

## **Nuovi orientamenti museali e spazi educativi: *l'ateliers des enfants* come centro di cultura ludica e ponte culturale tra museo e pubblico**

### **1. Gli ateliers des enfants una scheda di valutazione per identificarne e gli aspetti significativi per la creazione di un modello**

L'Atelier des Enfants è un luogo caratterizzato dall'esperienza ludica. Il momento creativo, infatti, permette di costruire con i bambini uno spazio di comunicazione speciale, che pone i presupposti per un progetto educativo. E' stata realizzata una scheda di valutazione per la creazione di un modello di Atelier des Enfants. Sono stati fatti dei sopralluoghi negli Ateliers des Enfants più significativi in Europa.

L'approfondimento è stato rivolto all'identificazione di aspetti e caratteristiche fondamentali a livello spaziale, organizzativo, didattico-educativo, per poter creare un modello innovativo. Nell'elaborazione della scheda di valutazione si è tenuto conto degli aspetti tecnici, come durata, numero di incontri, costi, cadenza, di distribuzione degli spazi e degli aspetti educativi come ricerca, attività, interesse e l'utilizzo di personale specializzato. La scheda di valutazione è stata realizzata in base all'intenzione di analizzare i vari aspetti che coinvolgono un Atelier des Enfants, e che vanno dalla creazione delle attività, all'informazione e comunicazione delle stesse fino alla loro realizzazione. Naturalmente ogni atelier presenta caratteristiche diverse, a seconda degli argomenti espositivi del museo, dell'ubicazione, del personale, dei fondi a disposizione e degli spazi dedicati: per questo la compilazione della scheda è stata adattata alle realtà museale valutata. Creare un modello d'Atelier des Enfants, come prototipo innovativo di centro didattico plurimetodologico e sperimentale, completamente fuori dagli schemi e dai percorsi didattici classici, un modello, non come spazio accessorio alla struttura museale tradizionale, ma come ponte culturale tra il museo e il pubblico. In tale ottica, l'atelier diventa strumento di accessibilità culturale e crea un rapporto dinamico tra utente e istituzione museale. L'atelier è strutturato sia spazialmente, sia metodologicamente in più sezioni, che rappresentano i diversi modi e ambiti dell'apprendimento e dell'approccio creativo. In questa prospettiva l'atelier è inteso a favorire un contatto diretto tra gli addetti ai lavori ed il pubblico. Durante i sopralluoghi negli ateliers dei musei visitati sono stati identificati alcuni aspetti significativi che possono essere considerati, punto di partenza per l'elaborazione di dati da inserire a livello progettuale. L'atelier è uno spazio per la ricerca, un incubatore per lo sviluppo formativo, una nuova modalità di interazione tra attività sperimentali e il pubblico. I caratteri essenziali identificati per il progetto di un Modello di Atelier des Enfants, definiti nella fase di preparazione del progetto sono:

- Gli spazi: quali sono e come si articolano
- Le diverse tipologie di attività da svolgere e per quale tipo di pubblico
- Presenza di una struttura di ricerca centro didattico
- Comunicazione

### **2. Didattica tradizionale e i nuovi orientamenti e le differenze in un confronto europeo**

Didattica ed educazione museale, oggi, richiedono un'approfondita ricerca ed una continua messa a punto di metodologie innovative, adeguate alle nuove tecnologie, agli allestimenti e alle strutture comunicative. I nuovi temi progettuali propongono il museo come uno spazio aperto di formazione e di progettazione, grazie all'evoluzione del contesto didattico in Europa con nuovi criteri educativi, che dal rapporto museo-scuola, si spostano progressivamente a museo-singolo utente. In Francia, in Belgio, in Svizzera e in Lussemburgo nell'ultimo decennio si è consolidata una realtà educativa, ancora quasi sconosciuta nei altri musei in Europa: l'Atelier des Enfants.

L'Atelier des Enfants è uno spazio dedicato a stages, workshop e corsi, e svolge, per i bambini, attività di

animazione pedagogica, fornendo l'occasione di acquisire, attraverso il gioco, l'improvvisazione e le attività di laboratorio, conoscenze specifiche. In questo luogo i bambini familiarizzano con esperti, tecnici, artisti, artigiani ed inventori, e creano i propri spazi esperienziali e di apprendimento. Esistono fondamentali differenze, tra l'Atelier des Enfants e le altre realtà educative nei musei, attività didattiche tradizionali e non, ed in particolare con:

## *Il Museo dei bambini*

Il museo o città dei bambini è un museo strutturato a misura di bambino, come una piccola città con i suoi spazi, le sue funzioni e i suoi mestieri; una città che mette in contatto i bambini con fatti e realtà quotidiane, dove tutto può essere osservato, toccato, sperimentato. La Cité des Enfants di Parigi, La Città dei bambini di Genova, Il MUBA di Milano, l'EXPLORA di Roma, sono solo alcuni degli esempi di Musei per bambini in Europa.

## *I laboratori e la didattica per le scuole*

Sono realtà didattico-educative, consolidate e presenti in quasi tutti i musei, attraverso le quali si tratta di fare scuola al museo. Questa attività offre a studenti e insegnanti l'opportunità di approfondire sul campo, all'aria aperta o in laboratorio, le tematiche affrontate a scuola.

## *Gli spazi per la famiglia: corsi, laboratori, spettacoli e week end al museo*

I week-end dedicati alle famiglie e il libero accesso ai laboratori didattici, oggi, sono sempre più frequenti: si tratta di attività organizzate per le famiglie, che scelgono di trascorrere il tempo libero in uno spazio museale, piacevole e stimolante. Le attività variano tra le visite guidate e a tema, e le attività di laboratorio. In genere, si svolgono con accompagnatori specializzati, e i genitori possono partecipare con i loro bambini: le attività, da prenotare, possono essere gratuite o a carico delle famiglie, e hanno durata variabile.

## *Visite guidate per i piccoli*

Sono molti i musei che organizzano visite guidate per i piccoli: si tratta di percorsi studiati e accuratamente selezionati da esperti, dedicati alla percezione e alla conoscenza ottimale delle esposizioni museali. I genitori possono visitare il museo, mentre i loro bambini seguono un percorso creato apposta per loro. Al Van Gogh Museum di Amsterdam, per esempio esiste un tour per bambini con l'esperto, il tour finisce in laboratorio con la produzione di un elaborato pittorico, da portare a casa. Sono anche molti i musei che mettono a disposizione sistemi auricolari con palmare con visite guidate interattive per bambini. Per esempio la Tate Modern di Londra, mette a disposizione per i più piccoli una visita guidata con auricolare e palmare: le opere sono selezionate e il percorso ridotto. La guida interattiva fornisce ad ogni opera la possibilità di avere informazioni storico-culturali, curiosità, e la possibilità di giocare con l'opera stessa, di ricrearla virtualmente e associarla a suoni, forme e colori, attraverso istruzioni semplici e alla portata di tutti.

Per il Van Gogh Museum di Amsterdam, la BBC ha scritto e narrato un eccitante audiotour per bambini: i bambini imparano a conoscere Van Gogh e il suo lavoro divertendosi.

## **3. Dagli allestimenti degli adulti agli allestimenti per i piccoli**

Alcuni musei scelgono di dedicare, con mostre temporanee e con uno unico tema, spazi espositivi separati per adulti e per i più piccoli. Naturalmente gli spazi dedicati ai bambini sono dotati di spazi interattivi con hands-on, edutainment, giochi e video ed esiste la possibilità di svolgere attività guidate con un esperto, come avviene, per esempio, al Centre Pompidou di Parigi.

## *L'Inventorium*

È uno spazio dedicato alle scienze, dove individualmente o collettivamente presso workshop, i ragazzi possono osservare e sperimentare la tecnologia, attraverso attività creative. Un esempio di Inventorium lo possiamo trovare a la Cité des Sciences de Paris a La Villette. Al MediaLab (MIT) è stato costruito un ambiente chiamato LEGO-LOGO dove è possibile costruire piccoli robot i cui movimenti vengono gestiti

dai ragazzi che progettano. Inoltre, attraverso linguaggi di programmazione molto semplici, è possibile permettere ai bambini il programmare direttamente cosa i robot possono fare e come.

### *La Notte al Museo*

Si ispira al film *Una notte al museo*, una commedia diretta da Shawn Levy, con Ben Stiller e Robin Williams. Si tratta di far passare una Notte al Museo al piccolo pubblico, con attività proposte ad hoc. Per esempio il Museo della Scienza e della Tecnica, Leonardo da Vinci di Milano, propone di visitare il Museo di notte, quando è chiuso e non ci sono altri visitatori. Il programma prevede suggestioni luminose, incontri con personaggi tra realtà e finzione: una notte al Museo con pila e sacco a pelo. Si esplorano le sale in un contesto insolito e suggestivo partecipando a racconti animati e a giochi di ruolo per scoprire oggetti e personaggi storici.

*Una Notte con gli Squali*, invece è un' iniziativa edutainment molto in voga in alcuni Bioparchi/Acquari, come per esempio nell'Acquario di Genova. Si comincia il sabato sera: dopo il tramonto, con la chiusura della struttura e lo spegnimento dell'impianto di illuminazione, le vasche si trasformano rivelando creature nuove, colori particolari, comportamenti e movimenti tipicamente notturni. La serata si conclude davanti alla vasca degli squali, che dormono con gli occhi aperti e lo fanno restando sempre in movimento, anche se con una velocità di navigazione ridotta rispetto a quella svolta nelle ore di veglia, risalendo in superficie ogni 15 minuti circa per respirare. I ragazzi vivono l'emozione di addormentarsi ammirando questi affascinanti predatori. La mattina della domenica, i bambini faranno un'ulteriore visita alle vasche con osservazioni sul risveglio degli animali e sul riavvio della vita dell'Acquario in generale, alla colazione degli squali etc.

### *La Caccia al Tesoro*

Un modo alternativo per far visitare il museo ai più piccoli che apprendono attraverso il gioco. Il Museo Naval di Madrid propone questa attività alle scuole: il professore che accompagna la classe può scegliere questo tipo di visita. Con la sua guida e le indicazioni fornite dal museo, aiuta gli alunni a risolvere quesiti e a rispondere ad un questionario basato su un percorso, scelto tra le più importanti attrazioni del museo stesso. Anche il Van Gogh Museum di Amsterdam mette a disposizione il materiale per partecipare ad una caccia al Tesoro, in questo caso individuale, per bambini dai 6 ai 10 anni, attraverso un percorso interessante divertente. All'info desk viene distribuito il materiale gratuitamente, ed è previsto anche, un piccolo presente alla consegna della soluzione.

### *Scuole d'arte*

Alcuni musei organizzano veri e propri corsi d'arte. Al Museo del Prado, per esempio, sono organizzati corsi di disegno dal vero: gli allievi copiano opere in esposizione sotto la guida di esperti.

### *Il Birthday's party*

Il museo mette a disposizione un laboratorio per festeggiare feste di compleanno. Per esempio il Van Gogh Museum di Amsterdam organizza birthday's party sotto la guida di un esperto. Si comincia con un piccolo tour del museo, e poi si torna in laboratorio per un workshop/party pittorico.

### *Concorsi a premi*

Molti musei organizzano concorsi a tema organizzati insieme agli allestimenti temporanei. Si tratta di raccogliere gli elaborati (disegni, racconti inventati etc.) prodotti dai bambini che decidono di partecipare, e dopo aver selezionato e premiato il vincitore, il museo pubblica gli elaborati sul sito.

## **4. Conclusioni**

Quali sono i principali vettori d'innovazione che possono interessare l'aspetto educativo nei musei? A questa domanda non è facile rispondere in modo esaustivo, ma è possibile individuare alcuni elementi chiave:

1) Un'organizzazione interna del Museo con l'attivazione di aree di ricerca a livello tecnico-culturale e didattico-educativa.

In particolare, è necessaria l'attivazione di:

a. un'area di ricerca negli ambiti museali stessi, sempre in stretta collaborazione con un team

(all'interno o al di fuori del museo) che si occupi di comunicazione, didattica ed educazione.

b. un'area per tecnici specializzati negli ambiti del museo stesso, curatori, museologi e museografi, sempre in stretto contatto con l'area di ricerca.

2) L'attivazione di una strategia di marketing che coordini le seguenti attività e d entrate:

- pagamento ticket d'ingresso, per visite guidate a tema, per grandi e piccoli utenti, per visite guidate e interattive con supporto tecnologico (palmari etc.)

- marketing

- creazione o incremento vendita di merchandising nei bookshop e shop-cafè,

- spazi per la didattica, per stage e workshop, laboratori, ateliers des enfants,

- attività di ricerca, pubblicazioni, editoria, documentari e video, conferenze per ricercatori e addetti ai lavori,

- attività di ricerca, pubblicazioni, editoria, documentari e video per utenti in generale,

- attività di ricerca, pubblicazioni, editoria documentari e video per la didattica, le scuole e piccoli utenti,

- attività di scambio con altre realtà museali,

- partecipazione a progetti di ricerca nazionali e internazionali,

- spazi d'incontro per gli artisti, attività d'attrazione serali a tema, con piccoli concerti etc.

3) Uno sviluppo di interfacce utente che saranno sempre più vicine ai linguaggi naturali e permetteranno un' interazione uomo-computer più agevole e più proficua. Questo rende possibile all'utenza una:

a) organizzazione autonoma delle informazioni;

b) un aumento della conoscenza;

c) un aumento dei materiali visionabili e apprendibili;

d) un allargamento dei tipi di utenti soprattutto fra le classi svantaggiate (disabili, utenti periferici, bambini ecc.)

e) una diffusione di conoscenza specialistica su vasta scala;

f) la possibilità di esportare e riprodurre una quantità enorme di materiali educativi.

Questo settore rappresenta sicuramente una delle frontiere della ricerca scientifica e tecnologica contemporanea. Infine le nuove tecnologie dell'olografia, della stereoscopia, della visualizzazione scientifica e della realtà virtuale permetteranno all'utente di esplorare oggetti e mondi artificiali a tre dimensioni. Work-station sempre più potenti e facili da usare. Microprocessori sempre più veloci, la capacità di stivare un numero sempre maggiore di informazioni consentirà di avere work-station sempre più potenti e veloci con una quantità sempre maggiore di informazioni. Tutto questo cambierà fortemente il museo nella sua dimensione tecnologica. Tecnologie e metodologie innovative associate a sistemi software per l'indicizzazione automatica e per ricercare l'informazione attraverso i quali è possibile gestire enormi collezioni museali ed archivi. Il museo universale diventerà una realtà mano a mano che si andranno ad affermare gli standard e le conseguenti reti organizzative mondiali. Infine la tecnologia di rete che ha creato contesti educativi, formativi e di divertimento globali. Tale tecnologia, con la presenza di reti a fibre ottiche più efficienti, l'uso dei satelliti, la comunicazione palmare, ecc. fornirà un'altra serie di strumenti che ancora una volta cambieranno le varie strutture ed il modo stesso in cui il museo può essere fruito.

### *Gli Ateliers visitati*

Svizzera-Berna: 1. Zentrum Paul Klee. Francia-Parigi: 2. Centre Pompidou, 3. Cinémathèque française, 4. Institut du Monde Arabe, 5. Musée des Arts décoratifs, 6. Musée des Arts et Métiers, 7. Musée Bourdelle, 8. Musée Bourdelle, 9. Musée Carnavalet, 10. Musée Cernuschi, 11. Musée Cognacq-Jay, 12. Musée d'art et d'histoire du Judaïsme, 13. Maison des Contes et des Histoires, 14. Musée d'Orsay, 15. Musée du Louvre, 16. Musée du quai Branly, 17. Musée Jacquemart-André, 18. Musée du Petit Palais, 19. Musée de la Poste, 20. Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 21. Musée National de la Marine Musée en Herbe, 22. Musée de la Musique, 22. Musée National du Moyen Age.

### *I Musei visitati*

In Italia – A Torino – 1. Abbazia di Novalesa (Susa), 2. Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 3. Castello di Venaria Reale, 4. Fondazione Merz, 5. Fondazione Palazzo Bricherasio, 6. Fondazione Sandretto Re Rebaudengo per l'Arte, 7. GAM – Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea, 8. Museo di Antichità, 9. Museo Civico d'Arte Antica e Palazzo Madama, 10. Museo Egizio, 11. Museo Nazionale del Cinema, 12. Museo Regionale di Scienze Naturali, 13. Orto Botanico, 14. Palazzina di Caccia di Stupinigi, 15. Palazzo Falletti di Barolo, 16. Palazzo Reale. A Firenze – 17. Complesso di San Lorenzo, 18. Complesso di Santa Maria del Fiore, 19. Complesso di Santa Croce, Galleria degli Uffizi, 20. Galleria dell'Accademia, 21. Museo degli strumenti musicali, 22. Museo dei marmi, 23. Museo dei ragazzi, 24. Museo dell'Opera di Santa Croce, 25. Museo di Santa Maria Novella, 26. Museo dell'Opificio delle Pietre dure, 27. Museo Nazionale Alinari della Fotografia, 28. Museum activities – Leonardo da Vinci, 29. Palazzo Bastogi-Archivio Storico del Comune di Firenze, 30. Palazzo Medici Riccardi, 31. Palazzo Strozzi, 32. Palazzo Vecchio. A Genova – 33. Acquario, 34. Città dei bambini. A Milano – 35. Museo Nazionale della Scienza e della tecnica Leonardo da Vinci, 36. MUBA. A Roma – 37. EUREKA. A Venezia – 38. Biennale di Architettura, 39. Fondazione Peggy Guggenheim.

In Germania – A Weill am Rhein 40. Vitra Design Museum.

In Gran Bretagna – A Londra – 41. British Museum, National Gallery, 42. National Portrait Gallery, 43. Natural History Museum, 44. Serpentine Gallery, 45. Tate Modern, 46. Victoria & Albert Museum, 47. Kew Royal Botanic Garden.

In Svizzera – A Bellinzona – 48. Castelgrande. – A Lucerna – 49. Kunstmuseum. – A Riehen 50. Fondazione Beyeler – A Berna – 51. Zentrum Paul Klee.

In Spagna – A Madrid -52. Museo del Prado, 53. Museo de America, 54. Museo Naval, 55. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía – A Barcellona – 56. CosmoCaixa.

In Olanda – Amsterdam – 57. Museo Van Gogh

## Bibliografia

Antinucci, F. (2004), Comunicare nel museo, Laterza, Roma;

Benjamin, W. (1936), Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Suhrkamp, Frankfurt, trad.it. (1966), L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, Torino;

Cisotto Nalon M. (2000), Il museo come laboratorio per la scuola, Il Poligrafo, Padova;

Moretti A. (1999), La Produzione Museale, G. Giappichelli Editore, Torino;

Nardil E. (1999), Un laboratorio per la didattica museale, Edizioni SEAM, Roma;

Prete C. (2005), Aperto al pubblico. Comunicazione e servizi educativi nei musei, Edifir, Firenze;

Ricciardi M. (2008), Il Museo dei miracoli, Apogeo, Milano.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)