano, spieghino, definiscano, concettualizzino, astraggano. Al contrario, quello che si cerca sempre di favorire è un'iniziale presa diretta personale, un avvicinamento curioso senza barriere, sia individuale, sia condiviso con altri. In questo caso possiamo parlare di vere e proprie azioni a contatto, che intendono valorizzare e potenziare l'aspetto legato alla presenza e all'esistere concreto (Zuccoli, 2010).

L'idea è dunque quella che il patrimonio culturale contenga in sé in permanenza mille storie da raccontarci, di cui chiede forzatamente, se

<sup>1</sup> Il contributo è frutto di un lavoro comune, ma si specifica che i paragrafi: 1.1, 1.2, 1.3, 1.5 sono di Franca Zuccoli, mentre il paragrafo 1.4 con tutti i sottoparagrafi è di Alessandra De Nicola

interpellato, un'opinione o meglio una presa di posizione. Il suo incontro offre allora una poliedricità di esperienze, ma per far sì che questo accada, per permettere la piena manifestazione tangibile di un portato a volte millenario è necessaria una presa diretta, un'immersione in cui è obbligatorio essere implicati (Hooper-Greenhill, 1999, 2007). A partire da questo avvio va però sottolineato quanto sia altrettanto fondamentale, per approfondire questo primo passo iniziale, lavorare con differenti linguaggi e strumenti e qui l'ambito del digitale risulta un aspetto estremamente significativo, poiché, non sostituendosi al reale, riesce a potenziarne la voce permettendo il proliferare delle singole testimonianze, documentando le esperienze, arricchendo le proposte, accrescendo le libertà interpretative ed espressive, moltiplicando le opportunità e rendendole maggiormente aderenti all'attualità. Le forme con cui questi passaggi, così interconnessi, possono costituirsi sono davvero moltissime, qui si presentano due esperienze rapportate a differenti patrimoni, che hanno provato a mettere in atto, in un gioco di continui rimandi, sia l'aspetto concreto della presenza, sia l'utilizzo delle risorse digitali, in maniera strettamente intrecciata. Il primo percorso intitolato: "Paesaggi culturali. Nuove forme di valorizzazione del patrimonio dalla ricerca all'azione condivisa" si è misurato con realtà paesaggistiche e artistiche quali: l'Isola Comacina, l'Orto Botanico di Bergamo "Lorenzo Rota", la Valle della Biodiversità d'Astino e Villa Carlotta grazie a un'azione rivolta a un pubblico nazionale e internazionale, che giornalmente frequenta questi luoghi; il secondo progetto "La Valigia intergenerazionale. Un viaggio nel design nei luoghi del progetto" si è confrontato con un mondo diverso, quello del design, entrando direttamente negli studi di grandi maestri e nel Triennale Design Museum, museo milanese di riferimento, mirando la sua azione, però, nello specifico a quello che un pubblico non era e si voleva, invece, che diventasse: la fascia dei ragazzi delle scuole secondarie di primo grado oltre che gli adulti over60.

## **Ricerche che nascono da bandi**

Nei due casi sopra appena accennati e che saranno oggetto di una seppure breve trattazione nei paragrafi successivi, il motore d'avvio dei progetti è stato quello legato alla partecipazione e alla vincita di due bandi.

Questo fattore fondamentale, che ha consentito di ricevere i finanziamenti necessari per sviluppare la proposta operativamente e per realizzare la parte di ricerca e di documentazione, ha richiesto però fin dall'inizio l'impostazione di una modalità progettuale stringente in cui: responsabili dei patrimoni, ricercatori, educatori, professionalità specifiche (grafici, designer,...) hanno dovuto costantemente confrontarsi (a volte scontrarsi) in tutti i tavoli operativi per coordinare la propria azione. Questo ha voluto dire anche pensare, fin dal primo momento ideativo, alla presenza di una parte consistente legata alle nuove tecnologie e al digitale, mai giustapposta, ma strettamente interrelata con tutte le azioni che andavano a realizzarsi per dare piena voce al pubblico, reale interlocutore dei due progetti. Lo stesso pubblico, non presente ai tavoli nei primi momenti ideativi, è sempre stato in un momento immediatamente successivo elemento cardine nella co-progettazione (Black, 2005). In questo caso la ricerca, con i suoi strumenti sia qualitativi, sia quantitativi (questionari, interviste, soliloqui, focus group, dialoghi, mappatura dei percorsi, protocolli osservativi, video riprese, ...) ha permesso di avere un immediato riscontro dei passaggi che andavano incrementati, modificati, arricchiti o totalmente cambiati.

### **Paesaggi culturali. Nuove forme di valorizzazione del patrimonio dalla ricerca all'azione condivisa**

Come si accennava precedentemente questo progetto ha messo in sinergia alcuni luoghi della regione Lombardia scelti tra molti per alcune peculiarità: la presenza di un patrimonio scientifico e artistico in costante dialogo, la non eccessiva distanza chilometrica, la voglia di mettersi in gioco delle istituzioni, la conoscenza, per alcuni, grazie a lavori effettuati in precedenza. Il bando regionale a cui ci si è rivolti, finanziato con risorse del Fondo Sociale Europeo, tra il 2014 e il 2015, rispondeva perfettamente alle ipotesi iniziali, poiché voleva sostenere la ricerca universitaria rendendola applicata nello specifico a spazi della cultura come: musei, biblioteche, complessi monumentali, siti archeologici, soprintendenze, con una richiesta specifica, quella di utilizzare metodologie avanzate e di promuovere l'innovazione.

“Paesaggi culturali” si è così inserito come un progetto di ricerca condotto dal Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione<sup>2</sup> in sinergia con i referenti dei patrimoni coinvolti con due grossi obiettivi: lo studio del pubblico e la messa a punto di nuovi strumenti per ampliare la fruizione. Beni come: Isola Comacina, Villa Carlotta, Orto Botanico di Bergamo “Lorenzo Rota”, Valle della Biodiversità di Astino, aggiuntasi in corsa nella ricerca vista la sua apertura avvenuta il 14 maggio 2015, sono risultati ottimi banchi di prova per attuare nuove modalità di coinvolgimento dei visitatori. Per prima cosa perché ognuno di questi patrimoni, seppure con numeri diversi di frequentazione, è sempre stato oggetto di un’attenzione mirata da parte del pubblico locale e dei turisti italiani ed esteri, dall’altro perché queste istituzioni avevano voglia, e lo hanno anche tuttora, di confrontarsi e di mettersi alla prova, sperimentando modalità innovative di promozione e di fruizione partecipata. Il progetto di ricerca è durato un anno e quattro mesi e ha visto una prima parte dedicata allo studio delle diverse organizzazioni, delle proposte già realizzate e dello stesso pubblico (Bollo, 2008; Kelly, 1999), con la tabulazione di tutti i dati, evidenziandone le apicalità e le richieste, una seconda che a partire da quanto emerso ha provato a ideare, costruire e sperimentare alcuni strumenti concreti e digitali da sperimentare con il pubblico. La parte pratica realizzata con i vari visitatori ha dato origine a un acronimo “*VIP Visitor In Practice*” e a una proposta che si è via via codificata caratterizzata da una serie di attività di ingaggio del pubblico, nel tentativo di coinvolgerlo in azioni esplorative, che facessero superare quel senso di inadeguatezza che molti di loro avevano segnalato nelle interviste e nei questionari, quando cercavano di confrontarsi solo con le spiegazioni e l’ascolto di una serie di contenuti. A partire da sei sperimentazioni effettuate nei vari luoghi è stato successivamente messo a punto un kit, costruito concretamente, ora ancora a disposizione nei vari luoghi. Si tratta di una sacca con una serie di strumenti suddivisi in tre cartelle, che legandosi alla sperimentazione sensoriale, sono stati nominati: *osservazione, esplorazione, interpretazione*. L’intento è stato quello di stimolare un avvicinamento ai patrimoni a partire dai cinque sensi (com-

<sup>2</sup> Si tratta del Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione dell’Università di Milano-Bicocca. I professionisti coinvolti dalla parte dell’Università sono stati: la scrivente come responsabile scientifico, i professori: Elisabetta Nigris, Enrico Squarcina, le assegniste di ricerca: Alessandra De Nicola e Claudia Fredella.

piendo concretamente una serie di azioni: annusando, toccando, guardando, ascoltando, osservando), facilitando l'orientamento grazie a mappe attive, ma anche suggerendo di perdersi, puntando sulla personale interpretazione condivisa con altri. Cornici, acetati, silhouette di alberi, pennarelli, foto di dettagli, fogli e pastelli per realizzare dei frottage, lenti di ingrandimento, segnacoli e pennarelli, *mapstick* hanno affollato queste borse, in parte uguali per tutti i luoghi, in parte differenti a seconda delle specificità, con però una caratteristica comune foto di tutti per costruire un legame e una voglia di far conoscere anche gli altri spazi coinvolti nel progetto. Molti oggetti pensati per conoscere in una modalità libera, senza un percorso necessariamente predefinito, ma fatto di tappe da poter attraversare. Come si diceva nelle prime righe di questo intervento se l'input è sempre stato la presenza a contatto delle opere e immersi nei paesaggi, l'esplorazione non si è mai limitata alle cose tangibili, fin dall'inizio in questa costante relazione tra concreto e digitale è stata aperta una pagina su *Facebook*<sup>3</sup>, successivamente si è dato vita a un sito<sup>4</sup> con l'idea di far conoscere quanto veniva proposto e realizzato nei vari luoghi e per consentire ai visitatori di postare immagini, scritte, video, a partire da un'idea di costante condivisione e propagazione ad altri. Un ulteriore aspetto che è stato curato, è stato quello delle immagini, in tutte le sperimentazioni sono state offerte macchine fotografiche per scattare foto da condividere, telecamere per i "soliloqui", in cui i visitatori raccontava ad altri quello che avevano apprezzato di quel paesaggio, un'*app* legata ai patrimoni con narrazioni, ulteriori dipinti, fotografie, giochi per conoscere e approfondire.

La forza di questa realizzazione con tutte le complicazioni che un percorso con tempi limitati dalle rendicontazioni permette è stato quello di creare una forte contaminazione di linguaggi, che a partire dalle specificità dei luoghi e delle loro discipline di riferimento, ha meticciano la presenza con il digitale, la scrittura con l'immagine, i pensieri dei referenti delle istituzioni con quelli dei visitatori e dei ricercatori.

<sup>3</sup> "Paesaggi culturali": <https://www.facebook.com/Paesaggi-culturali-327411320771415>

<sup>4</sup> Si tratta di [www.paesaggiculturali.org](http://www.paesaggiculturali.org)

## **La valigia intergenerazionale. Un viaggio nel design nei luoghi del progetto**

Affrontiamo ora il secondo progetto, che in una costante esplorazione di linguaggi, ha cercato di favorire l'accesso di nuovi pubblici al patrimonio culturale. La "Valigia intergenerazionale" è stata una ricerca, che si inserisce nel filone della ricerca-azione o ricerca-partecipante (Mortari, 2004), realizzata a Milano tra il 2014 e il 2016. Risulta fin da subito utile evidenziare la tipologia patrimoniale su cui si è lavorato, il design, e i luoghi culturali in cui il progetto si è svolto, tre studi, un tempo sede dell'attività dei designer: Franco Albini, Achille Castiglioni e Vico Magistretti, che cessato il loro esercizio sono divenuti delle fondazioni culturali, oltre al Triennale Design Museum, museo simbolo del design italiano.

Il progetto nasceva da un'attenta analisi dei dati sui pubblici che normalmente frequentavano questi luoghi. Dalle rilevazioni ottenute, infatti, era stato possibile cogliere una mancanza costante di alcune specifiche tipologie di persone, quelle che in gergo tecnico vengono definite come "non-pubblico" (Bollo, 2008), coloro cioè che difficilmente si trovano a varcare le porte di questi spazi, così direttamente implicati nella cultura milanese. I pubblici meno presenti, che l'indagine aveva evidenziato, risultavano essere gli over 60 e gli adolescenti, in particolare quelli afferenti alla scuola secondaria di primo grado. A partire da questa lacuna, la scelta è stata allora quella, in una progettazione partecipata tra i responsabili delle varie realtà museali e i formatori dell'università, di interrogarsi sulle proposte già realizzate, andando a valorizzare il patrimonio contenuto in quegli spazi, oltre al pensiero progettuale frutto dei singoli designer in un modo nuovo, che potesse maggiormente intercettare bisogni diversi rappresentati dal nuovo pubblico. La forza di questi luoghi era quella, infatti, di poter approfittare della peculiarità propria di quegli oggetti, che toccano la quotidianità di ciascuno di noi, scegliendo di lavorare in chiave intergenerazionale e interculturale, costruendo nuovi saperi nel lavoro condiviso tra le due generazioni. Se entriamo più nello specifico le domande che la ricerca si è posta, hanno ruotato intorno al tema della fruizione utile e consapevole del patrimonio culturale, eccole riportate nella loro prima elencazione:

- Il design può facilitare la costruzione di nuovi ponti tra mondi, età e culture differenti?

- Il design può essere uno strumento funzionale a scuola per affrontare i contenuti disciplinari con un differente approccio, rispetto agli altri saperi proposti, sia per la modalità epistemologica, sia per quella metodologica?
- Quali linguaggi e metodi sono più efficaci per permettere un processo di accesso ai patrimoni di tipo partecipativo e contestualmente educante?

La tipologia patrimoniale dell'industrial design è risultata un buon ponte con questa nuova categoria di pubblico, poiché gli oggetti di uso comune, frutto di un processo di progettazione più o meno fortunato, influenzano le modalità del vivere di ciascuno a prescindere dal proprio portato culturale (Norman, 1990), questo dato ha permesso più facilmente di produrre un progetto di tipo partecipativo.

Si è inteso utilizzare questa caratteristica, consapevole della difficile trattazione nei curricula scolastici del design, sottolineando con i professori coinvolti, che non si intendeva aggiungere una nuova disciplina a quelle canoniche, bensì sviluppare le potenzialità educative e formative all'interno delle discipline già presenti (Brusantin, 2007; Dorfles, 1972). Scopo del progetto era quello di favorire l'accesso al patrimonio culturale del design, non solo e non esclusivamente, con un accesso ai luoghi, ma soprattutto lavorando sui contenuti. Ecco allora la necessità di realizzare un progetto itinerante che ha visto i patrimoni uscire dalla loro sede di conservazione per raggiungere i "non pubblici" del progetto a scuola, grazie anche all'uso strategico di strumenti digitali. Fulcro del progetto è stata la costruzione di quattro valigie, strumenti didattici volti a facilitare il racconto partecipato sia in fondazione sia a scuola. Ciascuna valigia è stata progettata per esibire il luogo culturale che rappresentava e per attivare dei processi narrativi e autobiografici a partire dagli oggetti. Quest'ultimo aspetto ha avuto grande rilievo durante la fase laboratoriale, svolta dagli operatori teatrali di Teatro degli Incontri. I contenuti delle valigie (strumenti del lavoro, oggetti, lettere, appunti, materiali d'archivio, fotografie) sono stati selezionati per co-costruire le conoscenze, identificando gli oggetti come un tramite tra le storie personali e i patrimoni seguendo l'approccio metodologico *Art Based Research*, (Sullivan, 2010), che si avvale del processo artistico ed estetico per analizzare la realtà. In questo caso si è cercato di evidenziare il legame con il contenuto specifico, il design, attraverso lo strumento della narrazione.

Si è trattato, come si diceva, di un progetto di ricerca - azione che è partito da un lavoro analitico e fortemente democratico tra tutti i partner del progetto, articolato in quattro azioni: 1. formazione attraverso i patrimoni delle quattro istituzioni di design: il primo passo è stato raggiungere un buon livello di reciproca conoscenza fra partner; 2. apporto esperienziale personale rispetto ai contenuti della formazione: da parte di tutti gli attori (primari e secondari); 3. condivisione dei nuovi contenuti attraverso l'autonarrazione e la piattaforma web; 4. trasformazione da fruitori a mediatori/interpreti nei differenti contesti.

Da questi passaggi sono scaturiti cinque prodotti: 1. quattro valigie fisiche con dotazione multimediale; 2. un sito web con informazioni sul progetto e una rappresentazione fruibile da tutti gli interessati del contenuto delle valigie; 3. percorsi intergenerazionali nei luoghi culturali, progettati e realizzati con gli studenti per il nuovo pubblico; 4. una performance teatrale a partire dalle narrazioni raccolte intorno alle valigie; 5. una serie di riprese filmiche.

## **Definizione del target e analisi dei pubblici**

L'analisi iniziale dei dati (rilevati tra 2005-2012) relativi ai pubblici in visita nei luoghi del progetto mostrava una realtà composta principalmente da un pubblico adulto estremamente competente, legato a una specifica professionalità nei settori dell'architettura e del design, studenti universitari italiani e stranieri (interessati per il loro curriculum formativo), con picchi di frequenza di un pubblico più esteso e variegato nelle settimane dedicate al design o a grandi eventi cittadini. Sarà utile sottolineare che le realtà, di giovane costituzione, non sono sempre state in grado di produrre dati distinguibili per categorie e leggibili trasversalmente. Trattandosi di piccole istituzioni, le vistose differenze dei dati derivavano in parte da una scarsa capienza, tale da poter accogliere grandi pubblici, oltre che dalle ridotte possibilità di progettazione/realizzazione e comunicazione delle singole proposte. Infatti i tre studi museo rappresentano una tipologia museale alternativa a quelle normalmente frequentate: hanno la dimensione di un appartamento medio e per questo possono offrire la possibilità di entrare immediatamente in relazione con i visitatori, in un contesto più familiare. Accanto a questi tre luoghi si col-

locava il Triennale Design Museum che con la sua sezione TDMEducation, specializzata nel lavoro con le scuole dell'infanzia e con le primarie, mostrava una grande capacità di relazionarsi a questo mondo scolastico e infantile, oltre che a quello normalmente ascrivibile al mondo dell'arte e del design. Da questa breve analisi delle realtà è emersa la volontà di porsi in relazione con un pubblico più ampio, alimentando un dialogo con interlocutori completamente nuovi: adolescenti, anziani, persone per cui questi musei possano diventare il tramite per parlare di sé e collegare in modo concreto la propria esperienza di vita.

Per questo motivo il progetto ha coinvolto 52 adulti, over 60, e 350 studenti di due scuole secondarie di primo grado site in due periferie milanesi (Bicocca e Gratosoglio), per un totale di 15 classi.

Dalle prime interviste agli attori privilegiati emergeva che:

- secondo le operatrici (sono state tre le interviste effettuate) del Laboratorio di quartiere Gratosoglio: la gran parte delle mamme dei ragazzi non aveva mai preso la metropolitana in vita sua, non era mai stata in centro a Milano;
- secondo i docenti della scuola Arcadia (Gratosoglio): i ragazzi erano sono mai stati in un museo ed erano in gran parte indisciplinati e poco interessati.
- secondo i docenti e la dirigente del plesso Mann-Verga (Bicocca): gli studenti sono di provenienza geografica eterogenea; si registravano anche casi di disagio fisico e psichico dovuto in specifiche situazioni a traumi o situazioni di disagio.

Anche gli adulti coinvolti avevano una provenienza estremamente varia. Fino a quest'esperienza, affermavano di avere un'idea approssimativa del concetto di design. Ad eccezione di due persone, nessuno di loro era mai stato in visita alla Triennale, tanto meno alle fondazioni. Tutti mostravano varie fragilità, legate ai patrimoni e al timore reverenziale suscitato dai luoghi, ma anche a partecipare attivamente. Soprattutto provavano disagio a ritornare a scuola, temendo di più l'approccio con i ragazzi che con il nuovo patrimonio. La maggior parte desiderava imparare, partecipando e sentendosi utile, anche se vi era una certa perplessità sull'articolazione del progetto e sulla loro presenza a scuola insieme ai ragazzi. Sentivano la difficoltà inconsapevole di distaccarsi da un modello educativo di tipo tradizionale e trasmissivo.

## Descrizione degli interventi digitali

Il digitale, in questo progetto, ha avuto un ruolo sostanziale sia come strumento all'interno delle valigie sia nella parte web. Lo sforzo principale nella messa a punto dei materiali è consistito nel cercare di creare dei mezzi tali da valorizzare le singole peculiarità e necessità di ciascun luogo. Le valigie progettate per essere dei "piccoli musei portatili", seguendo varie suggestioni dalla *Wunderkammer* alla *Boîte-en-valise* di duchampiana memoria, hanno avuto la virtù di trasformarsi in teche volte a stupire gli osservatori, grazie sia agli oggetti esibiti al loro interno, sia agli strumenti digitali. In particolare, attraverso la tecnologia *raspberry*, le valigie sono state dotate di piccoli hardware che collegandosi con una tastiera da viaggio (in silicone, non rigida e facilmente stoccabile), un mouse wireless e un micro proiettore, divenissero dei piccoli, utili e al tempo stesso scenografici "computer". Attraverso queste tecnologie è stato possibile, portare gli oggetti e i materiali d'archivio, difficilmente trasportabili fuori dalla loro sede di conservazione a scuola. Immagini, documenti, film, interviste, etc. sono stati il contenuto virtuale esposto grazie alla tecnologia. La possibilità di avvalersi di strumenti digitali in contesti complessi come quello scolastico ha reso più interessanti e coinvolgenti gli interventi degli operatori: gli adolescenti più vicini al mondo digitale hanno interagito attivamente con questi strumenti, gli over 60, in maniera più distaccata (un po' per l'habitus da "adulto" un po' per il timore verso gli apparati "tecnologici") contribuivano con i loro racconti e godevano delle immagini che via via venivano proiettate.

Sono stati scelti degli oggetti che avessero la funzione di intraprendere un percorso meta-narrativo, dunque non necessariamente iconico o iconografico. Le valigie sono state progettate per essere efficaci sia nelle fondazioni sia a scuola. Si è trattato di un progetto dalla forte connotazione informale, soprattutto per la dimensione non intenzionale dell'apprendimento, riprendendo Bertolini (1990) è possibile affermare che sono state attivate delle esperienze educative spontanee (Moscati, Nigris, Tramma, 2008). Si è attinto a piene mani alle metodologie attive, mirando a creare pratiche esperienziali collettive che soprattutto fossero significative nel dialogo con gli ambienti in cui sono state svolte (Dewey, 1953). L'aspetto digitale è stato progettato in modo che potesse dialogare con la metodologia *hands on* e *minds on*, tutti gli oggetti fisici o virtuali innescavano un processo di scoperta che coinvolgeva attivamente tutti, a

partire da un senso di sorpresa condiviso (Zuccoli, 2014). La selezione degli oggetti è stata effettuata con l'idea di attivare dei processi cognitivi condivisibili tra adulti e ragazzi, spesso con provenienze geografiche molto distanti.

Allo scopo di rendere il progetto accessibile a tutti, soprattutto alle famiglie dei partecipanti, tutti i materiali sono stati inseriti nel sito [www.lavaligiaintergenerazionale.it](http://www.lavaligiaintergenerazionale.it), sul canale di *Youtube* del progetto e sulla pagina di *Facebook*. Se quest'ultimo strumento si è rivelato meno funzionale allo scopo del progetto, perché poco utilizzato sia dai ragazzi (troppo giovani per usarlo) sia dagli adulti, il sito è stato un ulteriore strumento di progettazione e condivisione dei contenuti e delle soluzioni, da parte dei partner. Soprattutto è stato lo strumento, per interessare attivamente i soggetti indirettamente coinvolti dal progetto: le famiglie, gli insegnanti e le scuole, la comunità legata ai luoghi culturali. Tutti questi pubblici hanno potuto beneficiare dei nuovi percorsi "in museo" e dell'atto teatrale, il sito- piattaforma è stato lo strumento per comunicare attivamente e tempestivamente le azioni e i nuovi contenuti emersi dal progetto.

## **Alcune riflessioni**

Da tempo vari studi, tra cui i più noti sono quelli di Eilean Hooper-Greenhill (2013) hanno evidenziato come la partecipazione diretta del pubblico attraverso la possibilità di co-costruire e sperimentare parte dei percorsi, in contatto costante con i professionisti del patrimonio culturale, sia un elemento attivante nella vita delle istituzioni culturali e nella realizzazione di una cittadinanza attiva. In questo caso l'uso di metodologie *mixed method* e di linguaggi eterogenei propri dei diversi ambiti disciplinari dei partner del progetto — nessuno dei quali proveniente da percorsi di studio specifici del mondo del patrimonio culturale o del design — ha favorito la riduzione di numerose barriere all'accesso dei saperi. Dal monitoraggio svolto durante tutto il progetto è emerso che le due diverse tipologie di pubblico (ragazzi della scuola secondaria di primo grado e over 60), sono state coinvolte e sono riuscite a cooperare attraverso lo scambio e la condivisione delle esperienze e dei saperi (Carroll, 2006). Le riflessioni sugli oggetti quotidiani, usati come medium hanno favorito l'accesso al mondo del design, insieme a metodologie di

visita non tradizionali nei luoghi simbolo del design milanese. L'impiego di linguaggi e tecniche misti ha favorito la crescita quantitativa e qualitativa del pubblico presso la sede di ciascuna Fondazione, un po' per la volontà di seguire le attività dei propri cari (parenti e amici), un po' per curiosità, un po' perché la rete che si è venuta a creare tra i partner ha permesso di diffondere maggiormente le informazioni portando i pubblici a frequentare tutti i luoghi del progetto in maniera informale.

## **Pensieri per proseguire**

Queste frasi finali sono solo la volontà di sottolineare l'importanza di un travaso costante di linguaggi, possibilità, riflessioni disciplinari sentito come necessario in un sistema complesso come quello che si riferisce al mondo dei beni culturali e dei patrimoni. Da quanto realizzato in questi due piccoli progetti si è notato come utilizzando appieno le potenzialità che i mezzi digitali ci possono offrire, lavorando con diverse competenze e professionalità (Panciroli, 2016), in modo strettamente sinergico a partire dalla materialità degli oggetti culturali, si riescono a realizzare una serie infinita di proposte che attivano direttamente i visitatori e i pubblici fino a quel momento poco coinvolti. La speranza è proprio quella testimoniata da questo libro, che manifesta con tutti i suoi interventi, la varietà degli interventi in questo campo. Si tratta di un panorama articolato e variegato che la ricerca attuale sta mettendo in campo.

## **Bibliografia**

- Bertolini P. (1990), *L'esistere pedagogico: ragioni e limiti di una pedagogia come scienza fenomenologicamente fondata*, La Nuova Italia, Scandicci.
- Black G. (2005), *The Engaging Museum. Developing Museums for Visitor Involvement*, Routledge, London/New York.
- Brusantin M., (2007), *Arte come design. Storia di due storie*, Einaudi, Torino.
- Bollo A., a cura di (2008), *I pubblici dei musei. Conoscenza e politiche*, Edizioni Franco Angeli, Milano.
- Carroll K. L., (2006), "Development and Learning in art: Moving in the direction of holistic paradigm for art education", *Visual Arts Research*, 32 (1), pp.16-28.
- Dewey J. (1953), *Esperienza ed educazione*, La Nuova Italia, Firenze.
- Dorfles G, (1972), *Introduzione al design industriale*, Einaudi, Torino.

- Eco U. (1962), *Opera aperta*, Bompiani, Milano.
- Gadamer H. G. (1986), *L'attualità del bello*, Marietti, Genova.
- Kelly L. (1999), *Finding evidence of Visitors Learning*, Australian Museum, Sidney.
- Mortari L. (2004), *Apprendere dall'esperienza. Il pensare riflessivo nella formazione*, Carocci, Roma.
- Moscatti R., Nigris E. & Tramma S. (2008), *Dentro e fuori la scuola*, Mondadori, Milano.
- Norman D. (1990), *La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani*, Giunti, Firenze.
- Panciroli C. (2016), *Le professionalità educative tra scuola e musei: esperienze e metodi nell'arte*, Edizioni Angelo Guerini e Associati, Milano.
- Sullivan G. (2010), *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*, SAGE, London/Los Angeles.
- Hooper-Greenhill E. (1999), *The Educational Role of the Museum*, Routledge, London/New York.
- Hooper-Greenhill E. (2013), *Museums and Their Visitors*, Routledge, London/New York.
- Hooper-Greenhill E. (2007), *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*, London/Routledge, New York.
- Turri E. (2008), *Antropologia del paesaggio*, Marsilio, Venezia.
- Turri E. (2011), *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia.
- Zuccoli F., (2010), *Dalle tasche dei bambini... Gli oggetti, le storie e la didattica*, Edizioni junior, Azzano San Paolo (Bergamo).
- Zuccoli F. (2014), *Didattica tra scuola e museo. Antiche e nuove forme del sapere*, Edizioni junior- Spaggiari, Parma.