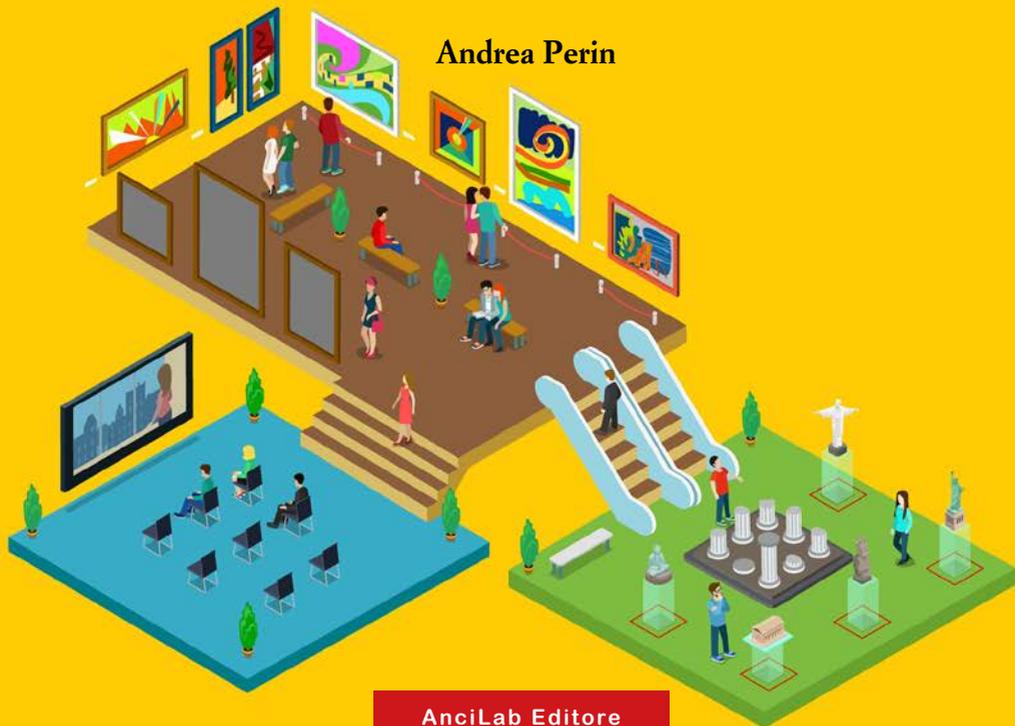


Musei ^e bambini



Andrea Perin



AnciLab Editore

Musei^e bambini

Andrea Perin

AnciLab Editore

*Si ringraziano per i consigli e l'aiuto
Cinzia Colombo, Maria Grazia Diani e Teresa Medici*

anciLAB

Via Rovello, 2 Milano
www.ancilab.it

ISBN 978-88-942543-0-3



*Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia
Per leggere una copia della licenza visita il sito web
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/deed.it>
o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866,
Mountain View, CA 94042, USA.*

Sommario

Prefazione	7
Introduzione	8
1. Perché un bambino al museo?	12
2. La primissima infanzia	16
3. Criteri espositivi	19
4. Galateo al museo	27
5. Lo spazio	30
6. Giocare in museo	38
7. Accessibilità	42
8. Consigli per la visita	50
Bibliografia	57

Prefazione

di Onelia Rivolta,
Vicedirettore di AnciLab

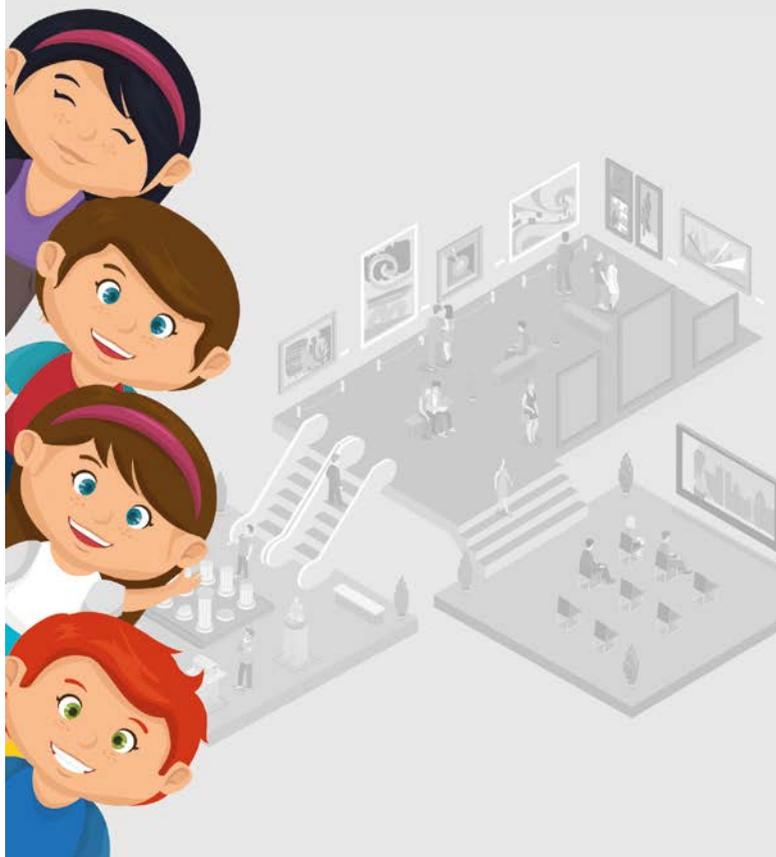
Il volume Musei e Bambini offre un'attenta analisi degli aspetti legati al tema della visita dei musei da parte di un pubblico bambino e propone percorsi di qualificazione e riqualificazione di musei locali finalizzati a favorire la possibilità di una visita autonoma e stimolante e a rendere i percorsi tradizionali accessibili anche ai bambini.

Il libro è tra le prime pubblicazioni di AnciLab Editore, dal 2007 AnciLab è l'editore di StrategieAmministrative. Dopo dieci anni di esperienza nella pubblicazione della rivista, la società di ANCI Lombardia avvia un nuovo progetto editoriale con l'obiettivo di diffondere conoscenze specialistiche presso la pubblica amministrazione, gli stakeholder, i professionisti del settore privato

Esperti, con una pluriennale esperienza nei settori di riferimento, propongono testi agili che illustrano, in modo semplice e chiaro, quali sono i passi da seguire per realizzare, per esempio, strutture pubbliche a misura di cittadino.



Introduzione



Il rapporto che i musei hanno verso i bambini è di *amore e odio*.

Odio perché il museo, così come è concepito soprattutto in Italia, è ancora saldamente attestato su un target di pubblico adulto, mentre i più piccoli spesso sono visti come un disturbo e un «*corollario*» dei genitori, o comunque vengono inquadrati come pubblico scolastico. Per le famiglie¹ che entrano in museo autonomamente senza usufruire di laboratori o visite guidate spesso non esiste alcun tipo di accoglienza e la mediazione verso i bambini di quanto esposto viene lasciata interamente alle capacità degli adulti accompagnatori. I dati dell'ISTAT secondo cui «*Il 31,2% dei musei ha predisposto percorsi pensati per i bambini e il 15,2% propone attività di intrattenimento e dispone di spazi dedicati ai più piccoli*» si scontrano con l'esperienza diretta di chi frequenta le esposizioni con prole.

Amore perché, dati alla mano, «*sono i più giovani a usufruire del patrimonio museale e archeologico e a visitare le mostre*»: secondo i dati ISTAT per il 2015 il 37,8% dei bambini tra i 6 e i 10 anni ha visitato un museo o una mostra rispetto una media nazionale di 29,4². Grazie soprattutto al legame tra scuola e museo, per molti istituti le visite dei bambini costituiscono una

¹ Per famiglia si intende un nucleo sociale rappresentato da due o più individui che sono legati tra loro da rapporti di parentela o di affinità

² ISTAT, *Annuario Cultura e Tempo Libero 2015*, 23

percentuale altissima di visitatori, fino ad arrivare vicino al totale degli ingressi.

Ma la grande frequentazione scolastica sembra perdersi con la crescita del bambino, come racconta ancora l'ISTAT: «*In Italia, il 18,5 per cento della popolazione non svolge nessuna attività culturale, per quanto semplice e occasionale (...) Musei e mostre sono disertati dal 68,3 per cento degli italiani (e dal 78,5 per cento dei residenti nelle regioni del Sud). La disaffezione si diffonde a partire dai 20 anni, e se raggiunge il massimo fra gli ultrasessantacinquenni (88,3 per cento), siano essi donne o uomini, caratterizza il comportamento del 67 per cento dei cittadini di età compresa fra 25 e 64 anni*»³.

La mancanza di un'offerta adeguata per i bambini si intreccia insomma con la scarsa frequentazione degli adulti, rendendo la visita dei musei in famiglia un'attività poco frequente.

In base a una ricerca svolta su un pubblico adolescente⁴, è risultata una scarsissima tendenza a visitare musei da soli o in compagnia di amici, perché è «*la scuola a rappresentare per loro il primo, e alle volte unico, tramite che consente un contatto con la struttura museale e anche le visite con la famiglia non sono un'abitudine consolidata. Infatti, incrociando i dati della frequenza ai musei in compagnia di amici con il background economico-culturale della famiglia, risulta evidente dalla ricerca come la visita spontanea dipenda fortemente da quest'ultima variabile*»⁵.

Incentivare le visite in famiglia⁶, come capita all'estero dove sono oggetto di attenzione, vorrebbe dire non solo aumentare il bacino dei frequentatori ma anche e soprattutto favorire nei bambini un tipo di visita diversa da quella scolastica, svincolata

³ ISTAT, *Annuario Cultura e Tempo Libero 2015*, 13

⁴ M. De Luca, *I musei e gli adolescenti. La Galleria nazionale d'arte moderna*, cit. in *MUSEI ITALIANI E PUBBLICO UNDER 18*

⁵ *MUSEI ITALIANI E PUBBLICO UNDER 18. Prima ricognizione sul diritto dei minori a fruire del patrimonio artistico e culturale nazionale nei musei italiani*, 2016

⁶ Gennaro Iasevoli, *Servizi innovativi nel contesto museale rivolti al segmento "famiglia": una comparazione tra la realtà italiana e quella internazionale*

dall'obbligo didattico e perciò responsabile nelle scelte e libera di seguire percorsi di apprendimento individuale. Permetterebbe di stabilire una confidenza legata alle inclinazioni personali per creare un'abitudine destinata forse a proseguire nel tempo.

Ai musei spetta la responsabilità di fornire gli strumenti per instaurare questo processo: tolti i primi venti che nel 2015 hanno attratto quasi un terzo dei visitatori, gran parte degli altri musei devono fare i conti con bilanci ristretti e obiettivi spesso più immediati, oltre che con numero ristrettissimo di personale: il 67,5% degli istituti ha al massimo 5 addetti e solo l'8,9% ne ha più di 10⁷.

Eppure impostare delle attenzioni per il pubblico delle famiglie spesso può non essere un investimento economico oneroso.

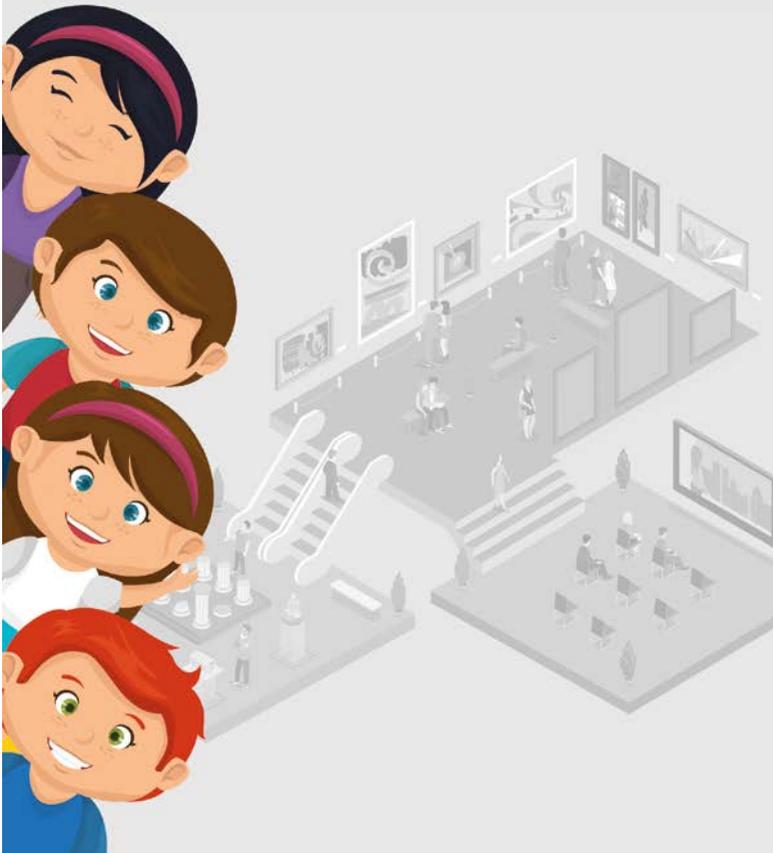
Scopo di questo piccolo volume è offrire un primo sguardo generale sul rapporto tra musei e pubblico dei bambini con le famiglie, con un'attenzione alle esperienze realizzate e alle potenzialità future. L'ambito di riferimento è il patrimonio italiano con uno sguardo preferenziale alla Lombardia, mentre sono escluse le esposizioni temporanee, le cui dinamiche rispondono spesso a criteri e bisogni diversi da quelli dei musei.

Alcune parti di questo testo sono rivolte maggiormente ai funzionari e amministratori, oltre alle famiglie, nella speranza che comunque la circolarità delle informazioni sia sempre uno strumento utile.

⁷ ISTAT, *I MUSEI, LE AREE ARCHEOLOGICHE E I MONUMENTI IN ITALIA, Anno 2015*

1

Perché un bambino al museo?



Apprendimento

La presenza di oggetti originali, che possono suscitare meraviglia, interesse e curiosità, offre la possibilità al museo di essere un luogo privilegiato dell'apprendimento. Anche se l'impostazione attuale rimane in gran parte strutturata su progetti informativi, le attività didattiche puntano spesso su forme di partecipazione e apprendimento attivo. Sono pochissimi però gli esperimenti nei quali si applicano le teorie sull'apprendimento ai percorsi espositivi¹.

Intercultura

Sebbene i musei ricoprano storicamente il ruolo di rappresentazione e celebrazione delle identità nazionali e locali, molti istituti negli ultimi anni anche in Italia stanno promuovendo iniziative e progetti per promuovere la diversità culturale o lo sviluppo di competenze interculturali, non come semplice offerta conoscitiva, ma come dialogo interculturale tra gruppi e individui. Il

¹ Ad esempio: T. Ravasi, C. Fredella, *Un approccio sperimentale alla didattica dell'antico nella nuova sezione di archeologia fluviale del Museo di Crema*, *Insula Fulcheria*, n. 39, 2009, pp. 120-137; M. Celi, E. Gilli, *Educare all'antico: l'applicazione degli stili di Kolb nelle esposizioni museali. Il caso della Mostra «Il fuoco di Vulcano»*, in Maggi 2008, pp.113-124; vd. Anche K. Gibbs M. Siani, J. Thompson, *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita*, EDISAI srl, Ferrara, 2007, pp. 23-3

museo viene così proposto come «*spazio terzo*» che permette il superamento dei confini e il processo dell'incontro².

Inclusione sociale

Sta cominciando ad affermarsi la considerazione che i musei «*possono esercitare un impatto positivo sulle vite degli individui svantaggiati e marginalizzati; agire da catalizzatori in un processo di rigenerazione sociale e di empowerment di determinate comunità; contribuire alla creazione di società più eque*»; compito che potrebbero svolgere in virtù della loro *autorità culturale*, intesa come capacità «*di creare significato, e quindi influenzare e modellare le percezioni dei visitatori*»³.

I potenziali effetti vanno da quelli personali di autostima e senso di appartenenza all'inclusione di gruppi svantaggiati all'accesso, sia per disabilità fisiche e cognitive che economiche e sociali.

Affiancamento educativo della scuola

Il rapporto tra scuola e musei è ormai organico da alcuni decenni, grazie allo sviluppo sempre più articolato dei servizi didattici dei musei che si intreccia con la disponibilità e l'interesse della scuola all'integrazione con i propri programmi, e all'individuazione dei musei come luogo di approfondimento, sperimentazione e conoscenza. Le scuole primaria e secondaria sono le

² S. Bodo, K. Gibbs, M. Sani (a cura di), *I musei come luoghi di dialogo interculturale: esperienze dall'Europa*, MAP for ID 2009; A. Di Mauro, A. Trevisin (a cura di), *Un patrimonio di culture, Regione Veneto*, 2009; M. Baioni, F. Morandini, M. Volonté, *Archeologia & Intercultura*, Vannini Editrice, Gussago (BS), 2011; A. M. Pecci, *Patrimonio in migrazione. Accessibilità, partecipazione, mediazione nei musei*, Franco Angeli, Milano 2009

³ R. Sandell, *Musei e la lotta alla disuguaglianza sociale: ruoli, responsabilità, resistenze*, in S. Bodo (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003

più attive, seguite dalle scuole dell'infanzia mentre meno operative sono spesso le superiori⁴.

Contributo alla formazione di un adulto fruitore di cultura

Già nel 1969 gli studi di Bourdieu e D'Arbèle avevano dimostrato che i bambini che non avevano frequentato con soddisfazione i musei, anche in visite coercitive scolastiche, avrebbero avuto meno possibilità di frequentarli da adulti⁵.

Può valere come esempio il progetto «*Nati per leggere*», che lavora sull'avviamento alla lettura in età prescolare insieme ai genitori, consegue una «*positiva influenza sia dal punto di vista relazionale (...), che cognitivo (...). Inoltre si consolida nel bambino l'abitudine a leggere che si protrae nelle età successive grazie all'approccio precoce legato alla relazione.*»⁶

Numerosi articoli affermano l'utilità e i benefici dell'arte nella crescita dei bambini, in alcuni casi specificatamente legati alla frequentazione dei musei, Secondo la rivista *Education Next*⁷ ad esempio «*gli studenti abituati a frequentare istituzioni culturali, come musei e centri d'arte, non solo acquisiscono una maggiore predisposizione dal punto di vista artistico, ma dimostrano anche di sviluppare maggiori livelli di tolleranza, di empatia, così come una migliore capacità di memorizzare ciò che imparano e di sviluppare un pensiero critico e competenze*»⁸.

⁴ M. G. Diani, *Educare al patrimonio e ai servizi culturali*, in Stefano Maggi (a cura di), *Educare all'antico. Esperienze, metodi, prospettive*, Atti del Convegno Pavia-Casteggio 2008, Aracne Editrice, Roma 2008, pp. 29-36

⁵ P. Bourdieu, A. Darbel, *L'amore dell'arte. I musei d'arte europei e il loro pubblico*, Rimini 1969

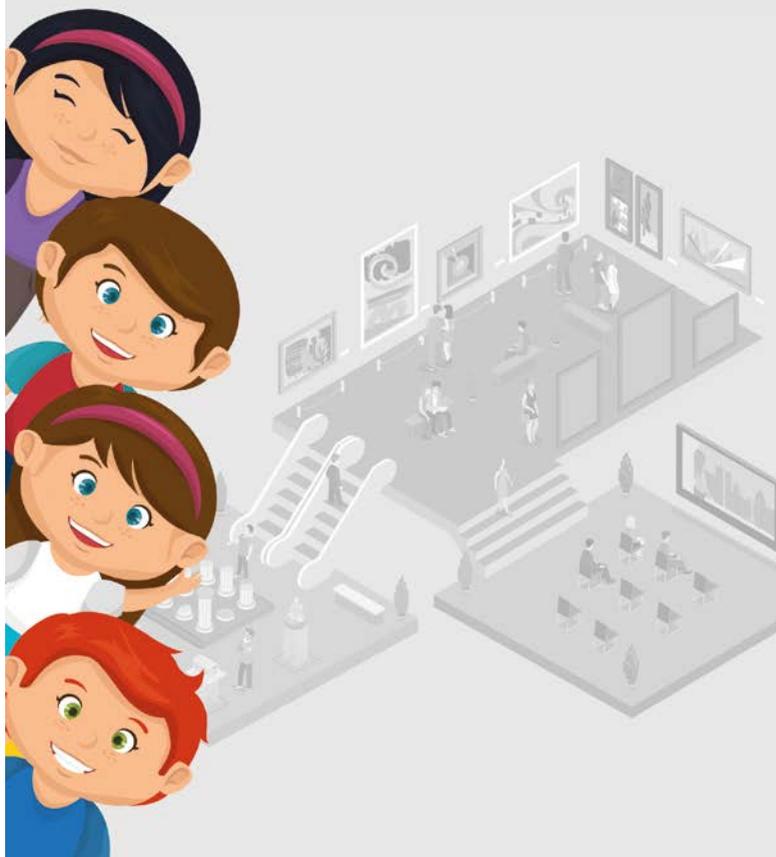
⁶ www.natiperleggere.it/index.php?id=5, ultima consultazione 6 marzo 2017

⁷ <http://educationnext.org/the-educational-value-of-field-trips/>, ultima consultazione 6 marzo 2017

⁸ <http://libreriamo.it/arte/larte-rende-vostri-figli-persone-migliori-lo-rivela-uno-studio/>, ultima consultazione 6 marzo 2017

2

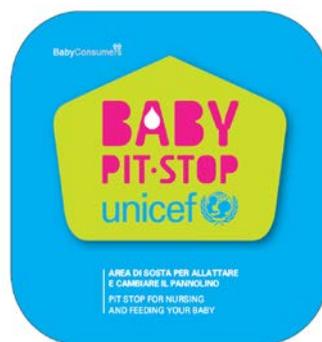
La primissima infanzia



La possibilità di visite nella primissima infanzia è utile per far acquisire una familiarità con il luogo e soprattutto può essere un bisogno per i genitori. Al pari di molti altri luoghi pubblici in Italia, raramente i musei hanno quel minimo di strutture di accoglienza necessarie per evitare che la visita con passeggino e carrozzina diventi un percorso a ostacoli.

Il requisito minimo sarebbe la presenza di un semplice fasciatoio, anche di quelli ribaltabili, collocato vicino ai bagni insieme a un cestino con i sacchetti per lo smaltimento. Pur a fronte di una spesa veramente contenuta non sono molti i musei che ne sono dotati: frequentemente è un problema di spazio; talvolta è un problema logistico perché le piccole strutture spesso non hanno un servizio di pulizia quotidiana. Quando presenti, spesso vengono collocati nel bagno femminile (che spesso coincide con quello per disabili, aggiungendo fattori di discriminazione), rendendo l'accesso molto difficile per i padri.

L'allattamento al seno viene ritenuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) un fattore fondamentale per la crescita dei bambini, ma nei luoghi pubblici italiani questo non è facilitato e talvolta è vittima di atteggiamento discriminatorio. Nonostante la convenzione sottoscritta dall'UNICEF con alcune regioni, tra cui la Lombardia, per incentivare i *Baby Pit Stop* (📍 1) anche nei musei, sono pochissimi gli spazi dedicati all'allattamento



1 / Baby Pit Stop - UNICEF

costituiti da «una comoda sedia su cui potersi sedere»¹ insieme a un eventuale fasciatoio.

In alcuni musei sta crescendo l'attenzione verso questo segmento di pubblico, con la dotazione di marsupi di cortesia, menù per bambini nelle caffetterie e iniziative dedicate ai genitori con carrozzine (visite guidate, incontri).

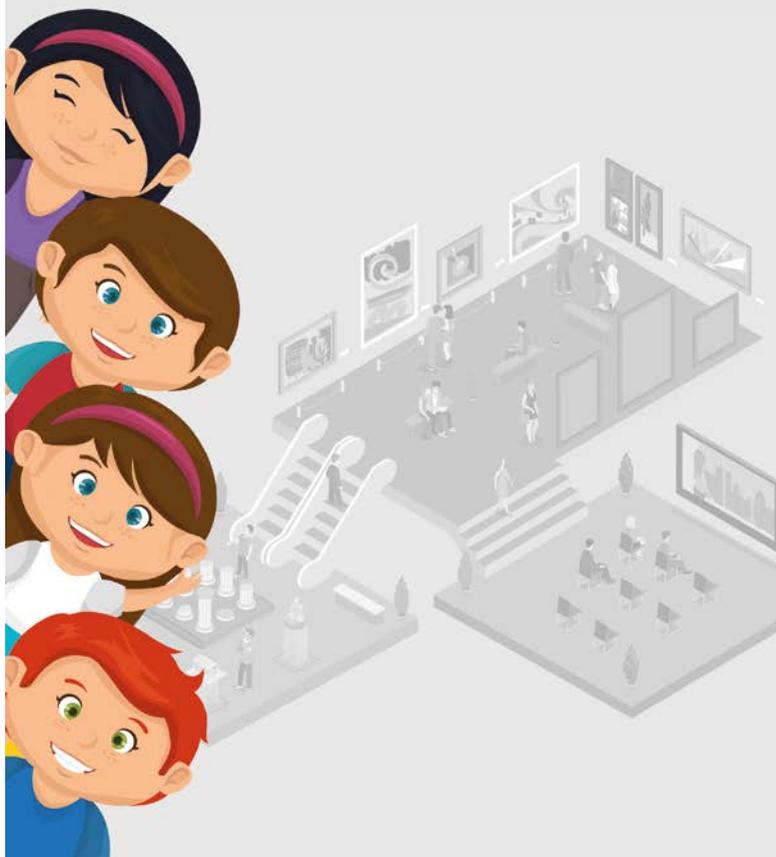
Spicca il progetto «*Nati con la cultura*», avviato nel 2014 da Fondazione Medicina a Misura di Donna e Palazzo Madama a Torino, che prevede un passaporto per ogni nato all'Ospedale Sant'Anna di Torino: «*La famiglia, nel corso del primo anno di vita del bambino, potrà visitare gratuitamente Palazzo Madama quando lo vorrà e scegliere un'opera o un ambiente per scattare una foto ricordo con il neonato che diventerà subito 'cittadino della cultura'*»². Il progetto, cui stanno aderendo altre istituzioni italiane, va oltre la semplice gratuità per intraprendere un percorso di appropriazione del patrimonio e per stabilire con l'istituzione culturale un legame di affetto e di familiarità che può contribuire al benessere dei singoli e della società.

¹ www.unicef.it/Allegati/Baby_pit_stop_brochure.pdf, ultima consultazione 6 marzo 2017

² www.naticonlacultura.it, ultima consultazione 6 marzo 2017

3

Criteri espositivi



Il patrimonio di un museo è composto da oggetti, solitamente di provenienza, epoche e storia collezionistica differente, che nella grandissima maggioranza non sono stati concepiti e creati per essere conservati ed esposti in un museo¹. Il percorso espositivo viene organizzato attraverso una loro selezione che si basa su un progetto scientifico-culturale inserito in un contesto culturale omogeneo, ma che nella sua articolazione è soggettivo e legato alle scelte dei curatori.

Nei confronti dei visitatori il museo si è storicamente sempre affidato alla capacità di comunicare queste scelte grazie alla chiarezza dell'ordinamento e dell'allestimento, senza considerare le aspettative del pubblico il cui ruolo è sempre stato passivo se non addirittura non considerato.

Complice anche la ormai decennale *«invenzione del tempo libero»* e le diverse aspettative che produce, questa impostazione tradizionale sta cominciando a cambiare. Le nuove tendenze prospettano un ruolo di rilievo per l'empatia con il visitatore e il suo coinvolgimento tramite l'emozione, il piacere, la partecipazione e l'interattività e non solo l'informazione o l'apprezzamento estetico. Si inizia a considerare l'importanza di conoscere non solo le necessità e le richieste del pubblico presente, ma anche e

¹ "Il Museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificamente le espone per scopi di studio, istruzione e diletto." - International Council of Museum.

soprattutto di accogliere quelle del pubblico potenziale².

Nonostante il vantaggio che un museo empatico comporta anche per un pubblico di bambini, questo non vuol dire automaticamente che risolve la necessaria diversità di approccio. La soluzione non risiede nella creazione dei «*musei dei bambini*», sorta di museo-giocattolo separati dalla realtà: in un piccolo sondaggio promosso dal portale KIDS ART TOURISM, l'85,7% delle famiglie preferisce infatti «*un museo per tutti dove sono offerti servizi per i bambini e attività didattiche studiate per i piccoli visitatori*»³. I pochi musei italiani dedicati all'infanzia⁴ sono in pratica dei grandi laboratori che non hanno nulla del museo reale, a cominciare dalla mancanza di un patrimonio. Diverso il caso della *Fondazione Pinac* di Rezzato⁵, che raccoglie, cataloga e studia l'espressività creativa dei bambini dei diversi paesi del mondo.

È fondamentale che ci sia circolarità tra i bisogni e le richieste dei visitatori adulti e quelle dei bambini, che i diversi approcci allo stesso percorso degli uni siano percepibili anche dagli altri come possibile scambio e reciproco beneficio.

In realtà negli ultimi decenni l'attenzione rivolta ai bambini come pubblico è stata alta, con un'intensa riflessione metodologica e la frequente creazione di dipartimenti educativi in molti musei, solitamente affidati a realtà esterne all'organigramma, spesso con risultati eccellenti⁶. Uno dei requisiti per il riconoscimento dei musei a cura della Regione Lombardia consiste nella disponibilità di spazi dedicati ai servizi educativi, oltre che nella presenza di un servizio educativo strutturato e dotato di personale ad hoc, tra cui è indispensabile un Responsabile che si occupi della progettazione delle attività, del coordinamento, dei

² L. BRANCHESI, V. CURZI, N. MANDARANO, *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, skira, milano, 2016

³ <http://kidsarttourism.com/consultazione-un-museo-per-i-bambini>, ultima consultazione 6 marzo 2017

⁴ MUBA di Milano, EXPLORA di Roma, La città dei bambini di Genova

⁵ <http://inx.pinac.it/pinac/>, ultima consultazione 6 marzo 2017

⁶ C. Francucci, *Museo come territorio di esperienza*, Maurizio Corraini, Mantova, 2016



2 / Museo Scienza e Tecnica di Milano

rapporti con le scuole, con le agenzie formative e con i differenti pubblici⁷.

Queste attività si concretizzano principalmente per il pubblico scolastico con visite guidate adatte ai più piccoli, così come in laboratori didattici. Programmi e riflessioni che però spesso non si riflettono nel percorso, lasciando le famiglie senza supporti per la mediazione per i più piccoli.

Tra le scelte più semplici e meno invasive per facilitare la frequentazione delle famiglie, con modifiche minime all'esistente, è la proposta molto utilizzata all'estero di percorsi dedicati con un numero selezionato di opere, organizzati magari per temi, con spiegazioni e giochi adatti alle diverse età, fruibile con mappe e guide audio o cartacee (solitamente gratuiti).

In Italia il *Centro per i servizi educativi* del Mibact ha varato il

⁷ www.siss.regione.lombardia.it/wps/..., ultima consultazione 6 marzo 2017



3 / Museo Archeologico della Valle Sabbia, Gavardo

progetto sperimentale *Scopri il tuo museo*⁸, con il quale presenta 40 strutture museali statali di tutte le Regioni dell'Italia con la possibilità di scaricare dal web mappe adatte a una visita per ragazzi di 6 e 11 anni di età. Iniziative analoghe sono state realizzate anche in Lombardia sempre con piccoli pieghevoli dal *Museo Scienza e Tecnica* di Milano («Per piccoli viaggiatori 3-5 anni» e «Per giovani esploratori 6-8 anni» / 📷 2), con libretti (*Museo Archeologico Valle Sabbia* di Gavardo / 📷 3) o schede di sala (*Museo*

⁸ www.sed.beniculturali.it/index.php?it/400/scopri-il-tuo-museo, ultima consultazione 6 marzo 2017



4 / Museo Civico, Canneto sull'Oglio

Bagatti Valsecchi a Milano).

Accanto a loro vi sono pubblicazioni editoriali che offrono una guida per bambini alle collezioni museali. La qualità è variabile anche perché è molto difficile realizzare una buona divulgazione, specialmente per bambini. A fianco di uno specialista della materia ce ne vorrebbe anche uno di scrittura per l'infanzia, per evitare il tono smaccatamente didascalico di molti lavori accompagnati a quello artificialmente «*bambinesco*».

Se questi percorsi dedicati possono risolvere il problema soprattutto in musei vasti e caratterizzati da un'impostazione classica e tassonomica, alcune tipologie hanno da tempo sviluppato allestimenti che aiutano a comprendere il ruolo delle opere nei contesti originali. Nei musei etnografici le ricostruzioni di ambienti, proprio per l'immediatezza della comprensione, rendono la visita facile (📷 4), mentre in quelli scientifici e naturalistici da



molto tempo si opera creando percorsi dove sono presenti postazioni con esperienza diretta (manipolazione, uso dei sensi, esperimenti, giochi) o esposizioni che aiutano a collocare il manufatto in contesti di utilizzo o di studio/ritrovamento, come diorami e ricostruzioni (ad esempio il *Museo di Storia Naturale* di Milano).

È una tendenza che sta cominciando a contagiare anche i musei archeologici, con l'uso di plastici e disegni ricostruttivi o talvolta anche di diorami: tra questi ad esempio in Nord Italia il *Museo Archeologico di Piadena* (📍 5), il *Museo Archeologico di Casteggio e dell'Oltrepò*⁹, il *Museo delle Palafitte* di Fiaavè (TN), il *Museo Archeologico del Finale* (SV), *Museo dei Grandi Fiumi* di Rovigo. Ma anche attraverso le tecnologie digitali, come a Piadena dove ci si può esplorare un villaggio neolitico e un abitato palafitticolo attraverso l'utilizzo di un touchscreen.

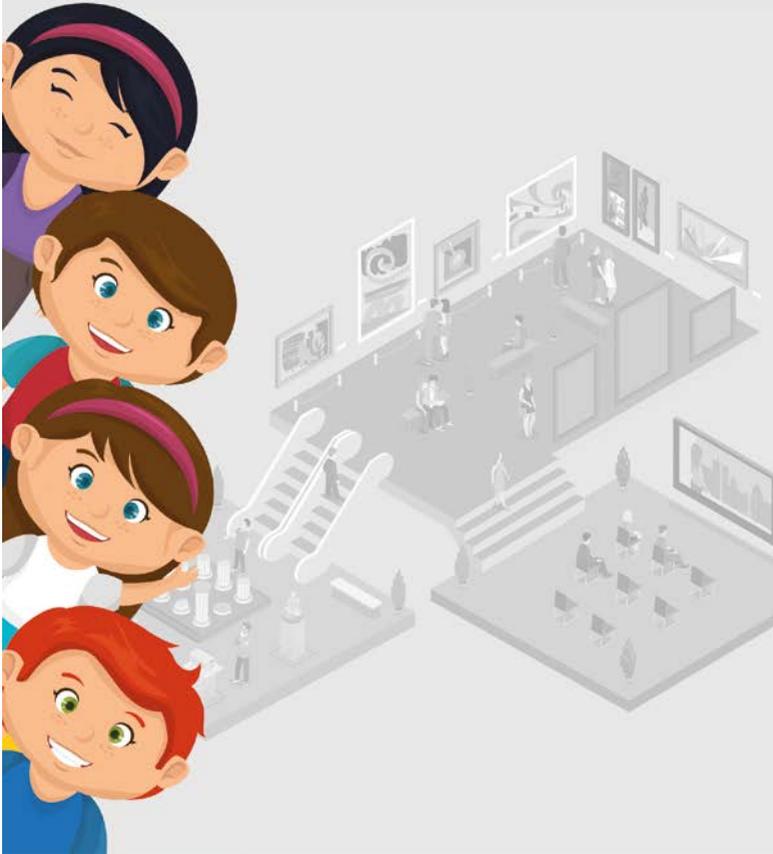
Proprio le nuove tecnologie digitali appaiono a molti lo strumento che permetterà ai musei di rinnovarsi al passo con i tempi e attrarre nuovo pubblico, soprattutto quello giovane, immerso in un mondo dalla cultura visiva assai mobile, iperconnesso e velocissimo.

Nonostante le intriganti prospettive, non va confuso lo strumento con il fine. Non esistono al momento dati che confortino questi interventi, ma soprattutto rimane aperta la questione se il museo deve adeguarsi acriticamente a una realtà, oppure sapere mantenere una propria autonomia e forza identitaria. Per i visitatori, soprattutto bambini, è probabilmente meglio che il museo rimanga il luogo dove è possibile entrare in contatto con l'originale senza essere prevaricati da un mondo virtuale in cui sono già abbondantemente immersi nel quotidiano.

⁹ V. Dezza, R. Fasani, L. Vecchi, Attività, laboratori e conferenze del Museo Archeologico di Casteggio e dell'Oltrepò pavese, tra passato, presente e futuro, in S. MAGGI e M.E. GORRINI (a cura di), *Casteggio e l'antico*, Firenze 2014, pp. 155-161

4

Galateo al museo



Un galateo condiviso per i musei, inteso come un codice vivo che definisce l'insieme di norme comportamentali con cui si identifica un'ipotetica buona educazione durante una visita, non esiste per gli adulti e neppure per i bambini. Esiste tuttavia qualche esempio interessante.

Il Museo Egizio di Torino ha ad esempio prodotto un piccolo video dal titolo *Galateo al Museo*¹, con «*Le 7 semplici regole per una piacevole esperienza di visita al Museo Egizio, con rispetto per le sale, per la collezione e per gli altri visitatori*».

L'intenzione è lodevole e il video ben fatto, ma il senso sembra essere l'individuazione dei comportamenti da sanzionare piuttosto che quelli da seguire. Al *Museo Baroffio* di Varese, in occasione del ritorno nel 2016 del cocodrillo di S. Maria del Monte, sono stati organizzati dei laboratori dedicati alla figura del Coccogrullo, a cui gli amici «*danno qualche lezione di galateo museale*»².

In assenza di galateo, i singoli musei hanno definito individualmente dei divieti rivolti alla salvaguardia del patrimonio esposto e al rispetto verso gli altri visitatori, esplicitandoli talvolta con una cartellonistica all'ingresso.

Nel primo gruppo il più condiviso è «*non toccare*», per evitare danni da contatto e da usura, cui seguono solitamente «*riporre*

¹ www.youtube.com/watch?v=IPHf2j3TPXo, ultima consultazione 6 marzo 2017

² www.varese7press.it/120904/varese/e-tornato-il-cocodrillo-di-santa-maria-del-monte-al-museo-baroffio-di-varese, ultima consultazione 6 marzo 2017

ombrelli o oggetti ingombranti» (danni da potenziale contatto), oppure «*non introdurre cibi o bevande*». Il divieto all'uso del flash è invece il passivo mantenimento di una richiesta legata all'uso di apparecchi digitali dovuta alla protezione dei diritti di immagine.

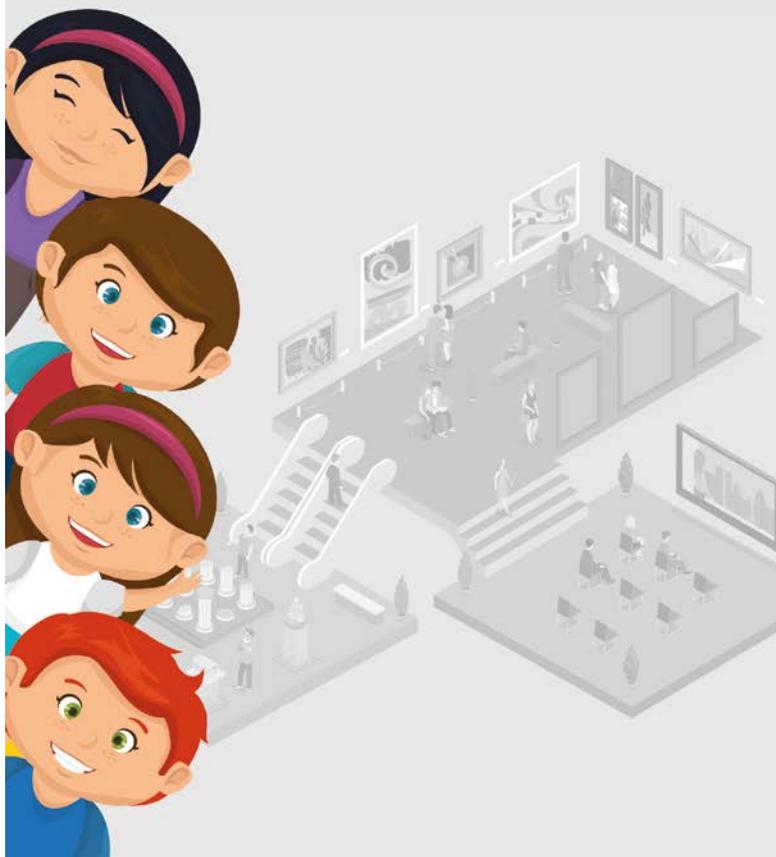
Il rispetto verso gli altri visitatori ha poche indicazioni specifiche («*togliere la suoneria del cellulare*») ma una condivisa e generica richiesta di silenzio o almeno di «*moderare il tono della voce*» fino a «*È assolutamente vietato correre*»³ sono sicuramente il retaggio di una concezione tradizionale del museo quando la frequentazione era immaginata per studiosi e cultori, per i quali il silenzio era funzionale alla contemplazione e allo studio. La situazione attuale è sicuramente diversa perché la visita al museo è diventata un'attività sociale da compiere con amici e familiari quando non in gruppo (basti pensare alle visite guidate e il loro ingombro fisico e sonoro): la chiacchiera e lo scambio di opinioni fanno parte della visita stessa, soprattutto in presenza dei bambini per i quali il dialogo rimane fondamentale, fermo restando il riconoscimento del limite oltre il quale diventa fastidio.

Se non si vuole che il museo venga percepito solo come un luogo di divieti, sarebbe importante che questi venissero uniti a consigli o indicazioni su come sarebbe utile e divertente comportarsi in museo: un piccolo galateo insomma, che aiuti il piccolo visitatore a entrare in rapporto con il luogo e a godersi di più la visita.

³ Museo del giocattolo e del bambino di Cormano MI

5

Lo spazio



Il «*terzo educatore*» per l'apprendimento di un bambino, dopo i genitori e gli insegnanti, è lo spazio della scuola, secondo l'esperienza degli asili di Reggio Emilia descritta da Loris Malaguzzi¹: le strutture, la scelta dei materiali e il modo in cui vengono messi a disposizione dei bambini costituiscono un invito all'esplorazione e alla comunicazione, utile per costruire un ambiente che garantisca ai bambini di sentirsi a proprio agio e sviluppare il piacere del fare insieme.

Lo stesso ruolo educativo si può intendere anche per lo spazio interno di un museo: l'allestimento, costituito dalle opere esposte insieme ai dispositivi espositivi (vetrine, supporti, etc.), alle finiture dello spazio (pavimenti, pareti, etc.) e agli strumenti di informazione, costituisce non solo un arredo che permette la visibilità in sicurezza delle opere, ma anche e soprattutto un apparato di comunicazione non verbale che trasmette ai visitatori i valori e i significati del percorso. Ogni singolo elemento rappresenta una componente del racconto del museo in grado di condizionare la qualità della visita, piuttosto che l'apprendimento o la percezione. Non esistono scelte neutre che «lasciano parlare» le opere esposte senza condizionamenti, ma solo scelte consapevoli per il risultato che si vuole ottenere.

Date queste premesse, sembra che spesso i musei siano costruiti per respingere la visita dei bambini: gli arredi e i supporti han-

¹ Carolyn Edwards, Lella Gandini, George Forman (a cura di), *I cento linguaggi dei bambini: l'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia*

no dimensioni che sono progettate per un pubblico adulto di (inesistente) altezza media, situazione che non di rado rende problematica la loro fruizione ai bambini (ma anche agli adulti in carrozzina). Non si tratta ovviamente di modificare le misure a favore dei bambini per penalizzare gli adulti, ma di trovare le soluzioni che permettano a tutte le categorie una uguale possibilità di visione.

Per ridurre la difficoltà dell'osservazione dei dipinti, ad esempio, si possono evitare le esposizioni su doppia fila e comunque scegliere una collocazione che non sia troppo alta. Senza dimenticare che, con un po' di fantasia, ci possono essere proposte come quella attuata al *Van Gogh Museum* di Amsterdam, dove alcuni quadri sono appesi ad altezza bambino².

Se gli oggetti stipati sui tanti ripiani delle vetrine risultano inevitabilmente in parte troppo alti per i bambini, basterebbe avere un solo piano a un'altezza tra gli 80 e i 110 cm circa, visibile per tutti. La riduzione della quantità di oggetti esposti permetterebbe di ridurre l'eccesso di offerta che costituisce inevitabilmente un elemento di fatica per l'osservatore, induce uno sguardo distratto e un calo di attenzione soprattutto verso i ripiani più alti (fenomeno noto come "*fatica da museo*"³). Scelta operata ad



6 / MABA, Angera

² M. Carminati, *Il Museo van Gogh rinnovato*, il Sole 24 Ore, 11 gennaio 2015

³ Critelli 2002, *op. cit.*, p. 37



7 / Museo Archeologico della Valle Sabbia, Gavardo

esempio nel corso della recente ristrutturazione delle *Museo delle Arti Decorative del Castello Sforzesco* di Milano.

Pe aiutare i più piccoli al MABA⁴ di Angera sono presenti piccole scalette mobili (📷 6), mentre in altri musei il piano espositivo è volutamente basso, ad altezza di bambino, come nell'*Antiquarium* di Castelleone (CR) e il *Museo Archeologico della Valle Sabbia* di Gavardo (📷 7).

Sebbene la vista sia fondamentale, l'impossibilità dell'impiego degli altri sensi è sicuramente un limite per i bambini, specialmente del tatto: «*E tra tutti i sensi, il tatto è quello maggiormente usato, - scriveva Bruno Munari - il tatto completa una sensazione visiva e auditiva, dà altre informazioni utili alla conoscenza di tutto ciò che ci circonda*»⁵.

⁴ Museo Archeologico dei Bambini - Angera. Via Marconi 2. Info e orari su www.angera.it. Creato nel 2014 su progetto di Cristina Miedico, grazie al cofinanziamento del Comune di Angera e di Regione Lombardia.

⁵ B. Munari, *I laboratori tattili*, Edizioni Corraini, Mantova, 2004



9 / Museo Archeologico, Piadena



10 / Museo Archeologico, Piadena

come scuole, ospedale, tribunale, etc.) una scelta consapevole di un colore potrebbe rendere più accogliente lo spazio, così come stimolare e influire sui comportamenti come ormai riconosciuto dagli studi di psicologia ambientale⁷. Diversi i criteri seguiti dai musei: i musei di Piadena (9 e 11) e Desenzano hanno scelto tinte decise, per individuare e differenziare i contesti, mentre nei musei artistici spesso la scelta si lega al rapporto cromatico con le opere esposte, come ad esempio la *Pinacoteca di Brera* e le *Gallerie d'Italia* a Milano.

I colori, insieme agli elementi di arredo (basette, sostegni etc.) servono anche a movimentare l'interno delle vetrine e ad aiutare lo sguardo del visitatore a cogliere le differenze tra gli oggetti esposti.

⁷ J.-G. Causse, *Lo stupefacente potere dei colori*, Ponte alle Grazie, Milano, 2015, pp. 58-59



11 / Museo Bagatti Valsecchi, Milano

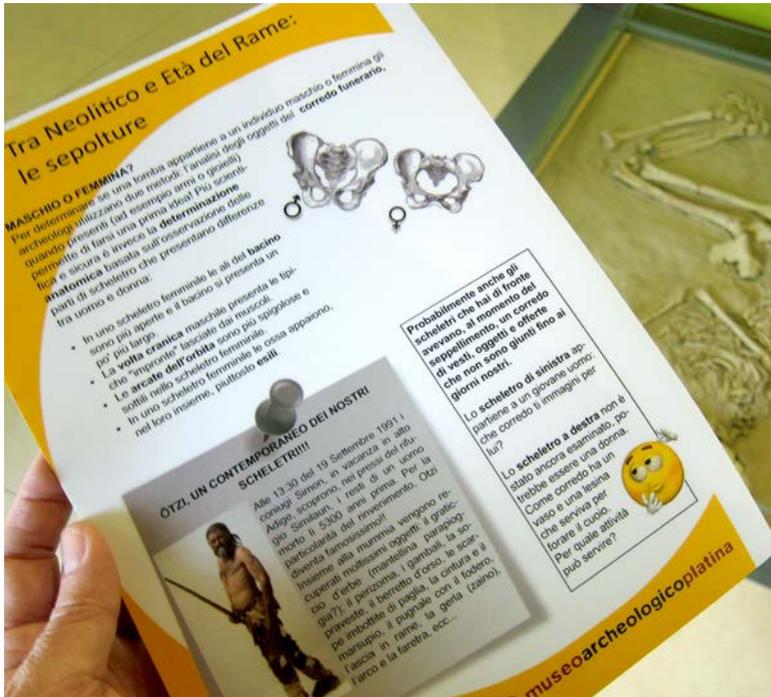
Sarebbe utile poi, soprattutto nei musei più grandi, la creazione di piccoli spazi ricreativi per il riposo collocati lungo il percorso, con piccoli tavolini magari attrezzati con matite e fogli per permettere ai bambini anche di giocare ed elaborare quanto visitato.

Comunicazione

Alcuni musei hanno inserito tra le buone pratiche il collocamento delle didascalie a un'altezza accessibile per i bambini.

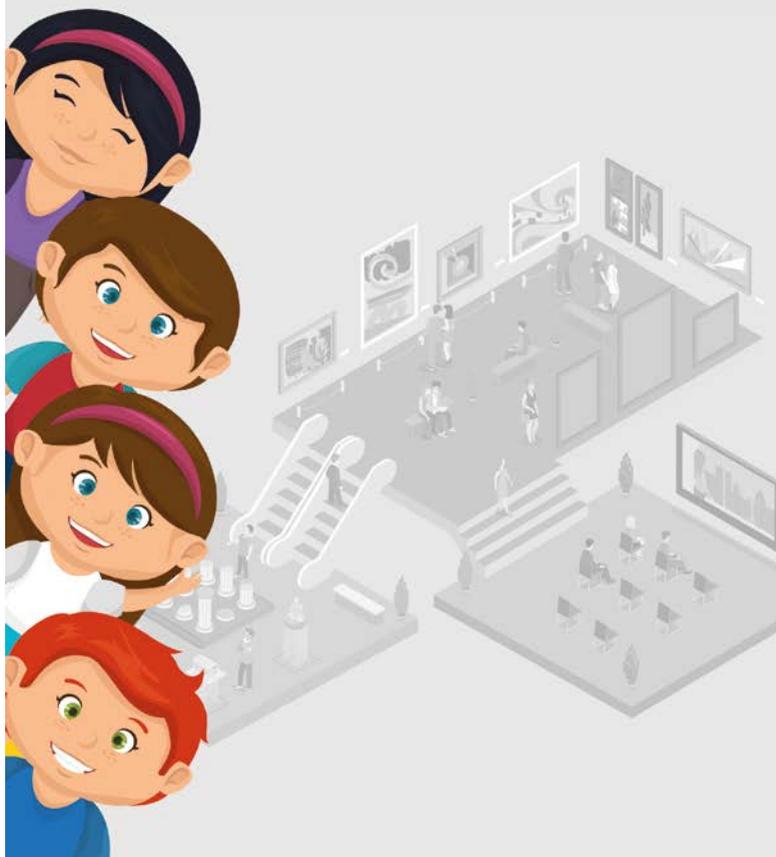
L'iniziativa sarebbe valida e auspicabile per tutti i musei qualora anche i testi fossero scritti per i bambini: spesso invece sono di difficile comprensione anche per gli adulti e presentano testi troppo tecnici e poco accattivanti, a volte sono il semplice riassunto di testi scientifici. Lo stesso vale per le audioguide.

Quando presente, la comunicazione per bambini è affidata a schede mobili dedicate alla sala (*Museo Bagatti Valsecchi* a Milano /  11) o a gruppi di reperti, non di rado con illustrazioni (*Museo Archeologico* di Piadena /  12). Al MABA di Angera viene usato un supporto magnetico per permettere di riporre il foglio presso la vetrina stessa.



6

Giocare in museo



L'immaginario di museo è sempre stato in totale contrapposizione con l'attività del gioco: silenzio contro divertimento, serietà contro superficialità, concentrazione contro distrazione.

Eppure, insieme all'intrattenimento, il gioco può suggerire e proporre diversi approcci al sapere. Nella dimensione protetta del gioco il bambino può sviluppare le capacità relazionali e sociali, cominciare a comprendere il funzionamento delle cose, cosa si può e non si può fare con gli oggetti, rendersi conto dell'esistenza delle regole di comportamento e del valore degli altri.

La casistica e i tipi di gioco sono innumerevoli e la loro funzione nei musei non è tanto e solo di facilitare l'apprendimento di nozioni¹: un approccio al sapere che sia anche divertimento e creatività. «Il gioco può essere individuato come procedura metodologica seria e impegnativa ma anche coinvolgente nell'ambito di una strategia comunicativa che non veda i ragazzi solo o prevalentemente come destinatari dell'azione didattica ma come partners»².

Gran parte dei progetti didattici e delle proposte culturali rivolte a scuole e gruppi di bambini fanno ampio ricorso al gioco, così come alcune schede di sala o libretti a disposizione dei visitatori, anche scaricabili da internet³.

¹ D. Zoletto, *Alcuni motivi e modi di giocare «al» museo*, in *Museologia scientifica memorie*, n. 10/2013, pp. 60/64

² E. Corradini, *Musei naturalistico-scientifici per gioco. Percorsi educativi per apprendere e comunicare*, in *Museologia Scientifica Memorie*, 8, 2001, p. 61-66

³ Ad esempio: <https://museoarcheologiconazionaledifirenze.wordpress.com/il-museo-dei-bambini/>, ultima consultazione 6 marzo 2017



13 / MABA, Angera



14 / Pirelli HangarBicocca, Milano

I musei scientifici sono spesso attenti a un approccio esperienziale che diventa gioco, come ad esempio nel MUSE di Trento, ma è difficile che momenti ludici compaiano nei percorsi dei altri musei.

Qualcosa in realtà si sta muovendo, anche se in maniera episodica. Il MABA di Angera ha inserito all'interno delle sale esposi-

tive un angolo adibito ai giochi liberamente fruibile dai visitatori (📍 13), mentre all'*Hangar Bicocca* a Milano il laboratorio didattico, quando non riservato ad attività organizzate dagli operatori, è liberamente fruibile (📍 14). Nel *Laténium* a Neuchâtel in Svizzera le postazioni di gioco sono invece inserite in maniera armonica nell'allestimento, ottenendo un risultato particolarmente felice (📍 15).

Lo sviluppo delle nuove tecnologie digitali potrebbe secondo molti aprire a nuove possibilità, che però al momento si stanno applicando soprattutto per promuovere le collezioni e attrarre nuovi pubblici.

Da segnalare nei primi mesi del 2017 è stato il lancio, da parte del *Museo Archeologico* di Napoli, del videogioco *Father and son*, indicato come il primo al mondo in questa categoria⁴.

Altra cosa ancora è l'applicazione anche ai musei della cosiddetta *gamefication*, cioè l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di *game design*. Rivolta principalmente ai *millennials* (i nati tra il 1980 ed il 2000), oltre a non avere sostanzialmente al momento applicazioni pratiche dentro ai musei, sino a ora si è rivelata soprattutto uno strumento per ingaggiare clienti e consumatori in contesti merceologici: una mission diversa da quella dei musei.

Ci vuole in ogni caso equilibrio e armonia tra esposizione e gioco, perché il gioco non può e non deve essere l'unica esperienza del museo: scoperta e meraviglia, esperienza e contemplazione sono alcune delle possibilità che possono e devono fare parte dell'esperienza in un museo.

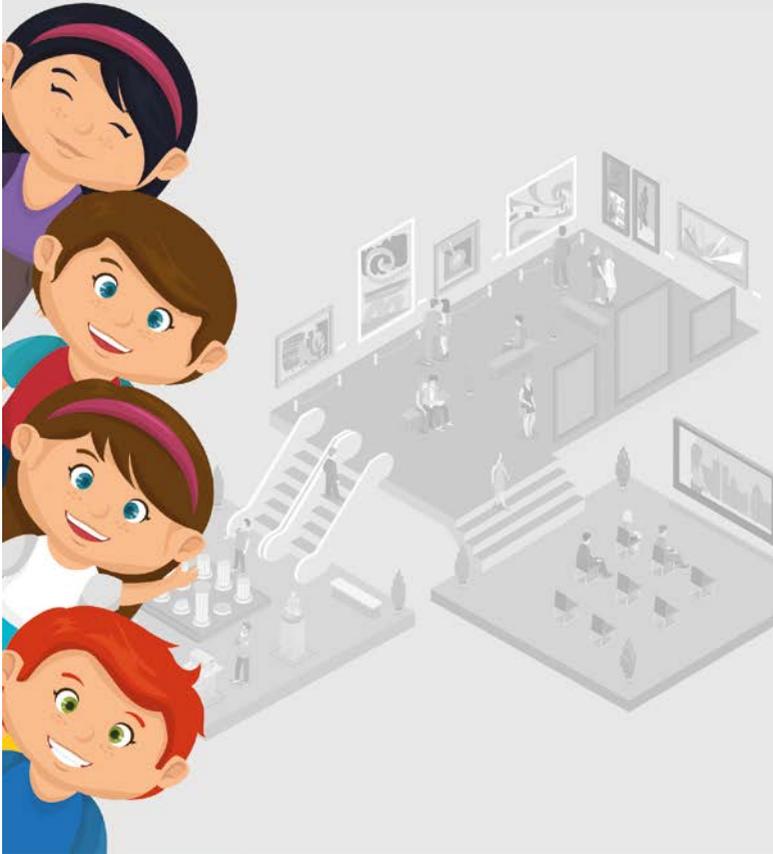


15 / Laténium, Neuchâtel

⁴ Nel momento in cui si scrive non è ancora disponibile e non è stato perciò possibile offrire una recensione: in generale, il rischio è di un prodotto marcatamente didattico/didascalico che non riesce a competere sul piano dell'intrattenimento rispetto a giochi progettati per questo scopo.

7

Accessibilità



Nonostante vi siano musei che non rispettano ancora la normativa esistente in termini di abbattimento delle barriere architettoniche (Legge 13/89), che contrapponeva misure e soluzioni per normodotati a misure e soluzioni per disabili, oggi l'accessibilità ha perso i suoi confini di ambito e affronta la qualità formale di ogni spazio.

Il nuovo approccio metodologico, che nella pratica architettonica prende il nome di «*Progettazione inclusiva*», ha lo scopo di facilitare per tutti le pari opportunità di partecipazione in ogni aspetto della società: l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, la cultura e le informazioni devono essere accessibili e comodi da usare, capaci «*di rispondere all'evoluzione della diversità umana*»¹.

Oltre alla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità del 2006, testi programmatici di riferimento per i musei sono il recente *Manifesto di Matera*² del 2014 («*L'accessibilità è parte fondamentale e integrante della cultura, intesa come tessuto vitale della società umana in cui l'accessibilità è il filo che crea e mantiene la sua trama*») e *Il manifesto della*

¹ V. Tatano, *Il Progetto inclusivo*. Parole, in «OFFICINA», n° 08, set-ott 2015, pp. 9-15

² Documento che «*sintetizza quanto emerso dalle riflessioni effettuate dagli esperti di Accessibilità Universale che hanno attivamente partecipato all'evento internazionale 'ZERO BARRIERE - L'Accessibilità Convieni'*, organizzato il 27 e 28 settembre 2014 a Matera da Officina Rambaldi con la condivisione del MIBACT, del Consiglio d'Europa e di molte altre istituzioni locali, regionali, ed internazionali»

*cultura accessibile a tutti*³ del 2010: «La questione è fondamentalemente etica: le manifestazioni culturali hanno una responsabilità sociale ben precisa, in quanto realizzate in spazi pubblici o aperti al pubblico, e attraverso il ruolo sempre più incisivo della dimensione educativa, formativa e ri-creativa, si ribadisce il diritto di accesso di tutti ai luoghi e alle iniziative della cultura. Se il diritto d'accesso alla cultura è negato o ridotto da condizioni della società e dell'ambiente fisico disabilitanti, viene compromessa la piena ed effettiva partecipazione su basi paritarie di molte persone in relazione al loro stato di salute e alla loro provenienza sociale e culturale».

Accessibilità dello spazio

La pratica della «*Progettazione inclusiva*» è raccolta in sette principi (vd. BOX) che si pongono come orientamenti generali di progettazione, da intendersi come suggerimenti per realizzare spazi di vita accessibili e sicuri attraverso la realizzazione di architetture che garantiscano fruibilità e qualità formale.

L'obiettivo è di non avere più percorsi o manufatti dedicati alle persone con disabilità ma spazi fruibili da chiunque senza distinzione: seguire questa metodologia in fase di progettazione non comporta quasi mai costi aggiuntivi, mentre modificare le strutture esistenti è più oneroso e porta a risultati spesso insoddisfacenti, specialmente nel caso di edifici storici che presentano frequentemente barriere e limitazioni che non si possono eliminare.

È più facile intervenire sugli arredi modificando ad esempio le quote di esposizione troppo alte per le persone in carrozzina, gli spazi di manovra e i passaggi troppo stretti per la mobilità.

Nei musei, specialmente di piccole dimensioni, alle prese con altre contingenze (conservazione, valorizzazione, etc.), non di

³ www.comune.torino.it/pass/artecultura/files/MANIFESTO_cultura-access_apr-2012-DEF.pdf, ultima consultazione 6 marzo 2017

Progettazione Universale

1. UGUALE UTILIZZABILITÀ

Il progetto è utile e commerciabile per persone con abilità diverse.

2. FLESSIBILITÀ D'USO

Il progetto consente una vasta gamma di preferenze e abilità individuali.

3. SEMPLICE E INTUITIVO

L'uso del progetto è facile da capire, a prescindere dall'esperienza, dalle conoscenze, dalle capacità di linguaggio o dal livello corrente di concentrazione dell'utilizzatore.

4. INFORMAZIONE PERCETTIBILE

Il progetto comunica effettivamente le informazioni necessarie all'utilizzatore, indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle abilità sensoriali dell'utilizzatore.

5. TOLLERANZA AGLI ERRORI

Il progetto minimizza i rischi e le conseguenze avverse di azioni accidentali o non intenzionali.

6. BASSO SFORZO FISICO

Il progetto può essere usato efficientemente e in modo confortevole e con un minimo di fatica.

7. DIMENSIONI E SPAZI PER L'APPROCCIO E L'USO

Devono essere previsti dimensioni e spazi appropriati per l'avvicinamento, il raggiungimento, la manipolazione e l'utilizzazione a prescindere dalle dimensioni del corpo, dalla postura e dalla mobilità dell'utilizzatore.

A. Accolla, *Design for All. Il progetto per l'individuo reale*, Franco Angeli, Milano, 2009

rado le necessità di accessibilità rischiano di essere messe in secondo piano. Non di meno sono a volte possibili piccoli interventi che non hanno ovviamente l'intenzione o la possibilità di condurre a un reale spazio inclusivo, ma possono almeno rendere il museo più accogliente.

Lo *Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design* è un vero prontuario per la progettazione degli arredi con un capitolo dedicato ai bambini⁴, mentre l'*Accessibility for Under 100 Dollars dell'Oregon Arts Commission*⁵ definisce una piccola lista di semplici interventi per migliorare la qualità dell'assistenza⁶.

Accessibilità sensoriale e cognitiva

In Italia solo il 21,3% dei musei offre «*Materiali e supporti informativi per favorire la fruizione da parte dei disabili*»⁷, situazione arretrata rispetto al panorama straniero. Non mancano iniziative individuali, molte delle quali sono specificatamente dedicate ai bambini. Quasi tutte richiedono la presenza di accompagnatori (famiglia o altro) e di personale preparato.

Oltre a visite guidate e laboratori, molti istituti hanno previsto percorsi tattili per persone ipovedenti e non vedenti⁸ in alcuni casi autonomi mentre altri, specialmente i musei artistici, sono solitamente su richiesta e prevedono l'ausilio di immagini a rilievo e testi in Braille, a volte strumenti sonori (le *Gallerie d'Italia* a Milano, il *Museo Civico di Palazzo Te* a Mantova). Nel percorso «*Uffizi da toccare*» invece, svolto anche in autonomia previa la

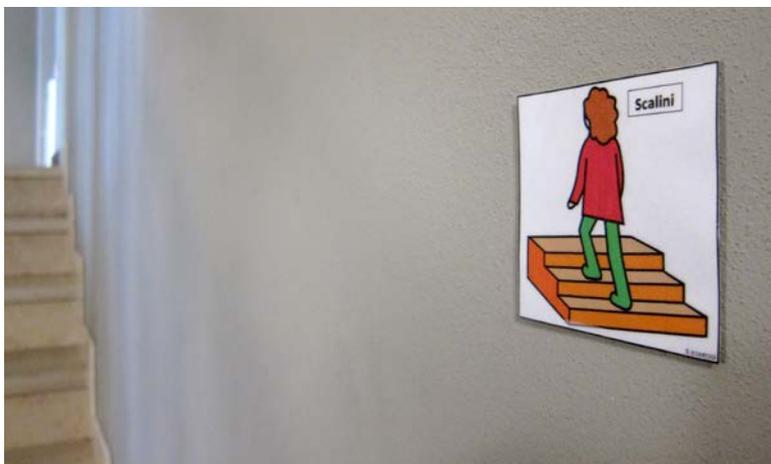
⁴ www.si.edu/Accessibility/SGAED#page_63, ultima consultazione 6 marzo 2017

⁵ www.oregonartscommission.org/publications-and-resources/accessibility-under-100-dollars, ultima consultazione 6 marzo 2017

⁶ In italiano: <https://museisenzabarriere.org/2014/01/09/idee-low-cost-per-musei-accoglienti/#more-42>, ultima consultazione 6 marzo 2017

⁷ ISTAT, *I musei, le aree archeologiche e i monumenti in Italia*, anno 2015

⁸ Per la Lombardia vedi: http://www.eupolis.regione.lombardia.it/cs/Satellite?c=Redazionale_P&childpagename=DG_Cultura%2FDetail&cid=1213675381755&packedtags=NoSlotForSitePlan%3Dtrue&pagename=DG_CAIWrapper



16 / Museo Archeologico, Piacenza

consegna su richiesta dei guanti all'ingresso, è prevista la possibilità di toccare una trentina di sculture originali⁹.

Esistono poi alcuni musei concepiti per la conoscenza tattile attraverso modelli, come il *Museo Tattile* di Varese, il *Museo Tattile di Pittura antica e moderna Anteros* di Bologna, *Museo Tattile Omero* di Ancona.

Grazie anche alle nuove tecnologie e all'uso degli smartphone, cominciano a essere prodotti e a diffondersi videoguide in LIS per non udenti (*Museo Bagatti Valsecchi* di Milano) e per non vedenti (fruibili anche tramite smartphone).

«Buone pratiche» si stanno realizzando in alcuni musei per l'accessibilità cognitiva, che di volta in volta sperimentano possibilità e attività da svolgere autonomamente, come il *Museo Scienza e Tecnica* di Milano che con il progetto Scienzabile ha realizzato percorsi educativi rivolti a bambini dai 6 ai 10 anni (anche) con disabilità cognitiva. Il *Museo Archeologico* di Piacenza invece si è dotato di alcuni strumenti rivolti a bambini con difficoltà

⁹ www.uffizifirenze.it/il-percorso-tattile-degli-uffizi.html, ultima consultazione 6 marzo 2017



17 / Museo Archeologico, Piacenza

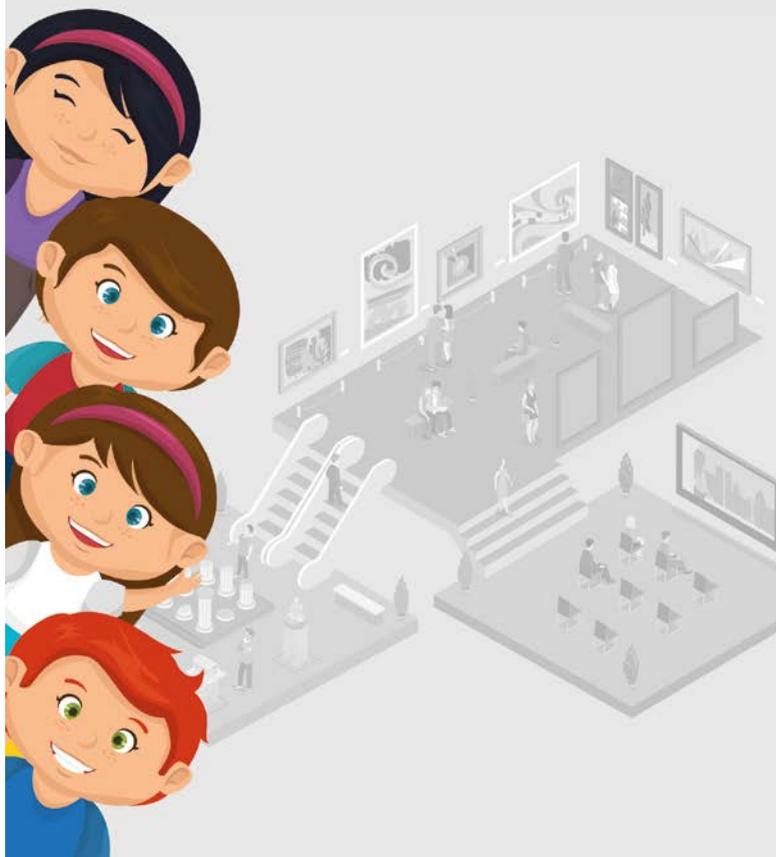
cognitive (dislessia - lievi disturbi dello spettro autistico), anche in visita con la propria famiglia, tramite l'affissione di *Pecs* (*Picture Exchange Communication System*, Sistema di Comunicazione mediante Scambio per Immagini / 📷 16) e la fornitura di un supporto didattico e ludico costituito da tavole che raffrontano contesti e oggetti antichi con i corrispettivi moderni (📷 17).

Significativo il progetto «*T-essere Memoria*»¹⁰ svolto dal *Museo delle Palafitte* di Fiaavè in Trentino, che nell'edizione 2016 ha visto l'intervento di due classi di bambini della vicina elementare all'interno di un percorso sperimentale con 12 malati di Alzheimer. Un'attività che ha permesso di creare un ponte tra due generazioni: gli anziani colpiti da una malattia che porta alla progressiva perdita della memoria e i bambini che stanno costruendo la propria conoscenza e in questa occasione diventano protagonisti.

¹⁰ L. Moser, R. Dori, *T-essere Memoria*, in «*Archeologia delle Alpi*», 2015, p. 181-188

8

Consigli per la visita



La prospettiva di un nuovo rapporto tra museo e pubblico, fino a pochi anni fa totalmente sbilanciato a favore dell'istituzione, implica anche una maggiore responsabilità per il visitatore e la possibilità di essere meno passivo di un tempo. Questa responsabilità riguarda soprattutto il compito degli adulti, perché a loro spetta il ruolo di mediare tra museo e bambini utilizzando gli strumenti che vengono offerti.

Ogni visita avrà ovviamente caratteristiche peculiari a seconda delle dinamiche di ogni gruppo, ma esistono numerosi articoli pubblicati sul web, proposti da professionisti o genitori, che offrono consigli su come strutturare una visita con i bambini.

- *Informarsi prima di ogni visita* di cosa è esposto e individuare quali possono essere gli elementi più significativi per la visita
- Preparare i bambini a quello che vedranno, con *racconti e suggestioni*
- Vedere *poche opere selezionate* piuttosto che tante, e lasciare ai bimbi il tempo di goderselo
- Rispettare *i tempi dei bambini* e uscire quando il limite di attenzione è superato
- Accogliere e sollecitare le *domande*, rispondere a tutto quello che chiedono e farne a loro

- Portare *fogli e matite* o pennarelli: il disegno aiuta a elaborare quanto si vede
- *Giocare* con quanto esposto: per esempio proporre dei soggetti (animali, cose, etc.) e invitare a cercarli tra le opere
- *Raccontare insieme una storia* partendo dall'opera esposta
- se possibile prendere *un ricordo del museo*: una cartolina, un piccolo oggetto...

Sebbene pensati per un pubblico infantile, questi semplici accorgimenti potrebbero essere utili anche per un adulto: scegliere il proprio percorso e i propri tempi, lasciarsi incuriosire da quello che si vede con mente aperta, informarsi, giocare.

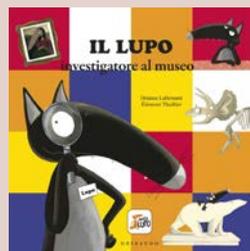
La circolarità delle informazioni e delle esperienze trova una sua felice applicazione proprio in questi contesti, con un passaggio tra l'esperienza dell'adulto e la curiosità e l'entusiasmo del bambino oppure il suo rifiuto e la disattenzione, che esprimono senza sovrastruttura quando qualcosa non funziona.

Se un museo va bene per un bambino, va bene per tutti.



Se *Agente Baffo e il mistero del capolavoro scomparso* è un piccolo racconto che ruota intorno al furto di un prezioso dipinto, il *Lupo*, protagonista di una fortuna collana, entra al museo solo perché lo invitano gli amici e soprattutto l'amata Lupa: l'avventura però è così coinvolgente, divertente e affascinante, che lui cambierà

completamente idea. È un piccolo gioiello, attento al divertimento dei bambini come alle tematiche museografiche, strizzando l'occhio alla realtà parigina con moltissime citazioni.



Nell'unico volume scritto in Italia, *Luca al museo*, il museo è in realtà un protagonista secondario, nel quale bambino fa scappare una piccola creatura dei boschi rinchiusa per sbaglio dall'arroganza di uno studioso.

- D. Bruna, *Miffy al museo*, Franco Cosimo Panini, Modena 2004
A. Kanstad Johnsen, *Kubbe fa un museo*, ElectaKids, Milano 2013
H. Hancock, *Agente Baffo e il mistero del capolavoro scomparso*, Mondadori Electa, Milano 2015
O. Lallemand, É. Thuillier, *Il Lupo investigatore al museo*, Gribaudo, Milano 2016
K. Stangl, M. Heinze, *Luca al museo*, Corraini, Mantova 2016

Bibliografia

A. Accolla, *Design for All. Il progetto per l'individuo reale*, Franco Angeli, Milano, 2009

M. Baioni, F. Morandini, M. Volonté, *Archeologia & Intercultura*, Vannini Editrice, Gussago (BS) 2011

S. Bodo (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003

S. Bodo, K. Gibbs, M. Sani (a cura di), *I musei come luoghi di dialogo interculturale: esperienze dall'Europa*, MAP for ID 2009

L. Branchesi, V. Curzi, N. Mandarano, *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, SKIRA, Milano, 2016

E. Corradini, «Musei naturalistico-scientifici per gioco. Percorsi educativi per apprendere e comunicare», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.8, 2001, p. 61-66

L. Critelli, «Ricerche sociologiche sul pubblico dei musei: obiettivi, metodi e ricerche», in R. G. Mazzolini (a cura di), *Andare al museo. Motivazioni, comportamenti e impatto cognitivo*, Quaderni Trentino Cultura, Trento 2002, p. 43

J.-G. Causse, *Lo stupefacente potere dei colori*, Ponte alle Grazie, Milano, 2015

A. Desvallées e F. Mairesse (a cura di), *Concetti chiave di Museologia*, icom 2016 (2010)

V. Dezza, R.Fasani, L. Vecchi, «Attività, laboratori e conferenze del Museo Archeologico di Casteggio e dell'Oltrepò pavese, tra passato, presente e futuro», in S. Maggi e M.E. Gorrini (a cura di), *Casteggio e l'antico*, Firenze 2014, pp. 155-161

M. G. Diani, «Educare al patrimonio e ai servizi culturali», in S. Maggi (a cura di), *Educare all'antico. Esperienze, metodi, prospettive*, Atti del Convegno Pavia-Casteggio 2008, Aracne Editrice, Roma 2008, pp. 29-36

A. Di Mauro, A. Trevisin (a cura di), *Un patrimonio di culture*, Regione Veneto, 2009

C. Edwards, L. Gandini, G. Forman (a cura di), *I cento linguaggi dei bambini: l'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia*

E. Falchetti, «I metodi e le forme della comunicazione museale: una proposta per un approccio sistemico e complesso», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.8, 2011, pp. 25-29

C. Francucci, *Museo come territorio di esperienza*, Maurizio Corraini, Mantova, 2016

G. Iasevoli, «Servizi innovativi nel contesto museale rivolti al segmento "famiglia": una comparazione tra la realtà italiana e quella internazionale», in *Economia e Diritto del Terziario*, vol. 2008/2, issue 2

ISTAT, *Annuario Cultura e Tempo Libero*, 2015

K. Gibbs, M. Siani, J. Thompson, *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita*, EDISAI srl, Ferrara 2007

R. G. Mazzolini (a cura di), *Andare al museo. Motivazioni, compor-*

tamenti e impatto cognitivo, Quaderni Trentino Cultura, Trento 2002

B. Munari, *I laboratori tattili*, Edizioni Corraini, Mantova, 2004

Musei italiani e pubblico under 18. Prima ricognizione sul diritto dei minori a fruire del patrimonio artistico e culturale nazionale nei musei italiani, 2016

L. Moser, R. Dori, «T-essere la memoria», in *Archeologia delle Alpi*, 2015, p. 181-188

Antonella Nuzzaci, «Musei, educazione, apprendimento», in *Musei e Storia*, 3, http://fondazione.bergamoestoria.it/pubblicazioni/rivista/3/3_nuzzacci.pdf

A. Perin, «Il Museo della Ceramica di Mondaino. L'allestimento», in *Atti del XXXVI Convegno Internazionale Della Ceramica, 30-31 maggio 2003*, pp. 117-122

A. M. Pecci, *Patrimonio in migrazione. Accessibilità, partecipazione, mediazione nei musei*, Franco Angeli, Milano, 2009

T. Ravasi, C. Fredella, *Un approccio sperimentale alla didattica dell'antico nella nuova sezione di archeologia fluviale del Museo di Crema*, Insula Fulcheria, n. 39, 2009, p. 120-137

R. Sandell, *Musei e la lotta alla disuguaglianza sociale: ruoli, responsabilità, resistenze*, in S. Bodo 2003

V. Tatano, «Il Progetto inclusivo. Parole», in *OFFICINA*, n.8, set-ott 2015, pp. 9-15

D. Zoletto, «Alcuni motivi e modi di giocare “al” museo», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.10, 2013, pp. 60-64

M. L. Tomea Gavazzoli, *Manuale di Museologia*, ETAS, Milano, 2003

Nella stessa collana

L'affidamento del servizio di distribuzione del gas

di Sergio Cesare Cereda,

Enrico Maria Curti,

Onelia Rivolta

La biblioteca dei piccoli

di Luigi Paladin

Progetto editoriale a cura di
Massimo Simonetta e Onelia Rivolta

Hanno collaborato
Valeria Volponi e Lauro Sangaletti

Progetto grafico e impaginazione
Luciano Caponigro
www.onelulu.it

Fotografie

Le fotografie sono di Andrea Perin, eccetto:

9 - Kleio snc 14. Foto Lorenzo Palmieri. Courtesy Pirelli HangarBicocca, Milano

Illustrazione di copertina:

Raman Khilchyshyn, Sentavio, Gstudio Group (Fotolia), *elaborazione*

Aprile 2017

Buona parte del pubblico dei musei è composto da bambini in visita scolastica, ma cosa succede se vanno in visita con degli adulti senza operatori didattici o laboratori?

Brevi considerazioni e prospettive su come i musei sono attrezzati per le visite dei più piccoli, quali strumenti offrono per comprendere quanto esposto e come rendono la visita piacevole.

Rivolto sia ai professionisti che ai genitori, per offrire ai bambini la possibilità di diventare visitatori consapevoli da adulti.



Andrea Perin. Architetto museografo, si occupa di progettazione di allestimenti temporanei e permanenti. Negli ultimi anni ha dedicato particolare attenzione al rapporto tra bambini e musei, sul cui argomento ha aperto il blog museobambino.wordpress.com.

Ha pubblicato vari contributi

*di museografia e museologia, tra cui **Cose da museo.***

***Avvertimenti per il visitatore curioso** (Eléuthera, Milano 2007) e con Francesca Tasso **Il Sapore dell'Arte. Guida gastronomica ai musei del Castello Sforzesco di Milano** (SKIRA, Milano 2010). www.studioandreaperin.it*

