

**Strategie partecipative per i Musei.
Opportunità di crescita.**

Torino, 16/17 novembre 2018

Turin, November 16-17, 2018

**Participatory strategies for Museums.
Crossing opportunities.**

Commissione Tematica *Educazione e mediazione*
Commissione Tematica *Tecnologie digitali per il patrimonio culturale*
Gruppo di Lavoro *Digital Cultural Heritage*
Coordinamento Regionale Piemonte

BOOK OF ABSTRACTS

Con il patrocinio di



Con il supporto di



Comitato scientifico

Cecilia Canziani, Curatrice indipendente

Maria Elena Colombo, Museologa indipendente

Sara Comoglio, Commissione Tematica *Educazione e mediazione* di ICOM Italia

Nicolette Mandarano, Galleria Nazionale Barberini-Corsini, La Sapienza Università di Roma

Anna Maria Marras, Commissione Tematica *Tecnologie digitali per il patrimonio culturale* di ICOM Italia

Sarah Dominique Orlandi, Gruppo di Lavoro *Digital Cultural Heritage* di ICOM Italia

Patrizia Petitti, Coordinamento Regionale Piemonte di ICOM Italia

Valeria Pica, Commissione Tematica *Educazione e mediazione* di ICOM Italia

... ..

Cecilia Canziani (1976, Roma) è storica dell'arte e curatrice indipendente. Insegna presso l'Accademia di Belle Arti de l'Aquila e nell'ambito del Master In Art History dell'università di Roma Tor Vergata. Ha coordinato il Master in Arts Management presso la American University in Rome e in Curatela presso IED Roma.

Precedentemente è stata co-direttrice di Nomas Foundation, co-curatrice del programma di arte pubblica zegnart e fondatrice della piattaforma indipendente per l'arte contemporanea 1:1projects. È co-fondatrice del progetto editoriale di libri d'artista per l'infanzia *les cerises*.

Cecilia Canziani (1976, lives in Rome) is a independent curator. She teaches Fenomenologia dell'arte Contemporanea at Accademia di Belle Arti in L'Aquila, and Contemporary Art for the MA in Art History at the University of Tor Vergata. She coordinated the Master in Arts Management at the American University in Rome, and the Master in Curating at IED, Rome. Previously she was co-director at Nomas Foundation of Rome, co-curator of Zegnart, a programme of public art commissions and the founder of the non for profit space 1:1projects. She is the co-founder of Les Cerises (Paris), an editorial project of artist's books for children, and writes extensivley on art practices.

Maria Elena Colombo ha conseguito la laurea in Conservazione dei Beni Culturali e ha conseguito un Master in Museologia, museografia e gestione dei beni culturali a Milano.

È stata coinvolta per un decennio in agenzie digitali come project manager, attenta ai temi della comunicazione e della pubblicità. È stata editrice del progetto "Un museo al mese", una partnership tra Mibact e la rivista Focus Junior. Digital media curator e addetta stampa del Museo Diocesano di Milano dal 2011 al 2015, ha anche collaborato con il Museo Bagatti Valsecchi.

Insegna in alcuni corsi post-laurea in museologia e comunicazione, con particolare attenzione al tema del digitale. È professore a contratto in Multimedia e Beni Culturali presso l'Accademia di Brera. Scrive per Artribune, Che Fare, Giornale delle Fondazioni.

Maria Elena Colombo has a Conservation of Cultural Heritage degree and achieved a Master in Museology, museography and cultural heritage management in Milan.

She has been involved for a decade in digital agencies as a project manager, caring about communications and advertising topics. She was the editor for the project "Un museo al

mesa”, a partnership between Mibact and the magazine Focus Junior. Digital media curator and press officer for the Museo Diocesano in Milan from 2011 to 2015, she also worked with the Museo Bagatti Valsecchi.

She teaches in a few post degree courses about museology and communications, with a particular focus about digital issues. She is an adjunct professor in Multimedia and Cultural Heritage in Accademia di Brera. She writes for Artribune, Che Fare, Giornale delle Fondazioni.

Sara Comoglio si diploma alla Scuola di Specializzazione di Storia dell'arte di Genova con una tesi dedicata alla collezione del principe Eugenio di Savoia, approfondendo le ricerche presso l'Osterreichisches Staatsarchiv di Vienna. Per lavoro e per passione si dedica alla museologia e alla difesa del patrimonio pubblico. Dal 2007 al 2009 progetta il programma didattico della Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli di Torino con laboratori e visite guidate per i vari target di utenza. Partecipa per la Soprintendenza per i Beni Artistici, Storici e Demoetnoantropologici del Piemonte a vari progetti di catalogazione e di ricerca archivistica. Entra stabilmente nel Mibac nel 2010, dove si occupa principalmente dell'organizzazione del servizio di fruizione della Galleria Sabauda e partecipa all'attività di trasferimento del museo. Attualmente collabora con i Servizi Educativi dei Musei Reali di Torino.

Sara Comoglio graduated from the Genoa School of Art History with a thesis on Prince Eugene of Savoy's collection. She deepened her research knowledge at the Oesterreichisches Staatsarchiv in Vienna, Austria. She is extremely passionate about museology and the conservation of public heritage assets. From 2007 to 2009 she designed the educational programme for the Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli in Turin, Italy with workshops and guided tours aimed at various user groups. She participated for the Piedmont Department of Artistic, Historical and Demo-Ethno-Anthropological Heritage in various cataloguing activities and archival research projects. In 2010 she joined the Ministry of Cultural Heritage and Activities permanently and was mainly responsible for administrative duties at the Sabauda Gallery. She also participated in shifting the museum to another location. She currently works with the Educational Services at the Musei Reali in Turin, Italy.

Nicolette Mandarano, storica dell'arte esperta in comunicazione digitale del Patrimonio culturale, è autrice di diversi articoli sul rapporto fra tecnologie e Beni Culturali e nel 2014 de *Il marketing culturale nell'era del web 2.0. Come la comunità virtuale valuta i musei*, edito da Guaraldi.

Digital Media Curator per le Gallerie Nazionali di Arte Antica di Roma Barberini Corsini e per altri committenti, è coordinatore didattico-scientifico del master di I livello *Digital Heritage. Cultural communication through digital technologies* della Sapienza.

Nicolette Mandarano is an art historian and an expert in digital communications for cultural heritage. She is the author of several articles on the relationship between technologies and Cultural Heritage and, in 2014, she wrote a book titled: Il marketing culturale nell'era del web 2.0. Come la comunità virtuale valuta i musei, edited by Guaraldi. Digital Media Curator for the Gallerie Nazionali di Arte Antica di Palazzo Barberini e Galleria Corsini in Rome and for other Clients, she is also the coordinator of one of the Sapienza University Masters, named: Digital Heritage. Cultural communication through digital technologies.

Anna Maria Marras è dottoressa di ricerca in archeologia classica, ha svolto un post dottorato presso la *Mongolian University of Social Science and Technologies* di Ulaanbatar. Digital project manager collabora con varie istituzioni pubbliche e private (tra cui Polo Museale della Sardegna, Museo archeologico nazionale di Cagliari, actionaid Italia, Terre dei Savoia). È la coordinatrice della commissione Tecnologie digitali per il patrimonio culturale di ICOM Italia, revisore della conferenza internazionale Computer Application in Archaeology, è membro della European Network Association

Anna Maria Marras, PhD in Mediterranean archaeology and post-doctoral fellow at Mongolian University of Social Science and Technology. She is a digital heritage project manager, she collaborates with private and public institutions (among which Polo Museale della Sardegna, Museo archeologico nazionale di Cagliari, actionaid Italia, Terre dei Savoia). She is a coordinator of ICOM-Italia Digital Technologies for Cultural Heritage committee, she is reviewer of Computer Application in Archaeology conference and she is European Network Association member.

Sarah Dominique Orlandi | Creando. Idee e strategie per la cultura Sviluppa progetti culturali incentrati sulla comunicazione e gli strumenti digitale. E' consulente per Onlus, società culturali, agenzie di comunicazione e Istituzioni pubbliche. Ha realizzato progetti per: Biennale di Venezia, Museo del Novecento di Milano, Museo MAXXI di Roma, La Pinacoteca di Brera. Affianca al lavoro progettuale un'intensa attività di formazione e ricerca. Coordina il gruppo di ricerca *Digital Cultural Heritage* di ICOM Italia che, in convenzione con il mibac, ha realizzato il "Sondaggio nazionale sulla web strategy museale 2017".

Sarah Dominique Orlandi | Creando. Ideas and strategies for culture She develops cultural projects focused on communication and digital tool for Institutions, Ngo and communication agencies. She designed projects for Biennale di Venezia, Museo del Novecento di Milano, MAXXI di Roma, Pinacoteca di Brera; combining project design with an intense research and teaching activity. She coordinates the ICOM Italia Digital Cultural Heritage research group that, in agreement with MIBAC, achieved the "Italian Museum Web Strategy Survey 2017".

Patrizia Petitti Nata a Torino nel 1966, archeologa, da libera professionista ha condotto attività di scavo e di catalogazione e studio di materiali archeologici principalmente in collaborazione con le Soprintendenze per Beni Archeologici del Piemonte e della Basilicata. Dal 2001 al 2008 ha lavorato per il concessionario dei Servizi aggiuntivi del Museo di Antichità di Torino, con ruolo di coordinamento.

Dal 2010 è in ruolo presso il Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo, assegnata fin dall'immissione al Museo di Antichità, ora Musei Reali di Torino; in collaborazione con la direzione del museo si è occupata di programmazione, progettazione e allestimento di esposizioni permanenti e temporanee, di progettazione, organizzazione e realizzazione di attività educative, cicli di conferenze con finalità scientifiche e divulgative, formazione e aggiornamento di docenti e operatori turistici; ha curato l'accesso del pubblico alla documentazione d'archivio e concessioni d'uso, e i rapporti con il volontariato.

Socio ICOM dal 2009, ha concretamente collaborato con il Coordinamento ICOM-Piemonte e Valle d'Aosta fin dalla sua formazione nel 2010.

Patrizia Petitti was born in Turin in 1966, archaeologist, freelance she has conducted excavation, cataloging and study of archaeological materials mainly in collaboration with the Superintendencies for Archaeological Heritage of Piedmont and Basilicata. From 2001 to 2008 she worked for the dealer of the Additional Services of the Museum of Antiquities of Turin, with a coordinating role.

Since 2010 she has been working at the Ministry for Cultural Heritage and Activities and Tourism, assigned since the introduction to the Museum of Antiquities, now Royal Museums of Turin; in collaboration with the museum's management, she has been involved in planning and setting up permanent and temporary exhibitions, planning, organizing and carrying out educational activities, conferences cycles with scientific and dissemination purposes, training and updating teachers and tour operators; she took care of the public access to archive documentation and use concessions, and relations with volunteering.

ICOM member since 2009, she has concretely collaborated with the Coordination ICOM-Piedmont and Valle d'Aosta since its foundation in 2010.

Valeria Pica è dottore di ricerca in museologia e coordinatrice della Commissione educazione e mediazione di ICOM Italia. Si è laureata e specializzata in Storia dell'arte presso l'Università Federico II di Napoli e ha perfezionato i suoi studi in museologia e didattica museale all'ecole du Louvre di Parigi e all'università di Copenhagen. Dal 2002 al 2018 ha lavorato come educatore museale e ha progettato itinerari e laboratori educativi in diverse istituzioni culturali. Ha insegnato in università italiane ed estere comunicazione museale e l'educazione al patrimonio culturale e attualmente insegna Museum Management presso l'American University of Rome. È autore del libro *La mediazione del patrimonio. Apprendimento ed esperienza nei servizi educativi dei musei nazionali italiani* (2013).

Valeria Pica is a PhD in museology and national correspondent for the ICOM Italy Education and Mediation Committee. She graduated and specialized in History of Art at the Federico II University of Naples and has earned masters in museology and museum education at the Ecole du Louvre in Paris and the University of Copenhagen. From 2002 to 2018 she worked as a museum educator and designed educational activities and workshops in various cultural institutions. She lectures museum education in Italian and foreign universities and currently teaches Museum Management at the American University of Rome. She is the author of the book *La mediazione del patrimonio. Apprendimento ed esperienza nei servizi educativi dei musei nazionali italiani* (2013).

Indice

1. Metodologie	p.9
Keynote speaker	
1. Niels Righolt, <i>Participation through resonance as ways of encounter and active citizenship</i>	
Paper	p.10
2. Maria Chiara Ciaccheri, <i>Musei, stereotipi e pregiudizi</i>	
3. Mariateresa Galizia, Cettina Santagati, <i>Il ruolo dei Musei Universitari nel coinvolgimento delle nuove generazioni per la coproduzione di contenuti culturali: l'esperienza al Museo della Rappresentazione di Catania</i>	
4. Cristina Da Milano, Elisabetta Falchetti, Maria Francesca Guida, <i>Partecipazione nei musei: un cambio di paradigma</i>	
5. Raul Del Santo, Edo Bricchetti, Lucia Vignati, <i>Cooperative learning processes to cure landscape diseases</i>	
6. Antonella Camarda, <i>So what were you doing in 1968? Materials and strategies for a participatory exhibition</i>	
7. Nicola Boccella, Irene Salerno, <i>Dai Musei ai territori. Metodologie partecipative per lo sviluppo sostenibile dei luoghi della cultura</i>	
Ignite	p.26
8. Matteo D'Ambrosio, <i>Lo Young Board del Polo del '900</i>	
9. Federica Tabbò, <i>Il Portale della didattica</i>	
10. Valentina Zucchi, <i>Giovani e Musei. Possibili conversazioni tra patrimonio e nuove generazioni</i>	
11. Federico Borreani, Ginevra Domenichini, <i>Museo Senior</i>	
12. Davide Franceschini, Federico Di Iorio, <i>PIC – Patrimonio in Comune</i>	
13. Beatrice Piazzì, <i>Genesi di un dispositivo museografico multimediale: cartografare la presenza italiana nelle Hauts-de-France</i>	
Poster	p.40
14. Chiara Panciroli, Anita Macaudo, <i>I giovani e il patrimonio nei progetti del censimento ICOM "Musei e paesaggi culturali"</i>	
15. Glenda Giampaoli, <i>La manualità e il saper fare come nuovo modello di patrimonializzazione</i>	
16. Nicoletta Favout, <i>Ombre... al museo!</i>	
17. Anna Cipparone, <i>Il Museo multimediale Consentia Itinera nella città di Cosenza</i>	
18. Elisa Bonacini, <i>Il caso studio di #izitravelsicilia e la co-produzione partecipativa di audioguide sull'arte contemporanea</i>	
19. Kathrin Pabst, <i>Letting the Un-spoken be heard. Collecting and disseminating personal narratives about taboo-related aspects of today's societies</i>	

2. Accessibilità	p.54
Keynote speaker	
1. Hakan Shearer Demir, <i>Museums where the stories meet – importance of multiple identities and stories today</i>	
Paper	p.55
2. Annamaria Ravagnan, Antonia Castelnuovo, Enzo Grossi, <i>Andare al museo rende felici: studio pilota con persone con disabilità cognitiva presso il Museo Teatrale alla Scala</i>	
3. Di Vincenzo, Rossini, <i>Dallo Scrigno della Pinacoteca Agnelli al Congresso dei Disegnatori di Torino</i>	
4. Lucilla Boschi, Fabio Fornasari, <i>Sentire attraverso il museo</i>	
5. Gianluigi Mangiapane, Erika Grasso, Cecilia Pennacini, <i>Patrimoni nascosti e progetti partecipativi</i>	
6. Annamaria Cilento, <i>Veniamo alle mani. Forme di comunicazione interlinguistica per l'arte</i>	
7. Rosa Garofalo, <i>Descrivendo – Un progetto culturale, innovativo e inclusivo di accessibilità e fruibilità delle opere d'arte</i>	
Ignite	p.70
8. Giulia Grassini, <i>Il progetto VIBE. Voyage Inside a Blind Experience</i>	
9. Valeria Bottalico, <i>Progetti di accessibilità: il caso Doppio Senso. Percorsi tattili alla Collezione Peggy Guggenheim - Catalonia in Venice _La Venezia che non si vede (Biennale di Venezia)</i>	
10. Daniela Lancioni, <i>Se, come e perché favorire l'accesso al Museo ai Nuovi cittadini: un'esperienza del Palazzo delle Esposizioni di Roma</i>	
11. Elisabetta Borgia, <i>Conversando s'impara</i>	
12. Martina Gatti, <i>Il senso dell'arte. Esempi di accessibilità a Galleria Spada</i>	
13. Eleonora Monge, <i>Sky for everyone – astronomy without barriers</i>	
Poster	p.84
14. Francesca Corradi, <i>Sistema Museale dell'università di Pisa: accessibilità e inclusione sociale</i>	
15. Ivana Bruno, <i>Comunicazione e accessibilità culturale. L'esperienza di "Museo Facile" (2012-2018)</i>	
16. Livia Cornaggia, Maria Adele Conti, <i>Progetto Barumini. Pubblico e privato insieme per l'inclusione</i>	
17. Davide Orsini, <i>Spazi accessibili e inclusivi. Un sistema museale per TUTTI</i>	
18. Francesca Basso, <i>Musei archeologici e accessibilità tra Friuli Centro-Occidentale e Veneto Orientale</i>	
19. Cristina Miedico, <i>LE VOCI DEGLI ALTRI DAOA100A360°. Strategie di coinvolgimento al Civico Museo Archeologico e Diffuso di Angera</i>	

3. Comunicazione

p.99

Keynote speaker

1. Luca Dal Pozzolo, *Il senso del passato, il senso del futuro: condividere raccontare, comunicare*

Paper

p.101

2. Barbara Tuzzolino, *Un brand nuovo per una identità forte*
3. Samanta Mariotti, Maurizio Amoroso, *Mi Rasna: promuovere i musei e comunicare il patrimonio culturale giocando con gli Etruschi*
4. Ilenia Atzori, *Diversità culturale e partecipazione: l'importanza del linguaggio nella percezione del museo inclusivo*
5. Valeria D'Ambrosio, Stefano Dominici, Elisabetta Cioppi, *Whale HUB. Audience Development, Sustainability & Contemporary Art*
6. Luisa Mich, Rosanna Pavoni, Roberto Peretta, *La presenza web delle Case Museo. Opportunità di rete*
7. Federica Rinaldi et alii, *Il profilo social del Parco archeologico del Colosseo: progetti, concretezza e complessità del quotidiano*
8. Marco Mason, *Designing in Post-Digital Museums: Emerging Design Practices*

Ignite

p.116

9. Claudia Fredella, Luisa Zecca, *'Ma è sempre stato così?' Comunicare il patrimonio attraverso lo sguardo dei bambini*
10. Paolo Competella, *La partecipazione del visitatore all'interno dalle esposizioni archeologiche*
11. Eva Degl'Innocenti, Anna Consonni, *More than visitors: strategies for participation at the Museo Archeologico Nazionale di Taranto*
12. Giuliano Gaia, Ann Borda, Stefania Boiano, Stefania Rossi, *Chatbots in museums: hype or opportunity?*

Poster

p.125

13. Francesca Ferro, *#facedamuseo, non solo opere e reperti*
14. Federica Rinaldi, *Ascoltare la Rete per migliorare l'accessibilità: il caso di Orlando alla scoperta del Palatino*

Metodologie / Methodologies

Keynote speaker

1.1

Participation through resonance as ways of encounter and active citizenship.

Niels Righolt

In his presentation Niels Righolt will reflect on the CULINN project in Copenhagen, Denmark as a model for how participation through methods of resonance can work as ways of encounter and active citizenship for the participants, in the actual case how they can improve their opportunities to be included into Danish society at large.

In Denmark and the Nordics we see museums taking a new kind of societal responsibility as arenas for social and cultural inclusion for newcomers, asylum seekers, migrants and other foreign citizens, who are in need of tapping into Danish or Nordic societies and form a foundation for an active worklife and social ditto. Niels Righolt will take off in the CULINN project, where the National Museum of Denmark and the Workers Museum in Copenhagen together with five regional museums, two universities and two knowledge producing environments are testing and developing new formats and material in collaboration with civic society organisations, cultural producers and municipalities. The project is the latest 'generation' of participatory investigations and other Nordic projects of inclusive practices of how to make museums matter to these groups. Righolt will therefore also touch on experiences from *Tools for Change*, museums and language programs, *A Journey Like No Other*, *The Wall* and more.

Partecipazione attraverso la risonanza come modalità di incontro e cittadinanza attiva.

Nella sua presentazione Niels Righolt rifletterà sul progetto CULINN di Copenhagen, in Danimarca, come un modello di partecipazione ottenuta attraverso metodi di risonanza diventi un modo di incontro e di cittadinanza attiva per i partecipanti, nel caso specifico come possa migliorare le loro opportunità di essere inclusi nella società danese in generale.

In Danimarca e nel Nord Europa, alcuni musei assumono un nuovo tipo di responsabilità sociale come arene per l'inclusione sociale e culturale di nuovi residenti, richiedenti asilo, migranti e altri cittadini stranieri, che hanno bisogno di entrare nella società danese o nordica e costituirsi come fondamento per una vita lavorativa attiva e sociale al tempo stesso. Niels Righolt avvierà il progetto CULINN in cui il National Museum of Denmark e il Workers Museum di Copenhagen, insieme con cinque musei regionali, due università e due centri di produzione della conoscenza stanno esaminando e sviluppando nuovi format e materiali in collaborazione con organizzazioni della società civile, produttori culturali e municipalità. Il progetto fa parte dell'ultima 'generazione' di indagini partecipative e di altri progetti dei paesi nordici di pratiche inclusive e di come far dare importanza ai musei da parte di questi gruppi. Righolt accennerà inoltre altre esperienze da *Tools for Change*, programmi museali e linguistici, *A Journey Like No Other*, *The Wall* e altri.

Niels Righolt is the director of CKI – the Danish Centre for Arts & Interculture in Copenhagen. The centre is a competence centre on interculture, audience development

and cultural democracy. Niels has a broad background and experience from more than 25 years in the arts field.

He has worked as Artistic Director, Managing Director, Producer and Curator, Head of Information, Cultural Political Developer and Political Advisor within a variety of cultural institutions and organizations over the years, among others, as Managing and Artistic Director of the Dunkers Arts Centre in Helsingborg, Sweden, as Chief Curator and producer for Møstings Hus & Byggeriets Hus, Copenhagen and as co-founder of the intercultural magazine and communication bureau *Cultures*. At present Niels is a board member of among others Culture Action Europe (Brussels), Inkonst Theatre (Malmö, Sweden), the theatre Teatergrad in Copenhagen and the Audience Europe Network (Rotterdam). Niels and CKI is one of the partners in the large scale Erasmus+ project CONNECT and the large scale Creative Europe project ADESTE+.

Niels Righolt è il direttore di CKI - Danish Centre for Arts & Interculture di Copenhagen. È un centro di competenza per l'intercultura, lo sviluppo dei pubblici e la democrazia culturale. Niels ha una vasta esperienza di oltre 25 anni nel campo delle arti. Ha lavorato come direttore artistico, amministratore delegato, produttore e curatore, responsabile dell'informazione, promotore politico culturale e consulente politico presso una varietà di istituzioni e organizzazioni culturali nel corso degli anni, tra gli altri, come direttore artistico e direttore del Dunkers Arts Center di Helsingborg, in Svezia, come capo curatore e produttore di Møstings Hus & Byggeriets Hus, Copenhagen e co-fondatore della rivista interculturale e ufficio di comunicazione *Cultures*. Attualmente Niels è membro del consiglio di amministrazione di Culture Action Europe (Bruxelles), Inkonst Theater (Malmö, Svezia), del teatro Teatergrad di Copenhagen e di Audience Europe Network (Rotterdam). Il CKI è partner del progetto Erasmus+ CONNECT e del progetto Europa creativa ADESTE +.

Sessione Paper

1.2

Musei, stereotipi e pregiudizi

Maria Chiara Ciaccheri

ABCittà

Il kit *I pregiudizi che siamo*, sviluppato da abcittà e disponibile sul sito www.ipregiudizichesiamo.com, nasce da un lavoro di ricerca e di progettazione sul tema che la cooperativa, principalmente dedita alla progettazione partecipata, porta avanti da diversi anni.

La scelta di assegnare a questa riflessione una specificità museale nasce dalla lunga esperienza di formazione e progettazione nel settore, orientata da scopi inclusivi e indirizzata a pubblici diversi: dal coinvolgimento dei migranti alle persone con disabilità, dagli adolescenti agli anziani, ci siamo spesso resi conto come le persone a maggiore rischio di esclusione, il più delle volte assenti non solo fra i destinatari del museo ma soprattutto nei termini di una loro rappresentazione articolata, fossero gli stessi spesso sottoposti a forme di stereotipizzazione sociale.

L'esigenza di mettere in discussione forme di categorizzazione semplificata nasce così dalla necessità di considerare il museo quale portavoce di identità diverse e dunque, inevitabilmente, delle differenze che le accompagnano: genere, abilità, provenienza

culturale, religione, sessualità e molte altre caratteristiche, fra loro sempre stratificate, sono solo alcune delle questioni che devono condurci verso il ripensamento di nuove pratiche.

Prima però di agire su di un piano di tipo organizzativo (che includa riflessioni che vanno dal ruolo della leadership alla formazione del personale, dalle modalità espositive a quelle interpretative), l'urgenza è quella di comprendere e decostruire gli stereotipi su di un piano personale, per evitare i rischi di progettazioni non sufficientemente solide.

Per questa ragione, il kit anti-stereotipo rappresenta un primo strumento necessario alla messa in discussione del singolo. Realizzato a partire dal coinvolgimento e dalla consultazione di gruppi di studenti e adulti in diverse città italiane (a partire dal contributo di un bando del Polo del 900 di Torino), *I pregiudizi che siamo* restituisce la traccia di una metodologia partecipativa che intende agire sulle percezioni e sulle competenze.

A tale progettazione si associano inoltre nuove proposte educative e di formazione: un corso di formazione internazionale (*Museums and Stereotypes*) svolto recentemente a Torino, che ha visto coinvolti i musei Egizio, Lombroso e lo stesso Polo del 900 e studenti provenienti da tutto il mondo; nuove formazioni indirizzate specificatamente alle organizzazioni culturali, oltre a kit più specifici volti a rafforzare il proprio messaggio anti-stereotipo sulla base di specifiche esigenze d'inclusione.

Abcittà è una cooperativa sociale costituita da un gruppo di professionisti con competenze diverse, esperti in progettazione partecipata. Le competenze riguardano le scienze umane e sociali, la comunicazione sociale, lo sviluppo sostenibile, l'organizzazione e la gestione di sistemi complessi, la pianificazione e la progettazione urbana, l'accessibilità e la mediazione museale, la psicopedagogia, la psicologia dello sviluppo e la cultura dell'infanzia e dell'adolescenza.

Dal 2012, abcittà opera anche nel campo degli studi museali con un focus sulle strategie di inclusione e sulle differenze sociali, sviluppando corsi di formazione per professionisti, strumenti per operatori culturali e ricerche sulle modalità di inclusione dei pubblici, ponendo grande attenzione alla riflessione internazionale relativa al ruolo della cultura a sostegno della cittadinanza attiva. Fondata nel 1998, la cooperativa ha sede a Milano pur operando a livello nazionale e internazionale.

Maria Chiara Ciaccheri collabora con numerosi istituzioni e musei italiani occupandosi soprattutto di formazione dei professionisti museale sui temi dell'accessibilità, dell'interpretazione e della facilitazione dei processi di apprendimento dei pubblici adulti.

Dopo gli studi in storia dell'arte e museologia, sia è specializzata al Master in Learning and Visitor Studies in Museums and Galleries presso l'Università di Leicester (UK). Socia di abcittà, collabora con la cooperativa dal 2011 occupandosi, insieme ad Anna Chiara Cimoli, dello sviluppo dell'area Musei con un focus su pratiche inclusive e strategie partecipative. Dopo un visiting program negli Stati Uniti, nel 2014, necessario all'indagine di un centinaio di best practices museali nell'ambito dell'accessibilità sensoriale e cognitiva, dal 2015 è fra i docenti del modulo dedicato all'accessibilità museale per il Master in Servizi Educativi dell'università Cattolica di Milano. Scrive di musei per la rivista chfare.com, portando avanti la sua ricerca indipendente in Italia e all'estero.

Museums, stereotypes and prejudices

The kit *I pregiudizi che siamo* (*The prejudices we are*), developed by abcittà and available online at www.ipregiudizichesiamo.com, is the result of researches and projects on the same subject carried out for several years by abcittà.

The choice to assign a specific museum framework to this reflection arises from a long experience in the field, oriented by inclusive purposes and addressed to different audiences: from the involvement of migrants to people with disabilities, from teenagers to the elders, we observed that those most at risk of exclusion in museums (often absent not only among the recipients but also in terms of their articulated representation), are the same ones more frequently subjected to different forms of social stereotyping.

In this context, questioning simplified categorizations originates from the need to consider the museum as a spokesperson for the different people and identities including, as a consequence, all the issues connected to their diversity: gender, ability, cultural background, religion, sexuality and many other characteristics, always to be considered as stratified, offer us the opportunity to rethink the risks associated with our museums practices and choices.

However, before acting on an organizational level (which includes reflections ranging from the role of leadership to staff training, from exhibition design choices to interpretative methods), the urgency is to understand and deconstruct stereotypes first on a personal level and the anti-stereotype kit represents a useful tool for discussing and reasoning on this topics.

I pregiudizi che siamo has been realized since the involvement and consultation of many groups of students and adults in different Italian cities (thanks to a grant from the Polo del 900 in Turin): this participatory approach, supported by qualitative evaluation, helped us in formulated different activities and discourses.

Since the beginning of this project, more different educational and training proposals have been planned: an international training course (*Museums and Stereotypes*) recently held in Turin (which involved the museums Egizio, Lombroso and the Polo of 900); new training courses addressed to different cultural organizations, as well as other subject-based tools and information sources related to specific inclusion needs are to be created.

Abcittà is a social cooperative company formed by a group of professionals with different skills and knowledges, experts in participatory design and planning processes. It is based in Milan and was established in 1998.

Among abcittà's fields of interest are human and social sciences, sustainable development, management and organization of complex systems, urban planning and urban design.

Since 2012, abcittà operates in the field of museum studies with a focus on inclusion and social differences. The agency of museums in contemporary societies is at the core of the company.

Within this framework, abcittà develops training courses for professionals, designs toolkits for cultural operators and research on audience involvement, and more generally takes part in the international reflection concerning the role of culture in regard to active citizenship.

Maria Chiara Ciaccheri is a museologist based in Milan, expert in the field of museum learning with a focus on accessibility, interpretation and participatory practices in adult education.

With a background in History of Art and Museum Studies, she completed a Master's Degree in Learning and Visitor Studies in Museums and Galleries at the School of Museum Studies at the University of Leicester (UK). Member of abcittà since 2011, she works mostly, together with Anna Chiara Cimoli, on activities aimed at fostering awareness related to participation and inclusion in museums. Since 2015 she teaches Museum Accessibility at the Master's in Museum Education at Università Cattolica di Milano. In 2014 she was awarded a grant for a long visiting program in the United States, where she visited and researched over one hundred best practices in museums around the topic of learning and sensorial accessibility. She writes for the magazine *chefare* on museums and she pursues her research nationally and internationally.

1.3

Il ruolo dei Musei Universitari nel coinvolgimento delle nuove generazioni per la coproduzione di contenuti culturali: l'esperienza al Museo della Rappresentazione di Catania.

Mariateresa Galizia, Cettina Santagati

Università degli Studi di Catania

I musei universitari, testimonianze del percorso e dell'evoluzione della scienza e della conoscenza, sono una delle istituzioni fondamentali per il rilancio delle attività scientifiche e tecnologiche del paese. Essi svolgono un ruolo attivo fondamentale verso la società civile, collegando la funzione culturale delle collezioni, gli strumenti e i risultati della ricerca, l'insegnamento e la diffusione della conoscenza al territorio. Il contributo approfondisce i risultati dell'attività di ricerca svolta presso il Museo della Rappresentazione, di pertinenza del Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura dell'università di Catania, finalizzata allo sviluppo di strategie partecipative e di coproduzione dei beni culturali nell'ambito delle attività museali (come la progettazione delle mostre permanenti, stage, progetti formativi con le scuole superiori, partecipazione ad eventi nazionali). Le attività principali hanno coinvolto i millennials e i potenziali utenti del museo: gli studenti dei corsi di ingegneria edile - architettura che hanno svolto il loro periodo di stage presso il museo e gli studenti delle scuole superiori coinvolti nei progetti educativi. Attraverso gli occhi degli studenti, privilegiato banco di prova, le strategie partecipative e di co-produzione della valorizzazione del patrimonio culturale hanno preso forma liberando il potenziale nascosto della creatività e sviluppando nuove competenze digitali per il futuro. I primi risultati di questa sperimentazione sono promettenti sia in termini di risposta del visitatore che di stimolo per le nuove generazioni. I visitatori sono entusiasti di vedere i risultati tangibili delle innovazioni tecnologiche legate al digitale attraverso gli esiti delle ricerche e delle attività didattiche condotte presso il Dipartimento, prendendo coscienza del ruolo che l'università svolge in termini di sviluppo di nuove competenze per il territorio e di sperimentazione di nuove modalità di comunicazione e fruizione dei beni culturali (on line e on site). Dall'altro lato gli studenti hanno sviluppato un forte senso di appartenenza al museo e ai laboratori di ricerca e didattica, prendendo coscienza dell'importanza del ruolo attivo che possono svolgere nello studio e nella valorizzazione dei beni culturali.

The role of the University Museums in involving the new generations for the coproduction of cultural contents: the experience at the Museum of the Representation in Catania

University museums, testimonies of the path and evolution of science and knowledge, are one of the fundamental institutions for the re-opening of the country's scientific and technological activities. They play a fundamental active role towards the civil society awareness linking the cultural function of the collections, the tools and the results of research, teaching and the dissemination of knowledge to the territory. The contribution deepens the results of the research carried out at the Museum of Representation, pertaining to the Department of Civil Engineering and Architecture of the University of Catania, aimed at developing participatory strategies and co-production of cultural heritage within the museum activities (such as the design of the permanent exhibitions, internships, educational projects with high schools, participation to national events). Main of the activities involved millennial and potential museum users: students from the Building Engineering-Architecture courses who carried out their internship period at the museum and the high school students involved in the educational projects. Through the eyes of the students, our privileged test-bench, the participatory strategies and co-production of cultural heritage development has taken shape unlocking the hidden potential of creativity and developing novel digital skills for the future. The first results of this experimentation are promising both in terms of visitor's response and in terms of stimulation for the new generations. Visitors are enthusiasts of seeing the tangible results of digital technologies innovations getting aware of the role that university plays in terms of developing new skills for the territory and of experimenting novel immersive and interactive ways for cultural heritage communication and fruition (both on line and on site). From the other side the students have developed a strong sense of belonging to the museum and the research and teaching laboratories, becoming aware of the importance of the active role that they can play in the study and enhancement of cultural heritage.

Cettina Santagati

Ingegnere Edile (1997). Dottore di ricerca in Disegno e Rilievo del patrimonio esistente presso l'università Roma La Sapienza (2003). Dal 2014 è ricercatrice a tempo determinato presso il Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura dell'università degli Studi di Catania. Dal 2016 è membro del comitato scientifico e responsabile del Laboratorio di Rilievo Rappresentazione Ricostruzione Digitale del Museo della Rappresentazione (DICAR – Università di Catania).

I suoi interessi di ricerca sono orientati allo sviluppo di protocolli innovativi per lo studio, il rilievo, la rappresentazione e la valorizzazione (anche attraverso applicazioni di realtà virtuale) del patrimonio culturale.

Collabora con diverse istituzioni culturali e museali in progetti innovativi per la valorizzazione e la co-creazione di contenuti culturali (#invasionidigitali3d) attraverso il coinvolgimento degli studenti universitari e delle scuole superiori (progetti di alternanza scuola lavoro).

Building Engineer (1997). Phd in Drawing and Survey of Existing Heritage at the University of Rome La Sapienza (2003). Since 2014 she has been an assistant professor at the Department of Civil Engineering and Architecture of the University of Catania. Since 2016 she has been a member of the scientific committee and responsible for the Laboratory of Digital Surveying Representation and Reconstruction of the Museum of Representation (DICAR - University of Catania).

Her research interests are oriented to the development of innovative protocols for the study, measurement, representation and enhancement (also through virtual reality applications) of cultural heritage.

She collaborates with various cultural institutions and museums in innovative projects for the enhancement and co-creation of cultural content (#invasionidigitali3d) through the involvement of university students and high schools (projects of school-work alternation).

Mariateresa Galizia

Architetto (1995). Dottore di ricerca in *Disegno e Rilievo del patrimonio edilizio* presso l'università Roma La Sapienza (2001). Dal 2017 è professore associato presso il Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura dell'università degli Studi di Catania. Dal 2016 è Responsabile scientifico del Museo della Rappresentazione (DICAR - Università di Catania).

Svolge la sua attività di ricerca nel settore del Rilievo e della Rappresentazione del patrimonio architettonico, con particolare attenzione alla sperimentazione di tecnologie innovative applicate al patrimonio culturale.

Collabora con diverse istituzioni pubbliche e universitarie in progetti innovativi per la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale, e attiva progetti

In ambito museale volti all'orientamento e formazione delle nuove generazioni (tirocini e progetti di alternanza scuola lavoro)

Achitect (1995). Phd in Drawing and Survey of Building Heritage at the University of Rome La Sapienza (2001). Since 2017 she has been an associate professor at the Department of Civil Engineering and Architecture of the University of Catania. Since 2016 she has been a Scientific Coordinator of the Museum of Representation (DICAR - University of Catania).

She carried out researches and experimentation activities in the field of Surveying and Representation of architectural heritage, and your interests are oriented to the experimentation of innovative technologies applied to cultural heritage

She collaborates with public institutions and universities in innovative projects for the enhancement and fruition of cultural heritage. She carries on training projects and orientation project for the new generation (Internships and projects of school-work alternation) in the museum field.

1.4

Partecipazione nei musei: un cambio di paradigma

Cristina da Milano, Elisabetta Falchetti, Francesca Guida

ECCOM (European Centre for Cultural Organization and Management)

Alcuni suggerimenti per il dibattito. I musei riconoscono come loro obiettivo, missione e strategia la partecipazione dei pubblici, per rispondere a nuove esigenze culturali, ma anche per svolgere un ruolo attivo nella coesione e trasformazione sociale. La visione etico-politica e filosofica su diritto alla cultura e democrazia culturale e le concezioni attive e costruttive di apprendimento/educazione richiedono ai musei un cambio di paradigma che superi il "museo inclusivo" verso il "museo partecipativo". Il cambio prevede pratiche più coinvolgenti, dialogiche e collaborative *con - verso* i cittadini; prevede anche lo spostamento dall'approccio audience development a audience

engagement; dai concetti di visitatore come pubblico, target o destinatario a partner, co-organizzatore e co-creatore del progetto culturale del museo. *Sono pronti i musei a queste trasformazioni?* Il processo di cambiamento include anche le relazioni con le comunità, con le quali i musei dovrebbero confrontarsi per costruire progetti territoriali comuni (come auspicato nelle learning communities e cities del programma UNESCO). *Cosa e come si intende per museo partecipativo, oltre il saggio di Nina Simon?* I modi di interpretare la partecipazione sono molti e diversi, come sono diversi i livelli di inclusione e coinvolgimento. Le attività e le strategie partecipative dei musei vengono pensate e gestite con i pubblici soprattutto attraverso le esperienze e le esposizioni interattive e i social media. Buone pratiche che prevedono una attiva partecipazione (e contributo) dei cittadini, co-produzioni visitatori staff del museo, collaborazioni “fuori le mura”, performance, attività artistiche, ecc. Si stanno diffondendo, ma necessitano di verifiche, sperimentazioni, ricerche e dovrebbero essere sostenute da una formazione “partecipativa” dell’intero staff museale. La partecipazione alle politiche e museali è ancora rara e dove esiste è generalmente riservata a particolari categorie di cittadini (un esempio il programma giovani della Tate di Londra).

Le Autrici (ECCOM) stanno sperimentando strategie partecipative nei programmi e nella formazione degli operatori museali, convinte del loro apporto al dinamismo e alla rivitalizzazione dei musei stessi, alla formazione dei cittadini, alla loro responsabilizzazione verso il patrimonio ed all’inclusione di cittadini nuovi o “esclusi” (comunità interculturali e accoglienti). Una nostra strategia preferenziale è la narrazione, vissuta come pratica attraverso la quale cittadini o gruppi partecipano con le loro storie e interpretazioni alla lettura e valorizzazione del patrimonio museale; le persone/i narratori diventano co-creatori di visioni, significati e biografie di oggetti, luoghi e musei; contribuiscono a rinforzare appartenenze, identità proprie e di comunità, dialogo interculturale. Il patrimonio, narrato attraverso le diverse voci, si arricchisce di messaggi e valori, diventa bene comune “partecipato”. In particolare abbiamo sperimentato la creazione di digital storytelling in musei scientifici ed artistici, con buon successo nel coinvolgimento e nella partecipazione attiva anche di persone svantaggiate o marginalizzate (ad esempio il progetto Diamond). In recenti esperienze (ad esempio i progetti Musei Accoglienti” e Mont’e Prama) sono stati coinvolti operatori, istituzioni, studenti, cittadini migranti e vari stakeholder, sotto forma di “comunità partecipative” interessate e motivate a valorizzare il patrimonio e a rinforzare il ruolo sociale dei musei, anche come governance territoriale. Queste esperienze hanno arricchito tutti gli attori partecipanti ai progetti.

Participation in museums: a change of paradigm

Some suggestions and key points for the debate. Museums recognize the public participation as their goal, mission and strategy, to meet new social philosophies and needs of our communities and to play an active role for society cohesion and transformation. The ethical-political orientation towards the human cultural rights and cultural democracy as well as the active constructive concept of culture, learning and education require a paradigmatic change beyond the “inclusive museum” to “participative museum”. This change entails: more involving, dialoguing, collaborative policies *with-towards* citizen; a shift from “audience development” to “audience engagement” approach; a conceptual transition from visitor as public, target, recipient to “partner” co-organizer and co-creator of the museum cultural projects. The change process includes also the relationships between museums and their communities, with which museums should launch new collaborations and exchanges to construct common

territorial projects (e.g. The UNESCO learning communities and cities). How many museums are living the change? How many museums are ready to share policies and programs with their publics? In what manner the participative museum is understood “on the field” ... beyond the Nina Simon’s essay? The ways of interpreting the participation are different as well as the engagement levels. Many museums plan and manage participative strategies mainly by interactive experiences/exhibitions and by social media. Good practices realizing active citizen participation, co-productions between visitors and museum staff, visitors’ performance and artistic experiences are growing, but they need researches, evaluation and theoretical support and should be supported by a training of the whole museum staff for a “participative thinking and planning”. The public participation to the museum policies and directions is still rare and where it exists is generally restricted to specific categories of citizen (e.g. The young programs of the Tate-London). How to encourage and develop experiences of co-planning?

The Authors (ECCOM) are experimenting participative strategies in museum cultural programs and training courses for museum professionals, in the belief of the contribution of the public participation to the museum dynamism, to the socio cultural improvement and responsibility of citizen toward heritage, and to the inclusion of new or marginalized citizen (finally to the creation of democratic intercultural and welcoming communities). Our preferential strategy is narration, proposed as practice by which citizen or communities contribute by their storytelling to the interpretation and valorization of the museum heritage; people/storytellers are co-creators of meanings and cultural views of objects, places, museums; they enrich and integrate the “expert” narration; they contribute to reinforce personal and community sense of belonging, identities, intercultural dialogue. We have also experimented the creation of digital storytelling in scientific and art museums, obtaining a success in participation and motivation also by disadvantaged and marginalized people (e.g. Diamond project). Recently we have engaged in the invention of new narrations museum operators, students, migrants, territorial institutions and various other actors under the shape of “participative communities” interested in heritage valorization (e.g. Mont’e Prama Program) and in reinforcement of the museum social role and territorial governance (e.g. Welcoming Museums Program). These experiences enriched all the participants.

The three Authors are researchers and project managers of the Cultural Association ECCOM (European Centre for Cultural Organization and Management) working in the domains of culture, arts, museum management and professional training.

Cristina Da Milano Master in Museum Studies (University of Leicester, United Kingdom). President of ECCOM, since many years is involved in researches and studies on the role of culture as tool of social integration and on the themes of museum communication and education in national and international programs. Responsible for many EU projects funded by the Lifelong Learning, Culture and Creative Europe Programs, particularly for issues connected with intercultural competencies of museum operators (Museum Mediators), new technologies for cultural mediation (DIAMOND-Dialoguing Museum for a New Cultural Democracy), access to culture and audience development (She-Culture, MCP-Brokering Migrants Cultural Participation, Study on Audience Development, Fabulamundi). Vice-president of the European network Culture Action Europe.

Elisabetta Falchetti Scientific formation, researcher and professor in the domains of scientific communication, museum education and communication, naturalistic museology and museography, sustainability education, in Italian Universities. In the past, curator and responsible of the Educational Department at the Rome Zoological Museum. At present, researcher and project manager of ECCOM, she conducts studies on the narration/interpretation and the digital storytelling of cultural heritage; she is interested in the intercultural dialogue, social inclusion, citizenship and participation *in and by* cultural activities (e.g. DIAMOND-Dialoguing Museum for a New Cultural Democracy; MCP-Brokering Migrants Cultural Participation, Art Cliks). She took part in national and international Projects aimed at the museum mediators/operators training (e.g. Museum Mediators). Author of more than hundreds publications (papers and books) in the various fields of her specialization, in particular on the museum education and communication. Vice-president of the National Association of Scientific Museums.

Maria Francesca Guida Sociologist and PhD in territorial and urban planning/management, she took part in many projects connected with the social role of culture and the promotion of citizen participation in cultural activities, by the creative and art languages. Professor of cultural marketing in university courses and masterr. Researcher in many EU Projects, e.g.: "voch-Volontari per i beni culturali", funded by EACEA-LLP programme Grundtvig; "brokeringmigrants Cultural Partecipation"; "She-culture". Project manager for the Projects: Trame del mondo (funded by the Foundation "con il Sud"), aimed at promoting professional inclusion of migrants in the cultural and creative work-field, Green Routes (funded by Fondation "con il Su"). Responsible of many marketing and communication national Plans. Since the 2010 she is vice-president of ECCOM and General Secretary of the italiacamp Association for the social innovation.

1.5

Processi di apprendimento cooperativo per curare le malattie del paesaggio

Raul Dal Santo (Ecomuseo del paesaggio di Parabiago), Edo Bricchetti (Ecomuseo Valle Spluga), Lucia Vignati (Parco dei Mulini)

Problematica. Il paesaggio è un concetto culturale, ma è anche un livello specifico di organizzazione biologica, un sistema di ecosistemi interagenti con proprie funzioni, apparati e malattie.

Parabiago (Milano - Italia) è una città di circa 27.000 abitanti con un paesaggio malato: la perdita della diversità biologica, lo squilibrio e la separazione fisica tra l'habitat umano e naturale, le disfunzioni degli apparati paesistici sono i sintomi della malattia del "paesaggio invisibile": relazioni sociali, uso consuetudinario di luoghi e risorse, regole e procedure per la convivenza e la reciprocità.

È necessario operare direttamente sulle malattie per intervenire indirettamente sui sintomi. Trattandosi di malattie culturali, la cura da adottare riguarda la comunità.

L'ecomuseo del paesaggio di Parabiago è nato nel 2007 per rispondere in particolare alla sindrome culturale "della mancanza del luogo": gli abitanti non apprezzano il patrimonio vivente "su piccola scala" che caratterizza il paesaggio cittadino.

Metodologia. La mappa di comunità è stato il primo strumento utilizzato dagli ecomusei; è una mappatura partecipata di un paesaggio, risultante da una lettura condivisa del patrimonio tangibile e intangibile. Attraverso la mappa di comunità l'ecomuseo ha raggiunto questi obiettivi:

- la realizzazione dell'inventario partecipativo del patrimonio e del piano d'azione di lungo termine dell'ecomuseo;
- l'attivazione di progetti comunitari per il buon uso del patrimonio.

L'ecomuseo ha quindi creato, promosso e coordinato alleanze tra settore pubblico e privato per raggiungere gli obiettivi del piano d'azione. L'ecomuseo con l'aiuto dei cittadini ha attivato alcune attività pilota per la cura, la gestione e la rigenerazione del patrimonio culturale e del paesaggio. L'ecomuseo sta ora aiutando la rete dei partners a innescare accordi di collaborazione ai sensi dell'art. 118 della Costituzione italiana. In questo modo, l'ecomuseo è diventato un facilitatore che rende le persone in grado di rilasciare energie e condividere risorse all'interno della comunità stessa, nell'interesse generale.

Risultati. La promozione di prodotti locali a filiera corta, la riapertura e il riutilizzo con finalità culturali della chiesa di Sant'Ambrogio, la pulizia e il riutilizzo a fini naturali del canale di irrigazione "Riale", il ripopolamento del fiume Olona, la pulizia delle sponde e l'apertura di punti di vista sul corso d'acqua, la cura e la rigenerazione dei terreni comunali, le numerose iniziative culturali per avvicinare le persone al patrimonio vivente, sono esempi delle attività svolte con la comunità, attraverso gli accordi di collaborazione.

Conclusioni. L'Ecomuseo di Parabiago, attraverso la partecipazione permanente e processi di apprendimento cooperativo, la valorizzazione delle competenze, delle conoscenze e delle risorse del territorio, l'ampio utilizzo dei principi di sussidiarietà, empowerment e responsabilità condivisa sta curando le malattie del "paesaggio invisibile". Ha reso capaci e ispirato persone di diverse generazioni e ruoli, inclusi gli amministratori comunali, di scoprire, vedere, utilizzare e modificare il patrimonio culturale vivente e il paesaggio.

L'ecomuseo ha cercato non solo di attuare, ma anche di ispirare cambiamenti, soprattutto nel "paesaggio invisibile", che indirettamente hanno contribuito a cambiare la qualità del paesaggio visibile, anche oltre il confine dell'ecomuseo stesso.

Cooperative learning processes to cure landscape diseases

Issues. Landscape is a cultural concept, but it's also a specific level of biological organization, a system of interacting ecosystems with proper functions, apparatus and diseases.

Parabiago (Milan - Italy) is a city of about 27.000 inhabitants with a sick landscape: The biological diversity loss, the unbalancing and the physical separation between human and natural habitat, the dysfunctions of landscape apparatus are symptoms of the cave in of the "invisible landscape": social relationship, a consuetudinary use of places and resources, rules and procedures for cohabitation and reciprocity.

It is necessary to operate directly on diseases to intervene indirectly on symptoms. Since these are cultural diseases, the cure to adopt is concerning community.

The landscape ecomuseum of Parabiago was born in 2007 to answer in particular to the "placelessness" cultural syndrome: inhabitants do not appreciate the "small scale" living heritage that characterize the city landscape.

Methodologies. The parish map was the first tools used by the ecomuseums; It is a participatory mapping of a landscape, resulting from a shared reading of the tangible and intangible heritage. Through the parish map the ecomuseum achieved these goals:

- the realization of the participatory inventory of the heritage and of the long term action plan of the ecomuseum;

- the activation of community projects for the good use of the heritage.

The ecomuseum have then created, fostered, and coordinated alliances between public and private sectors to reach the goals of the action plan. The ecomuseum with the help of citizens activated some pilot activities for the care, management, and regeneration of the cultural heritage and landscape. The ecomuseum is now helping the stakeholders network to trigger collaboration agreements in accordance with art. 118 of the Italian Constitution. In this way, the ecomuseum has become a facilitator that makes people able to release energies, and share resources inside the community itself aimed at the common interest.

Results: the promotion of local products with a short distribution chain, the reopening and reuse with cultural purposes of the Saint Ambrogio church, the cleaning and reuse with natural purposes of the Riale irrigation ditch, the fish restocking of the Olona river, the cleaning of its banks and the opening of views on the watercourse, the care and regeneration of the municipal lands, the numerous cultural initiatives to bring the people close to heritage, are examples of the activities carried out with the community, through the collaboration agreements.

Conclusions. The Ecomuseum of Parabiago, through permanent participation and cooperative learning processes, the enhancement of skills, knowledge and resources of the territory, the wide use of principles of subsidiarity, empowerment and shared responsibility is curing the invisible landscape diseases. It has enabled and inspired people of different generations and roles, including municipal administrators, to discover, see, use and change the cultural heritage and landscape.

The ecomuseum has tried not only to implement, but also to inspire changes, primarily in the "invisible landscape", that indirectly have contributed to change the quality of visible landscape, even beyond the border of the ecomuseum.

Raul Dal Santo, ecologo, è il coordinatore dell'ecomuseo del Paesaggio di Parabiago. È anche coordinatore della rete ecomuseale della Regione Lombardia e del Parco locale di interesse sovracomunale dei Mulini.

Raul Dal Santo, ecologist, is the coordinator of the Landscape Ecomuseum of Parabiago. He is also the coordinator both of the Lombardy Region ecomuseums network and of the Mills natural Park.

Edo Bricchetti, già Cultore di materia dal 1985 di Archeologia industriale e Beni Culturali al Politecnico di Milano. Facoltà di Architettura - Dipartimento di Restauro Architettonico, già Docente a contratto di Sociologia e Turismo all'università di Milano Bicocca, è Consigliere Regionale di Icom/Italia/Lombardia. E' ideatore, progettista, referente scientifico degli Ecomusei Adda di Leonardo, Martesana, Valle Spluga, Valvarrone, Distretto dei Monti e Laghi Briantei.

Edo Bricchetti, had taught as a consultant for Industrial Archaeology and Heritage at Politecnico in Milan and for Heritage (Sociology and Tourism) at Bicocca University in Milan. He is Regional Councilor of ICOM Italy/Lombardy. He is designer and scientific consultant for the Ecomuseums Adda di Leonardo, Martesana, Valle Spluga, Valvarrone, Distretto dei Monti e Laghi Briantei.

Lucia Vignati, ecologa, si occupa della gestione dell'ecomuseo del Paesaggio di Parabiago e del Parco locale di interesse sovracomunale dei Mulini.

Lucia Vignati, ecologist, takes care of the management of the Landscape Ecomuseum of Parabiago and of the Mills natural Park.

1.6

So what were you doing in 1968? Materials and strategies for a participatory exhibition

Antonella Camarda

Museo Nivola

In 1968 riots exploded throughout Chicago. The protesters - mostly students against the Vietnam war and the lack of civil rights - were beaten up and incarcerated by the police. The mass media documented the riots, and so did Costantino Nivola, who produced hundreds of drawings on the topic. In 2018 the Nivola museum decided to exhibit these works as part of the commemoration of the civil rights movement.

Acknowledging the particular status of the exhibition - its political and social meaning - the museum had two main concerns: curating the exhibition as a participative and non hierarchical effort, testing the potentiality and the limits of a democratic and collective process; allowing the local community for the construction of a shared narrative in which a place can be found for stories, memories and objects of individuals involved in various ways in the civil rights movement in Sardinia.

The curatorial team included young professionals from various backgrounds and brainstorming sessions were the main tool to define the exhibition content and layout. A public history program was launched to gather experiences, memories, objects and images of the inhabitants of Orani, at the same time explaining them the exhibition and taking their feedback into account.

In the proposal for this paper, I wrote that "the success or the failure of the exhibition" would have been measured "on its aesthetic results, its political and social impact and its

acceptance by the local community and the public at large, and on the discrepancies among these parameters”.

Today, as the exhibition is running, there is some room for a partial evaluation. The reaction of the local community was extremely good. At the opening the museum registered the strongest attendance of citizens of Orani since the starting of the museum exhibition program in 2015. We are witnessing large numbers of local first-time visitors and high rates of satisfaction. Engaging directly with the community and including objects of affection undoubtedly favored the involvement of the people. Even if non-significant or marginal, these objects succeed in conveying the content of the exhibition for the local public, while the rest of the visitors placed them naturally in the background.

As for the experience of “collective curating”, it is possible to highlight both pros and cons. Enthusiasm and emotional involvement characterised the group, however the mere self-declaring of the collective as “egalitarian” didn’t overwrite roles and hierarchies, activating a parallel series of dynamics led by personality and professional factors.

Beyond the specific targets of the exhibition, the project aimed at rethinking the curator's role within the production and dissemination of contemporary art and at demystifying his/her managerial and redeeming image, stressing the need to rebuild the museum as a democratic space. The reception of the exhibition on the press - unavoidably credited to me, to Giuliana Altea or both, despite the collective nature of the curating was made clear in the communication - is an element which is at the same time frustrating and indicating a path that remains mostly to be built.

Allora, che facevi nel '68? Materiali e strategie per una mostra partecipativa

Nel 1968 scoppiarono a Chicago una serie di violenti tumulti. I manifestanti - in larga parte studenti che protestavano contro la guerra nel Vietnam e in favore dei diritti civili - subirono cariche e arresti di massa da parte della polizia. I media documentarono la sommossa, e lo stesso fece Costantino Nivola che produsse centinaia di disegni sul tema. Nel 2018 il Museo Nivola ha deciso di metterli in mostra come parte delle iniziative intraprese a livello globale per la commemorazione del Sessantotto.

Riconoscendo lo status particolare della mostra - il suo significato politico e sociale anche nella contemporaneità - il museo aveva due preoccupazioni principali: curare la mostra con un approccio partecipativo e non gerarchico, testando le potenzialità e i limiti di un processo democratico e collettivo; consentire alla comunità locale di costruire una narrativa condivisa in cui potessero trovare posto storie, memorie e oggetti di individui coinvolti in vario modo nel Sessantotto in Sardegna.

Il gruppo curatoriale ha incluso giovani professionisti di diversa formazione e numerosi brainstorming hanno guidato la definizione del contenuto e dal layout della mostra. È stato inoltre lanciato un programma di public history per raccogliere esperienze, memorie oggetti e immagini degli abitanti di Orani e al tempo stesso di spiegare loro l’idea della mostra, prendendone in considerazione i feedback.

Nella proposta per questo intervento scrivevo che “il successo o il fallimento della mostra” sarebbe stato misurato “dai suoi risultati estetici, dal suo impatto politico e sociale e dalla sua accettazione presso la comunità locale e il pubblico in generale, e sulle discrepanze fra questi parametri”.

Oggi, a mostra in corso, c’è lo spazio per qualche valutazione. La reazione della comunità è stata ottima. All’inaugurazione il museo ha registrato la maggior affluenza di cittadini di Orani dall’inizio dell’attività espositiva nel 2015 e nei giorni successivi numerosi primi ingressi di visitatori locali e un alto livello di soddisfazione. Lavorare con la comunità e

includere oggetti di affezione ha senz'altro favorito il coinvolgimento. Seppure non significativi o marginali, questi oggetti hanno veicolato in modo efficace i contenuti per il pubblico locale, mentre il resto dei visitatori li ha relegati naturalmente in posizione di sfondo.

Per ciò che riguarda l'esperienza di "curatela collettiva", è possibile evidenziare sia elementi positivi che criticità. Entusiasmo e coinvolgimento emotivo hanno caratterizzato il gruppo, tuttavia il solo dichiararsi "collettivo egualitario" non ha annullato le differenze di ruoli e gerarchie, attivando una serie parallela di dinamiche di gruppo determinate dalla compresenza di fattori caratteriali e professionali.

Oltre gli obiettivi specifici della mostra, il progetto mirava a riflettere sul ruolo del curatore nella produzione e nella diffusione dell'arte contemporanea e a demistificarne l'immagine

Manageriale e salvifica, ponendo l'accento sul bisogno di ripensare il museo come spazio democratico di confronto. La ricezione della mostra da parte dei media - inevitabilmente attribuita in modo esclusivo a me, a Giuliana Altea o a entrambe, nonostante la comunicazione ponesse un forte accento sulla natura collettiva della curatela - è elemento al tempo stesso frustrante e indicatore di un percorso che rimane in larga parte da costruire.

Antonella Camarda (1979), art historian, directs the Museo Nivola in Orani and teaches Contemporary Art and Museology at the University of Sassari, Italy. She holds a post graduate master in psychology and museum studies at the University of Rome "La Sapienza", a phd in Art and Anthropology at the University of Sassari and, since 2016, the national qualification of Associate professor in art history. Assistant professor from 2012 to 2017 and project leader of the technology transfer project *AIMS. Intellectual Accessibility to the Sustainable Museum* in 2015/16, she is currently research fellow and the coordinator of the regional training programme for museum professionals *MUST. Musei e Territorio*, funded by the European Union.

Her research focus is on post-war Modernism, the relationship between art, design and craft, the reception of contemporary art among the public and the role of museums during the XX century and in the contemporary scenario.

Antonella Camarda (1979), storica dell'arte, dirige il Museo Nivola di Orani e insegna Arte contemporanea e Museologia all'università di Sassari. Ha conseguito un master di secondo livello in psicologia e musei all'università di Roma "La Sapienza", un dottorato di ricerca in Arte e Antropologia all'università di Sassari e, dal 2016, l'abilitazione scientifica nazionale a professore associato di Storia dell'arte. Ricercatrice dal 2012 al 2017 e project leader del progetto di trasferimento tecnologico *AIMS. Accessibilità Intellettuale al Museo Sostenibile* (2015/2016), è attualmente assegnista di ricerca e coordinatrice del programma regionale di formazione per professionisti museali *MUST. Musei e Territorio*, finanziato dall'unione europea.

I suoi temi di ricerca sono il modernismo post-bellico, le relazioni fra arte, design e artigianato, la ricezione dell'arte contemporanea presso il pubblico non specialistico e il ruolo dei musei nel XX secolo e nella contemporaneità.

1.7

Dai Musei ai territori. Metodologie partecipative per lo sviluppo sostenibile dei luoghi della cultura

Il contributo analizza i risultati di una ricerca condotta tra il 2013 ed il 2017, e si concentra sulle prospettive di trasferimento dei risultati da essa ottenuti.

Più nel dettaglio, la ricerca in oggetto ha inteso sperimentare nuove modalità per la fruizione e la valorizzazione dei patrimoni culturali, utilizzando una metodologia etnografica che si è avvalsa dello “storytelling”.

La sperimentazione è imperniata sulla costruzione di “percorsi narrati” di visita ad alcune collezioni di due musei di rilevanza nazionale - il Museo Nazionale d'Arte Orientale 'G. Tucci' e il Museo Nazionale Preistorico Etnografico 'L. Pigorini', entrambi di Roma - in collaborazione con i rappresentanti delle “comunità della diaspora”, con persone sorde e con gli studenti di una scuola multiculturale di Roma.

Si ritiene cruciale l'applicazione di una metodologia basata su *laboratori etnografici di narrazione e scrittura*, con l'utilizzo di tecniche e strumenti riflessivi quali l'autobiografia e appunto la scrittura partecipativa.

La sperimentazione pone l'accento sulle forme di patrimonializzazione condivisa all'interno delle multiculturali, complesse e sempre più globali società del mondo contemporaneo, nelle quali si moltiplicano, come osserva Dassié (2011), gli “interpreti di memoria”.

L'interazione che deriva dalla presenza e dall'agire sul piano sociale di questi attori considerati sempre di più come *interpreti culturali*, da un lato ha generato la categoria patrimoniale nuova di “patrimonio dell'immigrazione”, che si impone nello spazio pubblico in risposta alla domanda politica e sociale data dall'incremento dei flussi migratori e dalle conseguenti ricadute nelle società del mondo occidentale; dall'altro, ha determinato l'esigenza di *patrimonializzare* le memorie di questi stessi attori culturali (Dassié, 2011).

I musei hanno un ruolo decisivo in questa nuova patrimonializzazione, per la possibilità di attuare forme di condivisione dei patrimoni con i rappresentanti delle comunità delle quali tali patrimoni esprimono i valori, e sono chiamati a sperimentare modalità inedite per dare voce ai nuovi custodi ed interpreti della memoria.

A partire da tali assunti e dai risultati della ricerca, il paper intende illustrare i tratti di un Modello per il coinvolgimento partecipativo delle comunità locali, per trasferire le metodologie partecipative testate dai musei ai territori, in modo da favorire lo sviluppo locale sostenibile, anche di comunità locali e territori particolarmente svantaggiati, ma ricchi di tradizioni, storia e cultura.

From Museums to Territories. Participatory Methodologies for Sustainable Development of Cultural Places

This paper aims at analyzing the results of a research carried out between 2013 and 2017, and focuses on the perspectives to transfer its results.

More in detail, the research has tried experimenting new ways for the fruition and enhancement of cultural heritage, using an ethnographic methodology based on “storytelling”.

The experimentation was based on the construction of “narrated paths” to visit and explore the collections of two national museums - the National Museum of Oriental Art 'G. Tucci' and the National Prehistoric Ethnographic Museum 'L. Pigorini', both from Rome - in collaboration with the representatives of the “diaspora communities”, of the deaf people community as well as with the students of a multicultural school in Rome.

It is crucial to apply a methodology based on ethnographic *laboratories of storytelling*, using reflective techniques and tools such as autobiography and participatory writing. Experimentation places the emphasis on the forms of shared capitalization within the multicultural, complex and increasingly global societies of the contemporary world, in which the “interpreters of memory”, often migrants, are becoming more and more numerous, as Dassié (2011) stresses.

The interaction deriving from the presence and from the social action of these actors, more and more regarded as *cultural interpreters*, on one hand has generated the new asset category of “immigration heritage”, which is imposing in the public space in response to the political and social question given by the increase in migratory flows and the consequent relapses in the societies of the western world; on the other, it has determined the need to capitalize the memories of such cultural actors (Dassié, 2011).

The museums have a decisive role in this new capitalization, for the possibility to implement ways to share assets with the representatives of the communities of which these assets express the values; museums are involved in experimenting new ways to give voice to the new guardians and interpreters of the memory.

Starting from these assumptions and the results of the research, the paper intends to illustrate the features of a model for participatory involvement of local communities, to transfer the participatory methodologies tested by the museums to the territories, in order to promote local sustainable development, including local communities and particularly disadvantaged areas, but rich in traditions, history and culture.

Nicola Boccella è Professore ordinario di Economia Politica presso la Facoltà di Giurisprudenza, Dipartimento di Studi Giuridici, Filosofici ed Economici di Sapienza Università di Roma. È inoltre coordinatore dell’istituto di Economia e Finanza presso la medesima Facoltà.

Ha coordinato numerose ricerche sul tema dello sviluppo locale, anche in relazione alla valorizzazione del Patrimonio Culturale, e sulla formazione professionale degli operatori culturali, museali e non solo.

Irene Salerno è assegnista di ricerca presso Sapienza Università di Roma.

Ha conseguito il Dottorato di Ricerca presso l’Università degli Studi della Basilicata – Dipartimento delle Culture Europee e del Mediterraneo, approfondendo il tema delle strategie partecipative per la valorizzazione del patrimonio culturale. Ha svolto ricerche sul tema del rapporto tra patrimonio culturale in relazione allo sviluppo locale.

Ignite Session

1.8

Lo Young Board del Polo del ‘900

Matteo D’Ambrosio

Polo del ‘900

Lo *Young Board* è uno dei progetti di audience engagement del Polo del ‘900. Coordinato da uno dei suoi enti partner, il Centro studi Piero Gobetti, il progetto nasce nell’ambito del bando Open 2016 e dal 2018 viene sostenuto interamente dal Polo del ‘900.

Gli obiettivi del progetto sono:

☐ la promozione del protagonismo giovanile,

- ☒ l'avvicinamento delle nuove generazioni al Polo del '900,
- ☒ lo sviluppo di nuovi pubblici,
- ☒ la promozione e la sensibilizzazione dei giovani sui temi della democrazia, del dialogo, dell'apertura e dell'inclusione.

Lo *Young Board* è composto da giovani di età compresa tra i 19 e i 27 anni della città di Torino e del territorio metropolitano, coinvolti attraverso una call diffusa negli spazi del Polo (Sala lettura in particolare), e sui social media.

I partecipanti hanno seguito un percorso di formazione e team building di 8 mesi con incontri a cadenza settimanale, all'interno dei quali sono state attuate dinamiche orizzontali per favorire il dialogo ed il confronto: formazione tematica e contenutistica nell'ottica di educazione tra pari, project management e analisi dei bisogni sono alcuni dei temi trattati con l'aiuto di un facilitatore.

Nel corso della formazione, lo *Young Board* è stato coinvolto all'interno del progetto integrato "Dall'immaginazione al potere. 1968-1969" e del progetto "Spotlight. Luci che accecano, realtà invisibili" in partnership con Biennale Democrazia, per i quali ha contribuito alla costruzione del programma degli incontri pubblici. Obiettivo finale del percorso dello *Young Board* è la progettazione e il coordinamento della seconda edizione del Festival di cultura giovane *cooltura*.

I partecipanti hanno contribuito come *critical friends* anche allo sviluppo della comunicazione istituzionale ed alla valutazione di progetti del Polo del '900 scelti autonomamente fornendo validi consigli e suggerimenti.

The Young Board at Polo del '900

The *Young board*, called "900 Giovani" is an Audience Engagement's project of Polo del '900. It is coordinated by one of its funding partners, Centro studi Piero Gobetti. In 2016 the project won the selection of programme Open, announced and sustained by Compagnia di San Paolo. Since 2018 the *Young board* is entirely sustained by Polo del '900.

The aims of the project are:

- encourage the activism of young people
- attract young people at Polo del '900
- develop new audiences
- promote themes about Democracy, Social inclusion, dialogue between young generations

The young board is composed by under 27 young students who live in the city of Turin; they have been engaged by a call spread inside the spaces of Polo del'900 and by its media (newsletter, cards, website and social media).

The participants have taken part to a training during 8 months with the aim to increase their knowledge about cultural project management but also to support the dialogue and to build the team of work, using the education peer to peer.

During the training the young board have been also involved in to the projects of Polo del '900 "Dall'immaginazione al potere. 1968-1969" and "Spotlight. Luci che accecano" with the collaboration of Biennale Democrazia Festival, in which they have organised five talks inside the programme of the events.

The main target of the Young board is the organisation of the second edition of "Cooltura" festival, from 5th to 7th Dicembre: three day of events, talks, games and other

activities addressed to young people developing themes of Polo del '900.

The Young board have also taken part to focus groups to help the staff of Polo del' 900 in to the actions of Fundraising, communications and cultural planning.

Matteo D'Ambrosio è responsabile dell'*area valorizzazione culturale e Audience Development* del Polo del '900 da settembre 2017, dove coordina le attività di valorizzazione del patrimonio e la progettazione culturale. Dal 2014 al 2016 ha coordinato il progetto "La biblioteca e l'archivio del Polo del '900. Spazi, funzioni, servizi e attività".

Laureato in lettere moderne con una tesi in Storia economica, ha conseguito il diploma di bibliotecario nel 2001; responsabile della Biblioteca della Fondazione Istituto piemontese Antonio Gramsci dal 2005 al 2017, dove ha ricoperto il ruolo di Program manager dal 2014 al 2017 e ha coordinato il progetto Home - House of Memory & Engagement, un concorso di arte contemporanea sulla figura di Antonio Gramsci per giovani artisti under 35. È vicepresidente della Sezione Piemonte dell'associazione Italiana Biblioteche dal 2014.

He is the cultural project manager of Polo del '900 since September 2017. He is the coordinator of the development of cultural heritage and projects. From 2014 to 2016 he has coordinated the project called *The library and the archive of Polo del'900. Spaces, services, actions and activities.*

Graduated in Modern Literature with a thesis on Economic History, he is also a librarian since 2001. From 2005 to 2017 he was the responsible for the library of Fondazione Istituto piemontese A. Gramsci and the program manager of this Foundation from 2014 to 2017. He has coordinated the project, *Home - House of Memory & Engagement*, a contest addressed to under 35 young artists with the purpose of creating a work of art inspired by Antonio Gramsci. He is the vice-president of the Piedmont section of Italian association of libraries (AIB - Associazione Italiana Biblioteche).

1.9

Il Portale della didattica

Federica Tabbò

Museo Diffuso della Resistenza

Il portale della didattica del Museo Diffuso della Resistenza di Torino è uno dei più importanti risultati del progetto pluriennale "Verso il Polo del '900", sostenuto da Compagnia di San Paolo.

Il progetto si è composto di una serie di azioni propedeutiche alla costruzione e all'avvio delle attività del Polo del '900, il nuovo centro culturale cittadino nato per la diffusione dei valori di cittadinanza e democrazia che ha sede nei due palazzi dei Quartieri Militari di San Celso e San Daniele, in corso Valdocco.

Sviluppato in corrispondenza degli anni scolastici 2012-2013 e 2013-2014, il progetto si è proposto di incrementare e caratterizzare meglio la funzione educativa del Museo, ampliando il pubblico di riferimento: territorialmente, estendendosi dall'ambito regionale a quello nazionale; e qualitativamente, coinvolgendo pubblici differenziati e con maggiori difficoltà nell'accesso all'offerta culturale. Molteplici le finalità, con l'obiettivo, da un lato, di migliorare il servizio e l'offerta del Museo, dall'altro, di ottimizzare l'uso di risorse limitate.

Il progetto si è sviluppato secondo due direttrici principali, che portano l'una all'interno del Museo, l'altra verso l'esterno. Nel primo caso, l'impegno si è concentrato sull'offerta educativa del Museo: il materiale prodotto nel corso degli anni è stato sottoposto a un censimento, finalizzato a recuperarne e valorizzarne i contenuti. Nel secondo caso, gli sforzi si sono concentrati nel consolidamento dell'offerta del Museo nei confronti del pubblico scolastico, con la progettazione, la sperimentazione e la valutazione di nuove attività didattiche rivolte alle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado.

La creazione di un portale dedicato alle attività didattiche legate al Museo e alle sue tematiche ha permesso di strutturare una duplice offerta nei confronti degli insegnanti e del mondo della scuola. Da un lato, sono stati resi disponibili i materiali prodotti dal Museo negli anni nell'ambito di diverse iniziative culturali temporanee: molto spesso esauriti e di difficile reperibilità, grazie a una campagna di digitalizzazione sono ora disponibili in libera consultazione. Inoltre, sono state elaborate unità didattiche ideate specificamente per la fruizione con i nuovi strumenti a disposizione degli istituti scolastici (dalla Lim all'aula multimediale). Dall'altro lato, il portale si propone anche come luogo virtuale di scambio di idee e progetti realizzati dagli insegnanti intorno alle tematiche che sono proprie del Museo: Resistenza, Guerra, Deportazione, Costituzione, Discriminazione e minoranze. Tramite la registrazione infatti, gli insegnanti possono accedere all'area riservata per caricare i propri progetti e confrontarsi con quelli dei colleghi che lavorano sugli stessi temi.

Per la sua natura, il portale si presta ad assecondare e a rinvigorire la natura non convenzionale del Museo, fin dalla fondazione concepito con un'anima sperimentale, innovativa e multimediale, e di riproporlo all'attenzione pubblica come esempio di eccellenza in questo campo.

The educational portal

The educational portal of the Museo Diffuso della Resistenza in Turin is one of the most important results of the multi-year project "Verso il Polo del '900", supported by the bank Foundation Compagnia di San Paolo.

The project was composed of a series of preparatory actions for the construction and start-up of the activities of the Polo del '900, the new cultural centre created for the dissemination of the values of citizenship and democracy that is located in the two Juarra's buildings San Celso and San Daniele, in corso Valdocco.

Developed in correspondence with the school years 2012-2013 and 2013-2014, the project was conceived to increase and better characterize the educational function of the Museum, expanding its target audience: territorially, extending from the regional to the national context; and qualitatively, involving different audiences and with greater difficulty in accessing the cultural offer. Its aim was, on the one hand, to improve the service and offer of the Museum; on the other, to optimize the use of limited resources.

The project has developed according to two main directions, leading both inside and outside the Museum. In the first case, the commitment focused on the educational offer of the Museum: the documents produced over the years were subjected to a census, aimed at recovering and enhancing their contents.

In the second case, the efforts concentrated on consolidating the Museum's offer to the schools, with the planning, experimentation and evaluation of new educational activities aimed at primary, secondary and second-level secondary schools.

The creation of a portal dedicated to educational activities related to the Museum and its themes has allowed us to structure a dual offer towards teachers and the school world.

On the one hand, the documentation, produced by the Museum over the years as part of various temporary cultural initiatives, has been made easily available, thanks to a digitization campaign. Furthermore, didactic units, designed specifically to be used with the new tools available to schools (from the Lim to the multimedia room), were developed. On the other hand, the portal is also a virtual place for the exchange of ideas and projects carried out by teachers around the Museum's themes: Resistance, War, Deportation, Constitution, Discrimination and minorities. In fact, through registration, teachers can access the reserved area to upload their projects and compare them with colleagues working on the same subjects.

By its nature, the portal lends itself to support and reinvigorate the unconventional nature of the Museum, from the foundation conceived with an experimental, innovative and multimedia character, and to propose it to public attention as an example of excellence in this field.

Federica Tabbò, Responsabile Servizi Educativi Museo Diffuso della Resistenza, dal settembre 2013 e del Polo del '900, dal novembre 2017.

Inizia il suo impegno come guida museale nel 2007 presso il Museo Diffuso della Resistenza con la conduzione di diverse attività per gruppi scolastici di ogni ordine e grado nei tre diversi ambiti del Museo: l'allestimento permanente, le mostre temporanee e la rete di luoghi di memoria cittadini.

Come responsabile del servizio, si occupa del coordinamento e della formazione dell'attuale gruppo di guide, gestisce i rapporti con il pubblico e il relativo servizio di prenotazione, l'ideazione e la progettazione delle attività educative che compongono l'attuale offerta educativa del Museo Diffuso della Resistenza.

Si segnalano in particolare il coordinamento del progetto pluriennale "Verso il Polo del '900", da cui è nato il *portale della didattica* del Museo e l'ideazione e la progettazione del percorso educativo legato al progetto *Pietre d'Inciampo*.

Federica Tabbò, Head of Educational Area in Museo Diffuso della Resistenza, della Deportazione, della Guerra, dei Diritti e della Libertà, from September 2013 and in Polo del '900, from November 2017.

She began her career as a museum guide in 2007 at the Museo Diffuso della Resistenza, planning and conducting the activities for school groups of all levels in the three different areas of the Museum: permanent display, temporary exhibitions and the network of places of remembrance.

As head of educational area, she takes care of the coordination and training of the group of Museum guides, manages relations with the public and the related booking service, the conception and planning of educational activities that compose the present educational offer of the Museum.

Particular mention should be made of the project "Verso il Polo del '900", from which the Museum's educational portal was created, and the conception and planning of the educational programme linked to the *Stolpersteine* project (Pietre d'inciampo Torino).

1.10

Giovani e Musei. Possibili conversazioni tra patrimonio e nuove generazioni

Valentina Zucchi

MUS.E

MUS.E cura la valorizzazione dei Musei Civici Fiorentini e da sempre dedica un'attenzione particolare ai pubblici che normalmente non frequentano i luoghi di cultura. Tra questi spiccano i giovani, teenagers e giovani adulti, per i quali la visita al museo rimane una prerogativa della gita scolastica e che non viene contemplata tra le opzioni del proprio tempo libero.

Due progetti differenziati per fascia d'età hanno aperto la via a un dialogo privilegiato, per capire e ribaltare i pregiudizi che tengono lontani i giovani dai musei.

Da una parte è stato attivato uno specifico progetto con gli adolescenti nell'ambito delle esperienze di Alternanza Scuola Lavoro, che ha consentito di dare vita a un composito e nutrito *Gruppo Teens*. Attraverso fasi di confronto collettivo, condivisione delle idee, valutazione della fattibilità, progettazione e promozione, il gruppo – seguito e indirizzato dal personale interno – è riuscito a realizzare molteplici eventi negli anni 2016, 2017 e 2018: le iniziative hanno sempre avuto il loro centro nel patrimonio civico rendendolo materia viva di dialogo, di immaginazione, di riflessione e di sfida e hanno visto la partecipazione entusiasta di numerosi teenagers.

Per il target Under 30 sono stati invece i giovani universitari a mettersi in gioco: grazie alla collaborazione con l'Università degli Studi di Firenze è stato possibile diffondere una call di invito e coinvolgere moltissimi ragazzi interessati a trovare le migliori connessioni fra Giovani e Musei, dando vita a quattro gruppi affiatati ed eterogenei in quanto a formazione, interessi e competenze. Sono stati loro, seguendo un percorso di conoscenza del patrimonio civico e attivando la propria inventiva e creatività, a dare vita al format *Mysterion*, una saga di eventi che fra il 2017 e il 2018 ha portato il "giallo" nelle sale dei Musei Civici Fiorentini e ha visto un grande successo di pubblico. Anche in questo caso il centro di ogni proposta è stato il patrimonio civico, cogliendone e mettendone in luce gli aspetti più intriganti e profondi al tempo stesso.

Youth and Museums. Feasible conversations between heritage and new generations

MUS.E takes care of the enhancement of the Florentine Civic Museums and has always given special attention to people who do not frequently visit cultural sites. Among these, young people stand out: for teenagers and young adults visits to museums are merely correlated to school and are not an option to explore during their free time.

Two pilot projects, differentiated by age groups, have opened the way to dialogue about understanding and transforming the prejudices that usually keep young people away from museums.

First, a specific project was set up with teenagers in the context of the Alternanza Scuola Lavoro experience, giving birth to a "Museum Teens Group". The students, supervised by the internal staff, were led to discussion, exchange of ideas, assessment, planning, and promotion and achieved to organize several events in the years 2016, 2017 and 2018. The initiatives always had as their main focus the Civic Patrimony, making it the focus of dialogue, imagination, reflection, and challenge. The result was the enthusiastic participation of many teenagers.

On the other hand, the second project targeted young people under 30. Thanks to the collaboration with the University of Florence it was possible to spread the call and involve many young adults that were interested in finding the main connections between them and museums. As a result four mixed groups of students with different interests, skills and training were created. Following their path of knowledge about civic heritage together with their creativity and imagination, they gave life to the *Mysterion* format, a saga of events that between 2017 and 2018 brought the "yellow" in the rooms of the

Florentine Civic Museums and achieved great success. Here, too, the focus of every proposal was the Civic Patrimony, grasping and highlighting its most intriguing and multiple aspects.

Valentina Zucchi Dopo la laurea in storia dell'arte moderna e un master in gestione e conservazione dei beni culturali si è dedicata alla relazione fra musei e pubblico, dando vita al Dipartimento educativo del complesso di Santa Maria della Scala, Siena e contribuendo allo sviluppo del Laboratorio d'arte di Palazzo delle Esposizioni e Scuderie del Quirinale, Roma. Dal 2004 è a Firenze, dove cura la mediazione e la valorizzazione dei Musei Civici Fiorentini per MUS.E.

Valentina Zucchi After graduating in Art History and earning a Master degree in Cultural Heritage Management and Conservation, she focused on the relationship between museums and the public, giving life to the Education Dept. Of the Santa Maria della Scala complex in Siena and contributing to the development of the Laboratorio d'arte of Palazzo delle Esposizioni and Scuderie del Quirinale in Rome. Since 2004 she has been in Florence, where she is in charge of the Mediation and Valorization of the Florentine Civic Museums for MUS.E.

1.11

Museo Senior

Federico Borreani, Ginevra Domenichini

BAM! Strategie Culturali, Associazione Amici di Casa Jorn

Il territorio di Savona è unico per la tradizione ceramica che nei secoli ha incrociato non solo l'attività di grandi artisti, ma anche la produzione delle piccole manifatture locali. Proprio per questa unicità territoriale nel 2014, il Museo della Ceramica di Savona, il muda Museo Diffuso di Albissola Marina, il Museo Manlio Trucco di Albisola Superiore e il Museo Civico Villa Groppallo di Vado Ligure, hanno rinnovato completamente la propria offerta, dando vita a un vero e proprio distretto museale, che mettesse in rilievo la grande tradizione artistica e artigianale del territorio.

Perché

Il neonato distretto museale presenta grandi potenzialità per il momento ancora parzialmente inespresse, che potrebbero rendere la vocazione ceramica del territorio un tratto distintivo da cui partire per dare vita a progetti di rete e di scambio fondamentali per creare l'identità culturale della provincia di Savona.

Il target di visitatori che frequentano i musei della zona e che meglio possono rendersi testimoni della memoria storica del territorio sono i visitatori over 55 che rappresentano anche la fascia di popolazione già rappresentativa sul territorio.

Proprio per questo l'Associazione Amici di Casa Jorn e BAM! Hanno ideato Museo Senior, uno dei progetti vincitori di Open 2015, call promossa dalla Compagnia San Paolo, che ha come obiettivo quello di coinvolgere questo target di pubblico nel rendere i musei luoghi di scambio, incontro e partecipazione.

Come

Il progetto ha coinvolto per tutto il 2017 un gruppo di Senior, diventati portavoce della comunità di riferimento elaborando nuove forme di condivisione, attività concrete e nuove forme di comunicazione da proporre alle istituzioni. All'elaborazione di queste

attività sono anche stati invitati tutti i cittadini desiderosi di contribuire con le proprie idee e la propria creatività.

Le principali attività del progetto sono state:

- L'attivazione di due corsi presso le Università della Terza Età del territorio che hanno permesso a un primo gruppo, di conoscere il progetto, il contesto di riferimento ed entrare in diretto contatto con le realtà museali;
- Una indagine qualitativa per far emergere i punti di forza e di debolezza dei musei coinvolti e più in generale le modalità di visita del target over 55;
- Un laboratorio: la fase più attiva e concreta, una vera e propria progettazione di attività e eventi e per sviluppare una comunicazione ad hoc da proporre ai musei;
- Un evento pilota: visite guidate, co-curate e co-guidate da un gruppo di over 55
- La costituzione di un organo consultivo stabile che possa collaborare stabilmente con i musei;
- L'ideazione e l'attuazione di *Storie in Ceramica*, un'iniziativa aperta a tutti, finalizzata a raccogliere racconti legati a oggetti in ceramica che saranno esposti in una mostra diffusa e partecipata che sarà realizzata a Dicembre 2018;
- La creazione di una guida cartacea per promuovere e facilitare i visitatori nella scoperta del circuito museale

BAM! È partner del progetto e si occupa del coordinamento delle parti relative alla comunicazione e della strutturazione delle diverse azioni legate all'audience development, insieme all'associazione Amici di Casa Jorn.

Museum Senior

The area of Savona is unique for its ceramics tradition that over the centuries has been explored by great artists but that has also been the focus of production for small local businesses. Thanks to the uniqueness of this area, in 2014, the Museo della Ceramica di Savona, the muda Museo Diffuso di Albissola Marina (Casa Museo Asger Jorn, Centro Esposizioni, Fornace Alba Docilia and Lungomare degli Artisti), the Museo Manlio Trucco di Albisola Superiore and the Museo Civico Villa Groppallo di Vado Ligure, completely renewed their offer, creating a museum network, highlighting the great tradition of art and craft of the local area.

Why

The newborn museum area has a great potential that for the moment is still partially unexpressed, a potential that could make ceramics a distinctive asset of the area, and be used to create network and exchange projects, essential to build the cultural identity of the Province of Savona.

The target of museum visitors that are the best witnesses of the history of the local area are the over 55 population. This is why the Associazione Amici di Casa Jorn and BAM! Have created Museo Senior, one of the winners of Open 2015, a competition promoted by Compagnia San Paolo, that aims to involve this audience target in making museums places of gathering, participation and exchange.

How

The project has involved a group of senior that, throughout 2017, have become ambassadors of the community, developing new ways of sharing, activities and communication strategies which will then be proposed to institutions. All citizens who

were willing to contribute with their own ideas and creativity have also be invited to take part to the project.

The main activities of the project have been:

- A seminar and guided tours: to enable a first group of seniors, who were contacted through the Università della Terza Età unisabazia and Uni Albisola, to get to know the project, the context and to get in contact with the museums;
- Questionnaires and Focus groups: to highlight the strengths and weaknesses of the museums involved;
- Workshops: the most active and concrete phase, a real project filled with activities and events, as well as an ad hoc communication plan to be presented to the museums;
- A pilot event;
- The organisation of a stable advisory body of seniors that will collaborate directly with the museums;
- The creation and organisation of *Storie in Ceramica* ("*Ceramics Stories*"), an initiative open to anyone to collect stories and objects connected to ceramics across the country. The objects and stories will be presented to the public in an exhibition across the museums area, which will open in December 2018;
- The editing of a guide to promote and facilitate the visit of the Savona ceramics museums network, *La Baia in Ceramica* ("*The Ceramics Bay*").

BAM! Is a partner of the project and is involved in coordinating aspects relating to communication and audience development, together with the Associazione Amici di Casa Jorn.

Federico Borreani

Laureato in economia e management dei beni e delle organizzazioni culturali all'università Cattolica di Milano e al GIOCA all'università di Bologna, in Francia e a Bruxelles si è specializzato in politiche e reti culturali europee. Nel 2009 ha fondato la società cooperativa BAM! Strategie Culturali, di cui è presidente, e da allora ha gestito quasi 100 progetti in tutta Italia: consulenze e servizi strategici per le istituzioni culturali, soprattutto in tema di audience development, coinvolgimento digitale e partecipazione, formazione, identità, branding e comunicazione, progettazione europea. Collabora al coordinamento organizzativo e strategico di centri culturali, eventi, festival, fiere.

Ligure di nascita e bolognese per scelta, va molto a teatro ma continua a guardare più gli spettatori degli attori.

Graduated in economics and management of cultural heritage and organizations at the Catholic University of Milan and at GIOCA at the University of Bologna, in France and in Brussels he specialized in European cultural policies and networks. In 2009 he founded the cooperative company BAM! Strategie Culturali, of which he is president, and since then he has managed almost 100 projects throughout Italy: consultancy and strategic services for cultural institutions, especially in terms of audience development, digital involvement and participation, training, identity, branding and communication, European project management. He collaborates in the organizational and strategic coordination of cultural centers, events, festivals, fairs.

Ligurian by birth and Bolognese by choice, he goes much to the theater but continues to look more to spectators than actors.

Ginevra Domenichini

Vice Presidente e Responsabile Relazioni Esterne della Associazione Amici di Casa Jorn che si occupa della valorizzazione e co-gestione di Casa Museo Jorn. Membro del Comitato di Redazione del Giornale delle Fondazioni.

Laureata in Conservazione dei Beni Culturali, ha conseguito il master in Arts Management presso la City University di Londra e il titolo di dottore di ricerca in Arte, Spettacolo e Tecnologie Multimediali presso l'Università degli Studi di Genova. E' stata Assegnista di Ricerca in Economia e Gestione delle Imprese presso il Dipartimento di Economia dell'università di Genova occupandosi delle materie legate al management culturale con particolare riguardo per la valutazione di attività e sponsorizzazioni culturali. Su queste tematiche ha pubblicato articoli, partecipato a convegni e tenuto cicli di lezioni. Ha lavorato per il programma "Art Memberships" di Slaughter & May (Londra), per la Fondazione Carige (Genova) ed Eni (Roma) occupandosi della progettazione e organizzazione di attività culturali.

Vice President and External Relations Manager of Associazione Amici di Casa Jorn, which deals with the enhancement and co-management of Casa Museo Jorn. Member of the Editorial Board of the Journal of Foundations.

Graduated in Conservation of Cultural Heritage, she obtained a master's degree in Arts Management at the City University of London and the title of research doctor in Art, Entertainment and Multimedia Technologies at the University of Genoa. She has been Research Fellow in Economics and Business Management at the Department of Economics of the University of Genoa, dealing with subjects related to cultural management with particular regard to the evaluation of cultural activities and sponsorships. On these issues, she published articles, participated in conferences and held cycles of lessons. She worked for the "Art Memberships" program of Slaughter & May (London), for the Carige Foundation (Genoa) and Eni (Rome), dealing with the planning and organization of cultural activities.

1.12

PIC – Patrimonio in Comune

Davide Franceschini, Federico Di Iorio
altrospazio fotografia

Premessa

L'impossibilità di monitorare e promuovere al meglio l'immenso patrimonio conservato nei palinsesti delle principali città d'arte, toglie alla rete delle amministrazioni al di sotto dei 5000 abitanti (5544 su 7.954) la quasi totalità delle risorse nazionali e comunitarie a disposizione, esponendole ulteriormente al rischio sismico, idrogeologico e a processi di spopolamento e saccheggio. La concretezza di questo sistema di rischi attivi è sintetizzato dai seguenti numeri: circa 650 Comuni sono a rischio sismico 1. 37847 beni sono a rischio frane. 31137 beni sono a rischio alluvione. Ogni anno il Paese perde (nel saldo nascite-morti-emigrazioni) una città di 140.000 abitanti, pari alle dimensioni di Salerno. L'Appennino, il 60% della sua intera sostanza materiale e immateriale, è allo stesso tempo il principale problema e la principale soluzione per trasformare una crisi in un'inedita possibilità di riconversione e rinascita, inclusiva e meticcia come la millenaria storia dell'Italia e dei popoli che l'hanno insediata, intessuta, attraversata è sempre stata.

Il Progetto

PIC intende contribuire al contenimento di questa erosione realizzando dettagliate campagne fotografiche del patrimonio materiale (virtual tour, fotogrammetria 3D, drone, alta definizione, riflettografia all'infrarosso e fluorescenza ultravioletta) e una parallela documentazione audio/video del patrimonio immateriale, a partire dai quadranti e dalle comunità più esposti. Questi dossier implementeranno le attività di promozione/prevenzione/messa in rete a vantaggio dei singoli territori coinvolti e saranno fruibili liberamente su un portale dedicato, raggiungendo chiunque in Italia e nel mondo sarà interessato ad approfondire, diffondere e sostenere questa bellezza fragile e nascosta. L'auspicabile introduzione del protocollo PIC tra le buone pratiche amministrative incentiverà inoltre la formazione - per il tramite di una free school ambulante del progetto e di protocolli con Accademie e Istituti Universitari - e l'occupazione di giovani professionisti in grado di realizzare, ovunque sia necessario, una documentazione periodica e capillare.

Fundraising

Per restare leggera e libera da pastoie burocratiche che non consentirebbero di raggiungere gli obiettivi prefissati in tempi utili alla messa in sicurezza di questo patrimonio, l'azione di PIC cercherà risorse per la sua sostenibilità in fondi privati ed europei, ma anche attraverso campagne di sensibilizzazione/"adozione" nazionale e internazionale per il tramite di donazioni e crowdfunding.

Preliminary remarks

The impossibility of monitoring and promoting in the best possible way the immeasurable heritage preserved in the palimpsests of the main Italian cities of art, excludes the network of administrations under 5000 residents (5544 of 7954) of almost all the national and community funds available, further exposing them to seismic and hydrogeological risks and to processes of depopulation and plundering. The substance of this system of active risks is expressed by the following numbers: about 650 municipalities are at earthquake risk 1. 37847 cultural sites are at risk of landslides. 31137 cultural sites are at risk of flooding. Every year the country loses (in the balance between births, deaths and emigrations) a city of 140000 inhabitants, corresponding to the size of Salerno. The Apennines, 60% of its entire material and immaterial heritage, represent both the main problem and the main solution for transforming a crisis into an unprecedented possibility of reconversion and rebirth, as inclusive and crossbreeding as the millenary history of Italy and of the peoples who have settled, woven and crossed it has always been.

The Project

PIC aims to contribute to the containment of this erosion by carrying out detailed photographic campaigns of the material heritage (virtual tour, 3D photogrammetry, drone, high definition, infrared reflectography and ultraviolet fluorescence) and a parallel audio/video documentation of the non-material heritage, starting from the most exposed areas and communities. These dossiers will implement the activities of promotion/prevention/local reconnection for the mutual benefit of the individual territories involved and will be freely available on a dedicated portal, reaching anyone in Italy and around the world would be interested in deepening, spreading and supporting this fragile and hidden beauty. The hoped-for introduction of the PIC protocol among the good administrative practices will also encourage training - through an itinerant free school of the project and protocols with Academies and University Institutes - and the

employment of young professionals able to create, where needed, a periodic and widespread documentation.

Fundraising

In order to remain light and free of bureaucratic burdens that might not allow the achievement of the goals set in time to safeguard this heritage, the action of PIC will search resources for its sustainability in private and European funds, as well as by national and international awareness campaigns / "adoption" through donations and crowdfunding.

Davide Franceschini Fondatore di *altrospazio*, laurea in Storia dell'arte, Master II livello in Fotografia d'Architettura e del Paesaggio presso La Sapienza, Master II livello in Storia dell'architettura presso Roma Tre. Docente presso La Sapienza e formatore freelance. Artista e attivista impegnato nelle pratiche di mediazione culturale e mappatura partecipata degli spazi di confine e conflitto sociale.

Founder of *altrospazio* photography, degree in Art History at La Sapienza University (Rome), Master in Photography of Architecture and Landscapes at La Sapienza University (Rome), Master in History of Architecture at Roma Tre University. Lecturer at La Sapienza and freelance trainer. Artist and activist engaged in the practices of cultural mediation and participatory mapping of border areas and social conflict.

Federico Di Iorio Laureato in Disegno Industriale presso La Sapienza, si è specializzato in Fotografia dei Beni Culturali all'isla di Urbino. Docente presso il *mibact*, dal 2009 fa parte di *altrospazio*.

Graduated in Industrial Design at La Sapienza University (Rome). Specialized in Photography of Cultural Heritage at ISIA University (Urbino). Lecturer at *mibact*, since 2009 he is part of *altrospazio* photography.

1.13

Genesi di un dispositivo museografico multimediale: cartografare la presenza italiana nelle *Hauts-de-France*

Beatrice Piazzi

Université d'Artois/regione Hauts-de-France

A cavallo tra il 20° e il 21° secolo si assiste al moltiplicarsi di iniziative consacrate alle migrazioni che, oltrepassando i confini delle discipline accademiche, si indirizzano ad un più vasto pubblico di non specialisti.

La regione francese delle *Hauts-de-France*, territorio frontaliero dal passato industriale, la cui storia è marcata da migrazioni passate e contemporanee, si rivela essere un osservatorio privilegiato per lo studio delle pratiche museografiche nonché una realtà dinamica nella concezione di dispositivi di mediazione.

L'area denominata "la Regione dei Musei", caratterizzata dalla più alta concentrazione di istituzioni espositive per chilometro quadrato, non fa eccezione e conferma la tendenza nazionale delle strutture espositive a co-costruire la proposta museografica. Le curatela di mostra si muovono all'incontro di coloro che hanno vissuto l'esperienza migratoria, instaurano con loro un dialogo, sollecitano forme di contribuzione nell'intento di presentare in mostra che cosa significhi migrare da un punto di vista endogeno. Tra gli

elementi messi a disposizione dai testimoni, le fotografie di famiglia (auto-rappresentazioni) suscitano in particolar modo l'interesse delle istituzioni promotrici di mostre e/o eventi sulle migrazioni costituendo il denominatore comune di tali iniziative.

Una "ricerca-azione" (dottorato co-finanziato *Université d'Artois/regione Hauts-de-France*) prende in esame questa tendenza espositiva e, concendendosi sulle esperienze migratorie tra l'Italia e la Francia (1918-2018), si pone come obiettivo quello di rispondere alle esigenze manifestate da tre attori: le istituzioni culturali desiderose di poter attingere ad un archivio dematerializzato per alimentare i propri progetti museografici; le persone che hanno vissuto la migrazione e che intendono mobilitarsi per testimoniare la propria esperienza; il corpo docente volenteroso di attirare l'attenzione degli studenti sulle migrazioni in regione e, nello specifico, sulla presenza italiana oggetto di un fenomeno di trasparentizzazione a partire dagli anni Sessanta.

Strutturata in due tempi, una prima fase di ricerca etnografica consiste nel ritracciare i percorsi migratori di Italo-francesi attualmente residenti nella regione *Hauts-de-France*. Nel dialogo tra il ricercatore e il testimone sono evocati i luoghi e i momenti salienti dei *vai e vieni* tra l'Italia e la Francia che orientano la selezione di quelle fotografie che più fedelmente consentono d'accedere visivamente ai loro percorsi. I contenuti verbo-visuali raccolti durante la ricerca sul campo contribuiscono alla costituzione di un archivio digitale dei vissuti migratori. Una seconda fase di ricerca museografica prevede la concezione di un dispositivo di mediazione che, oltre a dare accesso all'archivio, rappresenta per il pubblico uno spazio partecipativo idealmente concepito per accogliere nuove testimonianze.

Il dispositivo costituisce una proposta di mediazione museografica itinerante. All'interno di un cameratruck allestito *ad hoc*, una serie di dispositivi multimediali aprono l'archivio al pubblico in un ambiente intimo e accogliente che invita al racconto di sé: un tavolo interattivo ad interfaccia cartografica per ritracciare i percorsi migratori, cornici digitali per consultare le fotografie dei testimoni, un grammofono per ascoltare estratti di testimonianze audio, tablet per accedere a contenuti complementari. Alcuni divanetti inducono il pubblico a servirsi di uno scanner e di un registratore audio per condividere la propria esperienza partecipando all'evoluzione dell'archivio sulle migrazioni.

Genesis of a multimedia museographic device: mapping the Italian presence in the Hauts-de-France

Between the 20th and 21st century the number of initiatives related to migrations has increased noticeably with an audience no longer limited to the academic disciplines but rather aimed to the general public.

The French region of the *Hauts-de-France*, former industrial region bordering with Belgium, is, with its history of migrations, the perfect spot for the study of museographic practices and furthermore, it is an incredibly dynamic reality in the conception of mediation devices.

The so called area "Museums' Region", characterized by the highest concentration of institutions per square meter, is no exception and, on the contrary, confirms the national trend of the museums to co-construct the museographic offer. The exhibitions' curators meets with those who have lived first-hand the migration experience, they establish a dialogue with them, they promote their contributions in order to show in the exhibition what migrating means from the actual point of view of a migrant.

Among the material that the migrants share, the family photographs (self-representations) are those of most interest for the institutions that promote this kind of exhibitions which makes them the common denominator of such events.

An action research (phd co-financed by *Université d'Artois* and the *Hauts-de-France* region) analyses this exhibition trend and, focusing on the migration experiences between Italy and France (1918 – 2018), sets the goal to satisfy the following three key actors: the cultural institutions that require a dematerialised database for their museographic projects; the people who experienced the migration and are willing to share their experience and; the faculties and professors keen to draw students' attention to the migrations in the region and, more specifically, to the Italian presence object of a phenomenon of "transparentizzazione" since the 1960s.

The research is divided in two main phases. The first phase consists in an ethnographic research aiming to retrace the migration routes of Italo-French people currently living in the *Hauts-de-France* region. In the conversation between the researcher and the witness, the salient places and moments of the migration are recalled and this allows to select those photographs that better represent the migrant's experience.

The evidence obtained during the field research are used to create a digital database of the migrants.

The second phase of the research aim to create a mediation's device that not only gives access to the database but also allows to receive new testimonies from other migrants.

The device constitutes an itinerant proposal of museum mediation. Inside a specifically designed cameratruck, the visitors can access the database using a series of multimedia devices in a very cosy and intimate setting that encourage the attendees to share their stories. An interactive table shows the map of the region allowing to retrace the migration routes, digital media frames show the photographs of the migrants, a gramophone plays extract of the interviews, tablets are available to access complementary content. There are also small couches, scanners and audio recorders available to the visitors for sharing their own experiences, allowing them to participate to the development of the migrations' archive.

Beatrice Piazzi nasce a Genova nel 1986. Nel 2008 si laurea in Scienze pedagogiche e dell'educazione. Nel 2013 ottiene la laurea specialistica in Scienze antropologiche ed etnologiche all'università Bicocca e nello stesso anno lascia l'Italia per completare la sua formazione nel nord della Francia (Master expographie-muséographie | *Université d'Artois* – polo d'Arras). In Francia si dedica allo studio delle pratiche d'esposizione delle tracce migratorie specializzandosi, in particolar modo, su quelle fotografiche. Nel 2015 discute la tesi: «*Photographies des migrations. Cas d'expositions entre la France et l'Italie*» [Fotografie di migrazioni. Casi di mostra tra la Francia e l'Italia].

Affianca ad alcune ricerche etnografiche (Italia, Francia) un'esperienza d'assistente d'esposizione al MNHI di Parigi, prima di vincere una borsa di ricerca (*Université d'Artois* – regione delle *Hauts-de-France*) che le permette di ritornare a concentrarsi sulla sua regione d'adozione con un progetto di ricerca-azione sulle tracce fotografiche della presenza italiana.

Beatrice Piazzi was born in Genoa (Italy) in 1986. She graduated in Pedagogical and Education Sciences in 2008 and obtained her master's degree in Anthropological and Ethnological Sciences at Bicocca University (Milan – IT) in 2013. In the same year Beatrice left Italy to complete her education in Northern France (Master in Expography

and Museography | Artois University – Arras FR). In France she devoted herself to the study of exhibitions about migratory traces, specializing, in particular, on photographic traces. In 2015 she discussed her Master's thesis: «*Photographies des migrations. Cas d'expositions entre la France et l'Italie*» [Migration's photographs. Exhibition cases between France and Italy].

After been involved in few ethnographic researches (Italy, France) Beatrice worked as exhibition's assistant at the MNHI in Paris, before winning a research scholarship at Arras University (*Hauts-de-France* region) in 2017 that allowed her to focus again on the northern French region with an ongoing action research project on the photographic traces of the Italian presence.

Sessione Poster

1.14

I giovani e il patrimonio nei progetti del censimento ICOM “Musei e paesaggi culturali”

Chiara Panciroli, Anita Macaudo

Università degli Studi di Bologna

In occasione del censimento ICOM “Musei e paesaggi culturali” (mep) del 2015, il mode-Museo Officina dell'educazione del Dipartimento di Scienze dell'educazione “Giovanni Maria Bertin” dell'università di Bologna (www.doc.mode@unibo.it) ha partecipato documentando più di centocinquanta progetti presentati da musei di diverse regioni italiane. L'obiettivo è stato quello di individuare e valorizzare le buone pratiche realizzate dai musei che si occupano attivamente di paesaggio o che promuovono attività legate al paesaggio culturale, attraverso l'utilizzo di uno strumento: la scheda di documentazione. Il mode, infatti, ormai da molti anni, focalizza le sue ricerche sulla qualità delle esperienze educative con il patrimonio culturale, attraverso una sua specifica *area di documentazione* in cui sono raccolte e catalogate più di trecento schede che documentano esperienze di buona pratica proposte da istituzioni scolastiche, museali e territoriali. L'intento è quello di valorizzare e rendere comunicabili queste esperienze e di promuovere il dibattito sugli aspetti più significativi legati all'educazione al patrimonio a scuola, nei musei e nei luoghi della cultura.

In particolare, partendo da questa attività di documentazione, è stata effettuata una rilettura dei progetti aderenti al censimento ICOM “Musei e paesaggi culturali” mettendo in evidenza gli elementi maggiormente significativi rispetto alle strategie partecipative attuate dai musei soprattutto nei confronti del pubblico dei giovani. In questo senso, i progetti mep sono stati analizzati in relazione alla loro intenzione educativa: acquisizione di conoscenze di base mediante l'esposizione dei materiali e/o l'accesso a risorse informative; ricerca e approfondimento attraverso materiali testuali e visivi di varia natura che prevedono l'analisi del contesto e la possibilità di costruzione autonoma dei saperi; espressione e rielaborazione creativa di nuovi contenuti e materiali mediante differenti strategie didattiche quali l'esplorazione, la rielaborazione individuale o la costruzione collaborativa delle conoscenze.

Inoltre, nella rilettura di questi progetti, sono stati presi in esame specifici aspetti della mediazione, individuando le strategie e gli strumenti predisposti dai musei per coinvolgere e avvicinare i giovani al patrimonio culturale (visite guidate, laboratori,

incontri formativi, passeggiate,...), rendendoli partecipi in un'ottica di cittadinanza attiva. In questo senso, è stata rivolta un'attenzione specifica alla realizzazione da parte dei giovani di nuovi artefatti culturali, espressione della propria creatività, mediante la sperimentazione di differenti linguaggi e delle più recenti tecnologie digitali. Attraverso queste esperienze, i giovani esplorano, conoscono e reinterpretano il patrimonio creando *relazioni* significative con il museo e con il territorio che si pongono come premessa ideale per favorire un'autentica partecipazione, nonché l'incontro e la contaminazione fra culture differenti.

Young people and the heritage in the projects of the ICOM census "Museums and cultural landscapes"

On the occasion of the ICOM census "Museums and cultural landscapes" (mep) in 2015, the mode-Museum Workshop of Education of the Department of Education Sciences "Giovanni Maria Bertin," University of Bologna (www.doc.mode@unibo.it) has taken part by recording one hundred and fifty-two projects presented by museums from different Italian regions. The aim is to identify and valorise the good practices realised by the museums that actively deal with the landscape or that promote activities tied to the cultural landscape, through the use of an instrument: the documentation chart. Indeed, the mode, for many years now, has focused its research onto the quality of the educational experiences with the cultural heritage, through its own specific *area of documentation* in which are collected and catalogued more than three hundred charts that record experiences of good practices proposed by school, museum and territorial institutions. The aim is to valorise and make conveyable these experiences and to promote the debate on the most significant aspects tied to education of the heritage at school, in museums and in the places of culture.

In particular, starting from this activity of documentation, a rereading of the projects adhering to the ICOM census "Museums and cultural landscapes" was presented, highlighting the most significant elements in respect to the participative strategies implemented by the museums *vis-à-vis* a specific public, i.e. The young one. In this sense, the mep projects have been analysed in relation to their educational intent: the acquisition of basic knowledge by means of the exposition of the materials and/or access to informational resources; research and analysis by means of textual and visual materials of various kinds that envisage the analysis of the context and the possibility of autonomous knowledge-building; expression and creative re-elaboration of new contents and materials by means of different didactic strategies such as the exploration, the individual re-elaboration or the collaborative construction of knowledge.

Furthermore, in the rereading of these projects, we have examined specific aspects of the mediation, identifying the strategies and the instruments predisposed by the museums to involve and bring youngsters closer to the cultural heritage (guided tours, workshops, training sessions, walks...), making them participants in the light of active citizenship. In this sense, specific attention was addressed to the realisation by the youngsters of new cultural artefacts, expressions of their own creativity, through the experimentation of different languages and of the most recent digital technologies. Through these experiences, the youngsters explore, know about and reinterpret the heritage creating significant *relations* with the museum and with the territory that represent an ideal premise to foster an authentic participation, as well as the encounter and the contamination between different cultures.

Chiara Panciroli è professoressa associata presso il Dipartimento di Scienze dell'educazione "Giovani Maria Bertin" dell'università di Bologna nell'ambito della Didattica generale e delle Tecnologie dell'educazione. È responsabile scientifica del Centro di Ricerca e Didattica nei contesti museali e del Museo Officina dell'educazione-mode dell'università di Bologna. È membro di ICOM e partecipa ai lavori della commissione "Educazione e Mediazione". È autrice di diverse pubblicazioni relative alla didattica museale, dell'arte e degli ambienti di e-learning per la professionalità di insegnanti, educatori culturali e pedagogisti. Tra le sue pubblicazioni: *Le professionalità educative tra scuola e musei: esperienze e metodi nell'arte*, 2016 e *Formare al patrimonio nella scuola e nei musei* (a cura di), 2015.

Chiara Panciroli is associate professor at the Department of Education Sciences "Giovani Maria Bertin" of the University of Bologna within the scope of General Didactics and Education Technologies. She is scientific responsible of the Centre of Research and Didactics in the museum contexts and of the Museo Officina dell'educazione-mode of the University of Bologna. She is a member of ICOM and participates in the works of the "Education and Mediation" commission. She is the author of several publications relating to museum, art and e-learning didactics for teachers, cultural educators and educationists. Among her publications: *Le professionalità educative tra scuola e musei: esperienze e metodi nell'arte*, 2016 and *Formare al patrimonio nella scuola e nei musei* (ed), 2015.

Anita Macaudo è assegnista di ricerca il Dipartimento di Scienze dell'educazione "Giovani Maria Bertin" dell'università di Bologna. I suoi studi e le sue ricerche si collocano nell'ambito della didattica generale, della didattica museale e delle tecnologie educative, con particolare riferimento all'educazione all'arte e al patrimonio. È membro di ICOM e partecipa ai lavori della commissione "Educazione e Mediazione". Tra le sue pubblicazioni *Arte e innovazione tecnologica per una didattica immersiva*, 2018; *Artisti a scuola e nei musei: la dimensione educativa dell'arte contemporanea*, «Infanzia», 2017.

Anita Macaudo is research fellow at the Department of Education Sciences "Giovani Maria Bertin" of the University of Bologna. Her studies and her research are situated within the scope of general didactics, museum didactics and educational technologies, with particular references to art and the heritage. She is a member of ICOM and participates in the works of the "Education and Mediation" commission. Among her publications: *Arte e innovazione tecnologica per una didattica immersiva*, 2018; *Artisti a scuola e nei musei: la dimensione educativa dell'arte contemporanea*, «Infanzia», 2017.

1.15

La manualità e il saper fare come nuovo modello di patrimonializzazione

Glenda Giampaoli

Museo della Canapa

Alberto Cirese nel suo libro "Oggetti, Segni, Musei" sostiene che una cosa, nata e concepita per un uso specifico, quando entra in un museo acquisisce nuove vite e nuovi linguaggi, propri del museo ma diversi da quelli che avrebbe avuto nella vita reale.

Poniamo l'esempio del telaio esposto all'interno della Stanza delle Trame. Prima di entrare nel museo il telaio ha avuto la voce dell'artigiano che lo ha realizzato, quella della

tessitrice che lo ha usato fino agli anni Sessanta, poi quella di Gregorio che l'ha salvato nel 1975, prima che potesse essere venduto e ridotto magari a legna per fare fuoco. Una volta entrato nel museo, poi, ha avuto la voce dello schedatore che lo ha analizzato, schedato, catalogato e inventariato e del direttore che ha pensato a come inserirlo in un contesto espositivo in grado di restituire la sua storia e la sua biografia.

Considerando, infatti, che una volta entrata in un museo la cosa/telaio diventa un semplice oggetto muto, un patrimonio passivo, inevitabilmente, per riacquisire il suo status e la sua funzione di cosa narrante, deve entrare in nuova vita, in una nuova storia, in una nuova relazione questa volta con i visitatori. Ma come e con quali modalità? L'esposizione museale -che non sia "morta" e cristallizzata, ma che parli con una nuova voce al visitatore- può restituire all'oggetto una nuova "vita-museale" che passa attraverso la vista, la riflessione, il Saper Vedere e la conseguente rielaborazione attraverso l'esperienza tattile, la manualità e il Saper Fare che in questo caso rappresenta il punto d'incontro tra la riflessione e l'applicazione attraverso la creatività.

Il metodo della pratica, della manualità e della comprensione che viene mutuata attraverso una didattica che passa attraverso il fare è uno dei metodi più interessanti per dare una nuova voce agli oggetti. In questo modo gli oggetti cessano di essere solamente rappresentazioni del loro "essere stati" e diventano di nuovo condensatori di pratiche e di Saperi (sia nella realizzazione che nell'uso), ed acquisiscono in questo modo il loro nuovo status proprio attraverso il Saper Fare.

All'interno del Museo della Canapa tutto ciò è stato reso possibile nei laboratori di tessitura che, inseriti nello stesso percorso museale, attraverso la pratica, la ricerca e la riflessione sulla tessitura, producono percorsi di rielaborazione creativa del patrimonio. I Laboratori, in particolare, oltre ad essere il luogo vivo e pulsante del Museo, intesi come lo spazio delle pratiche e delle narrazioni, sono il luogo all'interno del quale l'oggetto/telaio attraverso l'uso e la manipolazione riacquisisce la sua funzione strumentale di cosa.

Manual skills and Know-how as a new model to add value to the Heritage

Alberto Ciriese in his book "Objects, Signs, Museums" states that an object that was originally born and conceived for daily use, once placed in a museum, acquires new life and new languages, specific to place and totally different from the original ones from the outside world.

For example, the loom in the *Stanza delle Trame*, before being placed inside the *Museo della Canapa*, originally had the voice of the artisan who made it, followed by that of the weaver who used it 'till the nineteen-sixties, and, in the end, the voice of Gregorio who salvaged it in 1975 from the fate of being sold or burnt. Once in the museum, that same loom contains the voice of both the weaver and the museum director who placed it in the permanent exhibition, to tell its story again.

When it is placed inside a museum the object/loom becomes 'silent', a passive thing. To reacquire the status and function of a narrating object, it has to enter a new life, into a new story, into a new relationship, this time with the museum visitor. How is this achieved? Setting up a museum exhibition which is not "dead" and crystalized, but one which is dynamic, speaking with a new voice to the viewer, an exhibition that gives the object a new "museum life" that goes through sight, reflection, and the consequent re-elaboration thanks to tactile experience, dexterity and Know-how, representing a meeting point between thought and practice via creativity.

This method of practice, dexterity and understanding, which is realized with a didactic that passes through firsthand action, is one of the most interesting approaches for giving

a new voice to objects. In this way those same objects cease to be a mere representation of their original function, but they become again capacitors of practices and knowledge (both in realization and in use), able to acquire a new status thanks to *know-how*.

Inside the *Museo della Canapa* all this was made possible in the weaving laboratories which, in the context of the museum itinerary itself, re-elaborate creatively the museum heritage through practice, research and the studying of weaving. The Laboratories, in particular, besides being the living and pulsating heart of the Museum, as both space of practice and narration become the location where the object/loom takes back its instrumental function.

Glenda Giampaoli, antropologa specializzata nel tessile, è attualmente Direttore del Museo della Canapa di Sant'Anatolia di Narco. Ha frequentato il corso di perfezionamento in Antropologia dei Patrimoni culturali (2001-2002) presso l'Università "La Sapienza" di Roma e si è diplomata presso la Scuola di Specializzazione in Beni demoetnoantropologici dell'università degli Studi di Perugia. Nel settore tessile ha conseguito il diploma in *Analyse des textiles anciens et aux technique de tissage* presso il CIETA (Centre International d'Etude des Textiles Anciens di Lione) ed ha svolto corsi di specializzazione presso la Fondazione per la Seta Lisio di Firenze.

Le sue ricerche negli ultimi anni si sono concentrate sui temi relativi all'expografia museale, contribuendo alla realizzazione di installazioni relative al tessile, e sul rapporto di patrimonializzazione dei tessuti in contesti museali. Svolge inoltre attività di perito e CTU per conto del tribunale di Perugia e di consulente presso centri di formazione professionale nel settore tessile.

Glenda Giampaoli, anthropologist specialized in textiles, is currently Director of *Museo della Canapa* in Sant'Anatolia di Narco. She attended the advanced course in Anthropology of the Cultural Heritage (2001-2002) at "La Sapienza" University in Rome and graduated from the Specialization School in Demo-ethno-anthropological Heritage at University of Perugia. In the textile field, she achieved the *Analyse des textiles anciens et aux technique de tissage* diploma at CIETA (*Centre International d'Etude de Textiles Anciens* in Lyon) and she also attended specialization courses in Florence at *Fondazione per la Seta Lisio*.

She focused her most recent researches on museum exhibitions, contributing to the realization of installation related to textiles, and on the capitalization relation of textiles in museum contexts. She also works as an expert and CTU (technical adviser) on behalf of the Court of Perugia in vocational training centers in the textile field.

1.16

Ombre... al museo!

Nicoletta Favout

Museo della Fondazione Centro Culturale Valdese

Come raccontare la storia plurisecolare di una minoranza religiosa e culturale a bambini e bambine a partire da 3-5 anni? Come coinvolgerli attivamente nella narrazione del museo? Quali strumenti proporre per l'elaborazione autonoma dei loro racconti?

Partendo da queste domande, dal 2013 la Fondazione Centro Culturale Valdese ha

sviluppato un progetto educativo sul Teatro di Figura, e in particolare sul Teatro delle Ombre, per migliorare l'accessibilità del suo patrimonio culturale.

Il progetto "Ombre al Museo" si è sviluppato in una duplice direzione: da un lato la realizzazione di eventi teatrali che potessero avvicinare al museo la prima infanzia e il pubblico delle famiglie; e dall'altra la volontà di fornire ai bambini (e non solo) un linguaggio espressivo a loro particolarmente congeniale. Da tempo il teatro detto "di figura" (burattini, marionette, ombre, oggetti quotidiani) si incontra presso le scuole, i musei, i luoghi del disagio, con l'intento di promuovere la relazione, la presa di coscienza, la costruzione o il rafforzamento dell'identità. L'utilizzo del teatro di figura in ambito museale ha permesso di lavorare in particolare su gioco e gioco di finzione, su processi identificativi e proiettivi, su realtà e immaginario.

Il percorso ha seguito una serie di tappe: formazione dell'*équipe* dei servizi educativi su finalità e tecniche del teatro di figura e su apprendimento e narrazione per l'infanzia; *focus groups* sul patrimonio del museo, individuando temi e parole chiave; creazione di testi, *story-board*, scenografie, materiali di scena; sperimentazione con diversi gradi scolastici (dall'infanzia alle secondarie), gruppi adulti e intergenerazionali, in lingua straniera.

Nei primi cinque anni sono stati realizzati 9 racconti d'ombre e 5 laboratori, suddivisi per fasce di età (3-6; 5-10; 11-13; 14-17), lingue (italiano, inglese, francese, tedesco), argomenti (storia valdese e del Protestantismo; racconti di cultura materiale). In totale vi sono state circa 100 ore di formazione, 200 ore di lavoro e sperimentazione, 100 ore di spettacoli con il pubblico, 100 ore di laboratori. Oltre 1500 persone sono entrate al museo per partecipare alle attività sul teatro delle ombre.

Tra i risultati:

- Lo sviluppo di una metodologia narrativa del museo rivolta specificamente all'infanzia, utilizzata anche per visite guidate e materiali, e che è diventata il punto cardine del progetto educativo del nuovo allestimento del museo;
- Un generale miglioramento dell'accessibilità al patrimonio culturale della Fondazione per la fascia di età 3-10 anni, con effetti in termini di presenze (+10% di visitatori), frequenza (circa il 30% ha partecipato a più di 1 evento di teatro delle ombre nel corso dell'anno), e varietà (circa il 20% ha partecipato in seguito ad altri eventi kids and family friendly);
- Il rafforzamento dell'immagine del museo come luogo di edutainment e spazio culturale per i residenti, con un netto incremento di partecipazione alle attività del museo da parte delle scuole e delle famiglie del territorio.

Per il futuro: con il totale riallestimento del Museo Valdese si apre una nuova fase di progettazione anche per il progetto educativo sul teatro di figura, da svilupparsi nel prossimo quinquennio.

Shadow Theater... at the Museum!

How to explain the long running history - eight centuries in total - of a religious and cultural minority to kids ranging from 3 to 5 years old and beyond? How to involve children in the museum's storytelling? Which kind of tools shall we give them to improve self expression?

Starting from these questions, in 2013 the Museum of the Waldensian Cultural Center Foundation developed an educational program based on Figure Theater, and Silhouettes Shadow Theater (or Shadow play) in particular, to improve his cultural heritage's accessibility.

The project “Shadow Theater at the Museum” was designed to have double aim: on one hand, the realization of theatrical events that can bring kids and families to the museum; and, on the other hand, giving the children (but also teens and adults) an expressive yet accessible language suitable for their age.

Since several years, Figure Theater (puppets, marionettes, shadow play, objects) is used in schools, museums and problematic environments to provide tools that can improve relationships and awareness; those tools are also capable of giving the possibility to build identities or reinforce them. The use of Figure Theater in a museum’s context allows to focus in particular on games and symbolic games, identification, projective processes, reality and imagination.

The project was developed following several steps: analysis of Figure Theater's features and children’s learning and storytelling; focus groups on museum’s cultural heritage, looking for topics and keywords; creation of texts, storyboards, scenographies, stage materials and sounds. The first plays were shown to children of different ages, families, intergenerational and foreign groups.

In the first 5 years 9 plays and 5 workshops with Shadow Theater were realized, divided by age groups (from 3 to 17 years old; adults), languages (Italian, English, French, German), topics (Waldensian and Protestant history; folktales and ethnography). Overall about 100 hours of study, 200 hours of realization, 100 hours on stage, 100 hours of workshops were made. The general audience was of more than 1500 people.

Project results:

- The development of a museum’s narrative mode focused on childhood, used also in guided tours; this narrative was also used as the basis of the educational project in the new Waldensian museum;
- A general improvement of the Museum cultural heritage’s accessibility for kids ranging from 3 to 10 years old, with more presences (+10%), higher attendance (30% took part to more than 1 Shadow Theater event during the year), and kind (20% took part to other kids and families events organized by the Foundation);
- The reinforcement of the Museum’s role as place of “edutainment” and cultural space, firstly for residents: visit of local schools and families increased.

Thinking about the future: with the new Waldensian Museum setup, a new phase of educational work will start, including the cultural project on Figure Theater that will be renewed in the next 5 years.

Nicoletta Favout (1977) è laureata in Economia e Amministrazione delle imprese (2001) e in Comunicazione Interculturale – indirizzo antropologico (2011).

Lavora in ambito museale dal 1996, con vari ruoli: educatrice museale; operatrice dei servizi di accoglienza al pubblico; responsabile dei servizi di prenotazione, promozione e marketing; responsabile della progettazione dei laboratori; coordinatrice progetti culturali.

Dal 2007 è la responsabile dei servizi educativi e della formazione presso il Museo della Fondazione Centro Culturale Valdese e il Sistema Museale Eco-storico delle Valli valdesi: una rete composta da musei, archivi, biblioteche e luoghi di memoria.

Si è specializzata sul patrimonio museale del Protestantismo italiano e internazionale, in merito alla sua valorizzazione nei diversi contesti culturali e alla costituzione di reti di coordinamento in Italia e all'estero; su temi di storia, minoranze, religioni, etnografia; sulla formazione e gestione di musei di comunità e narratori del territorio; sullo studio di metodologie per l'accessibilità alla cultura.

Nicoletta Favout (1977) graduated in Economics & Business (2001) and in Anthropology – Intercultural Communication (2011).

Since 1996 she is experimenting different roles, working in museums: guide-animatore; receptionist; person in charge of reservations, advertising and marketing; person in charge of workshops; coordinator of cultural projects.

Since 2007 she coordinates the Education and visitor service Department of the Waldensian Cultural Center Foundation's Museum and the Waldensian Museums and sites of memory, a network including museums, archives, libraries and monuments.

She specialized on: cultural heritage of the Protestant Churches, in Italy and abroad, with particular attention to museums communication and the constitution of networks; history, minorities, religions and ethnography topics; community museums and territorial storytelling; educational projects for cultural accessibility.

1.17

Il Museo multimediale Consentia Itinera nella città di Cosenza

Anna Cipparone

Museo multimediale Consentia Itinera

Il Museo multimediale *Consentia Itinera* è il museo storico della città, una collezione di ricostruzioni scientifiche sulla vicenda evolutiva di Cosenza che si configura come un percorso immersivo di 7 sale dotate di proiezioni, video-mapping, realtà virtuale e di un accattivante storytelling fruibile in lingua italiana e inglese. Il Museo ripercorre la periodizzazione storica del sito dai primordi all'età contemporanea consentendo al visitatore di penetrare, da protagonista, negli avvenimenti cardine, nella vicenda di alcune personalità e nella storia delle principali opere d'arte cittadine in modo totalizzante grazie alla precisione delle ricerche ed al virtuoso ricongiungimento della città con i più noti sentieri della storia nazionale ed europea. Inoltre esercita la sua azione educativa ed inclusiva (sia in termini fisici che cognitivi) con la più elevata e recente tecnologia digitale e con una programmazione di attività diversificate per famiglie, scuole, turisti, cittadini e pubblici speciali. Se dunque lo storytelling, metodologia educativa basata sul coinvolgimento emotivo, costituisce la forza di un Museo che dialoga attivamente con tutti i pubblici, il volo a 360° con i visori VR che si vive nell'età contemporanea, denota il connubio dei concetti di *edutainment* ed *entertainment* ed è un tripudio di emozioni che il visitatore vive al termine della narrazione storica.

Sei protagonisti restituiscono le ricerche multidisciplinari con linguaggio inclusivo, siccome colto e fitto di citazioni: Brettia, donna guerriera che guidò 500 giovani ribelli lucani verso la costituzione della Metropoli dei Brettii, *Consentia*, come per primo la definì Strabone; un mercante romano impegnato nel commercio della *pix brettia* che, stando a Dionigi di Alicarnasso, Plinio, Cicerone fu "la migliore dell'antichità"; Alarico, re dei Goti, che dopo tre giorni di Sacco di Roma nel 410 d.C. Morì e fu sepolto nel letto del fiume Busento, generando un interesse che si tradusse in *topos* letterario. Federico II di Svevia che, insieme all'arcivescovo Luca Campano, consentì la riprogettazione e ricostruzione della città dopo il terremoto del 1184 donandole la preziosa Stauroteca. Bernardino Telesio, filosofo naturalista protagonista della scena cinquecentesca cosentina, che racconta l'ingresso trionfale di Carlo V e la sempre più radicata devozione dei cittadini nei confronti della Madonna del Pilerio. Ultimo protagonista del percorso è il padrone della prestigiosa Villa presso la quale il Museo ha sede: il pianista Alfonso

Rendano (1853-1931). Questi, noto in tutto il mondo per aver inventato il pedale indipendente del pianoforte, racconta in *Consentia Itinera* il Risorgimento soffermandosi sull'episodio dei Fratelli Bandiera, la vicenda architettonica del Teatro comunale ed il *Grand Tour* in Calabria.

Consentia Itinera gode del marchio 2018. Anno europeo del patrimonio culturale ed ha ricevuto una menzione nella newsletter AVICOM; non utilizza la tecnologia digitale a sostituzione della visita della città, ma al contrario sollecita nel fruitore la conoscenza ulteriore del "paesaggio culturale poiché suggerisce", al termine della visita multimediale, il download di un'app orientata a favorire la riscoperta del centro storico. Ricerca scientifica, innovazione tecnologica, ruolo sociale e formazione culturale costituiscono il perno di una azione quotidiana di natura pedagogica, formativa e di welfare cittadino condotta dalla Fondazione Attilio ed Elena Giuliani.

The Multimedial Museum Consentia Itinera in the city of Cosenza

The Multimedial Museum *Consentia Itinera* is a historical Museum of the city, a singular collection of scientific reconstruction about the history of Cosenza; an immersive path of 7 rooms with projections, video-mapping, virtual reality and with endearing storytelling in Italian and English. The Museum recounts a historical periodization of the site from the origins to contemporary age and allows the visitor to entry, as a protagonist, into the events, into the characters and into the main artwork of the city thanks to scientific research and to the regrouping between Cosenza and the most famous events of the European and National History. The Museum exercises its educational and inclusive action (physical and cognitive) with modern digital technology and with an important program of family-friendly activities, for the school, the citizen, tourist and special publics. If the storytelling, educational methodology based to the emotional involvement is the real power of the Museum who dialogues with every publics, the 360° flight with Virtual Reality in the contemporary age, highlights the union between edutainment and entertainment and it's an explosion of emotion that the visitor feels at the end of the narration.

Six protagonist of the history talk to the visitors with an inclusive language although cultured and with a lot of literary quotes: Brettia, warrior woman that lead 500 young Lucan rebels in the foundation of *Consentia*, Brettia's Metropolis as wrote Strabone as the first; a Roman merchant of the *pix brettia* who, as wrote Dionigi di Alicarnasso, Plinio and Cicerone was the best of the antiquity; Alaric, king of the Goths who died after the Sack of Rome in the 410 and was buried in the river Busento generating an interest that became literary *topos*. Federico II of Svevia who, with the Archbishop Luca Campano, redesigned and rebuilt Cosenza after the earthquake in 1184 and donated the precious *Stauroteca*. Bernardino Telesio, naturalist philosopher, who speaks about the triumphal entry of Carlo V in Cosenza and the profound devotion of the citizens to the *Madonna del Pilerio*. Last protagonist of the immersive path is the pianist Alfonso Rendano (1853-1931), landlord of the prestigious house where the Museum is sited. He is famous for the invention of the third pedal of the piano and tells about the Calabrian Risorgimento, especially the events of the Bandiera Brothers, architectural history of the Theatre and the *Grand Tour* in Calabria.

Consentia itinera enjoys the brand 2018. European year of the cultural heritage and received mention in the newsletter Avicom. The Museum doesn't use digital technology in place of the visit of the city it because suggests the download of the mobile App at the end of the immersive path to know the "cultural landscape" of the old town of Cosenza. Scientific research, technology innovation, social role and cultural education are the

foundation of the daily action, pedagogic and welfare, from Attilio and Elena Giuliani Foundation.

Anna Cipparrone si è formata presso le Università della Calabria e di Pisa conseguendo il dottorato di ricerca e svolgendo esperienze formative all'estero (Parigi, Lisbona e nelle principali città del Brasile) per ricerche in ambito storico-artistico e museale. Dal 2010 al 2017 ha diretto il Museo delle Arti e dei Mestieri della Provincia di Cosenza ed ha ideato e coordinato il Sistema Museale Provinciale; dal 2015 collabora con il progetto bocs Art, residenze artistiche promosso dal Comune di Cosenza. Cultore della Materia e docente di esercitazioni e laboratori presso i Dipartimenti Unical di Studi Umanistici e Ingegneria / Architettura, attualmente ricopre il ruolo di Direttrice del Museo multimediale *Consentia Itinera* istituito nel 2017 dalla Fondazione Attilio ed Elena Giuliani a seguito di una profonda indagine multidisciplinare sulla città, da Lei curata. Ideatrice e curatrice del progetto di didattica museale *Museum Children Ebook*, Anna Cipparrone è Consigliere Regionale Icom e membro della Commissione Nazionale per il Sistema Museale Nazionale.

Anna Cipparrone studied at the University of Calabria and the University of Pisa. She achieved a phd in Art History, living formatives experiences abroad (Paris, Lisbon and in the main cities of Brazil) for historical and museum research. Since 2010 to 2017, she directed MAM of Province of Cosenza and has planned and coordinated the System of Museums of province of Cosenza. Since 2015, she collaborates with bocs Art project - artistic residences in Cosenza-. Art History professor in the department of Humanistic Studies and department of Engineering and Architecture for workshop and seminars, actually she is Director of the Multimedial Museum *Consentia itinera* born in 2017 thanks to Giuliani Foundation after a profound and multidisciplinary research about the city of Cosenza. She conceived and looks after the *Museum Children Ebook* project. She is Regional Councillor of Icom and member of the National Commission of the Italian National Museum System.

1.18

Il caso studio di #izitravelsicilia e la co-produzione partecipativa di audioguide sull'arte contemporanea

Elisa Bonacini

Invasionidigitali

Questo lavoro affronta il tema delle strategie partecipative e della co-produzione di audioguide museali e di audiotour per le città e i territori, attraverso izi.TRAVEL, che è contemporaneamente una piattaforma e una applicazione gratuita per lo storytelling digitale.

In particolare, in questa sede si presenta il caso della co-produzione partecipata di audioguide mirate alla divulgazione delle collezioni d'arte contemporanea in Sicilia, che costituiscono una parte delle numerose audioguide prodotte all'interno di un progetto regionale su larga scala, lanciato sui social media e nelle pubblicazioni scientifiche come #izitravelsicilia.

Obiettivo principale di questo progetto, nato nel maggio 2016 nell'ambito di un progetto di ricerca annuale presso l'Università di Catania e proseguito senza ulteriori

finanziamenti, è stato quello di colmare il gap della comunicazione e valorizzazione digitale del patrimonio culturale siciliano, coinvolgendo numerose comunità di persone sul territorio, attraverso la partecipazione e la co-creazione di contenuti culturali e lo storytelling digitale. #izitravelsicilia è stato presto trasformato in un processo partecipativo, coinvolgendo più di 3.000 persone, provenienti da diverse fasce di “comunità di eredità” siciliane, dagli studenti delle scuole agli studiosi e ai curatori dei musei. Da maggio 2016 ad oggi, sono state pubblicate oltre 180 audioguide, tra cui si segnalano alcune audioguide prodotte per migliorare proprio la fruizione e la comunicazione delle collezioni siciliane d’arte moderna e contemporanea.

In particolare, alcuni progetti si sono concentrati sulla valorizzazione digitale dell’area della valle del Belice, distrutta dal terremoto del 1968. Due audioguide sono state realizzate come progetti scolastici dagli studenti: un audiotour della città moderna di Gibellina (che ha inizio laddove iniziò tutto, dal celebre Cretto di Burri che copre i ruderi di Gibellina Vecchia) e l’audioguida della collezione di opere d’arte contemporanea al Granaio delle Case di Case Di Stefano, che fa parte del grande complesso della Fondazione Orestiadi.

Izi.TRAVEL è stato utilizzato come un grande strumento anche dalle istituzioni regionali: il Museo di Arte Contemporanea di Palazzo Riso, a Palermo, ha prodotto sia l’audioguida della sua collezione, sia un audiotour su scala regionale, costituita da oltre 50 punti di interesse, con l’obiettivo di dare maggiore visibilità ad un patrimonio diffuso di arte contemporanea, comprendente sia progetti di land art (come la Fiumara d’Arte o la Fattoria d’Arte Rocca Reina) e musei locali (come il Museo “Renato Guttuso” di Bagheria o il famoso Farm Cultural Park di Favara).

Così come è stato sperimentato in questo progetto pilota, izi.TRAVEL si rivela uno strumento digitale particolarmente utile per i turisti che vogliono fruire delle bellezze di città e interi territori, e, soprattutto, uno strumento profondamente innovativo per stimolare il coinvolgimento emotivo e creativo delle persone nella co-creazione di contenuti per applicativi digitali.

The #izitravelsicilia case study and participatory co-production of contemporary art audioguides

This work deals with the topic of participatory strategies and the co-production of museum audioguides and auditours for cities and territories, through izi.TRAVEL, which is simultaneously a platform and a free application for digital storytelling.

In particular, here we present the case of a participatory project about co-production of audioguides, aimed at filling the gap of dissemination of contemporary art collections in Sicily, which are part of a larger scale-regional project, well-known on social media and in scientific publications as #izitravelsicilia.

The main objective of this project, born in May 2016 from one-year research fellowship project at the University of Catania and continued without further fundings, was to bridge the gap about communication and digital enhancement of the Sicilian cultural heritage, involving numerous community of people on the territory, through the participation and co-creation of cultural contents and digital storytelling.

#izitravelsicilia was soon transformed into a participatory process, involving more than 3,000 people, coming from different Sicilian “heritage communities”, from school students to scholars and museum curators. From May 2016 until today, over 180 audio guides have been published, including some audio guides produced to improve the

enhancement and communication of modern and contemporary sicilian art collections. In particular, some projects focused on the digital enhancement of the area of the Belice valley, destroyed by the 1968 earthquake. Two audioguides were realized as school projects by students: an audiotour of the modern city of Gibellina (which begins where all started, from the famous Burri's Cretto which covers the ruins of Gibellina Vecchia) and the audioguide of the contemporary artworks collection at the Case Di Case Case Di Stefano, which is part of the larger complex of the Orestiadi Foundation.

Izi.TRAVEL has been used as a great tool also by regional institutions: the Museum of Contemporary Art in Palazzo Riso, in Palermo, produced both the audioguide of its collection and a regional-scale audiotour, consisting of over 50 points of interest, with the aim of giving greater visibility to a widespread heritage of contemporary art, including both land art projects (such as the Fiumara d'Arte or the Rocca Reina Art Farm) and local museums (such as the "Renato Guttuso" Museum in Bagheria or the famous Farm Cultural Park of Favara).

As experimented in this pilot project, izi.TRAVEL proves to be a particularly useful digital tool for tourists who want to enjoy the beauties of cities and entire territories and, above all, a deeply innovative tool to stimulate the emotional and creative involvement of people in the co-creation of content for digital applications.

Elisa Bonacini, laureata in Lettere Classiche (2001) e Valorizzazione dei Beni Archeologici (2010), specializzata in Archeologia Classica (2005), phd in Scienze Umanistiche (2014) e Assegnista di ricerca (2015-2017) presso l'Università degli Studi di Catania, si occupa di musei e comunicazione con le nuove tecnologie ed è esperta di processi culturali partecipativi.

Elisa è Courtesy Visiting Adjunct Professor per l'Institute for Digital Exploration (idex) della University of South Florida e project manager per un progetto di digitalizzazione in Sicilia; è Affiliated Researcher presso l'Istituto Euro Mediterraneo di Scienza e Tecnologia (IEMEST) di Palermo.

Elisa è la coordinatrice per la Sicilia di #invasionidigitali e della Associazione Nazionale dei Piccoli Musei e il coordinatore scientifico del progetto #izitravelsicilia, per la creazione partecipativa su scala regionale di audioguide per musei e audiotour sulla piattaforma izi.TRAVEL.

Ha partecipato a numerose conferenze e pubblicato numerosi lavori, di cui quattro monografie su musei e nuove tecnologie.

Elisa Bonacini, graduated in Classics (2001) and Archaeological Heritage Enhancement (2010), specialized in Classical Archeology (2005), phd in Humanities (2014) and Research Fellow (2015-2017) at the University of Catania, deals with museums and communication with new technologies and is expert in participatory cultural processes.

Elisa is Courtesy Visiting Adjunct Professor for the Institute for Digital Exploration (idex) of the University of South Florida and project manager for a digitization project in Sicily; she is an Affiliated Researcher at the Euro Mediterranean Institute of Science and Technology (IEMEST) of Palermo.

Elisa is the coordinator for Sicily of #invasionidigitali and of the National Association of Small Museums and the scientific coordinator of the #izitravelsicilia project, for the creation, on a regional scale, of museums audioguides and audiotours on the izi.TRAVEL platform.

She participated in numerous conferences and published many scientific works, including four monographs on museums and new technologies.

1.19

Letting the Un-spoken be heard. Collecting and disseminating personal narratives about taboo-related aspects of today's societies

Kathrin Pabst

Vest-Agder Museum

Since 2008, the Vest-Agder Museum has initiated several projects on sensitive themes, based on co-operation between the Museum and a local society in the South of Norway. Locals were invited to participate with personal stories to subjects chosen by the Museum after a professional evaluation of relevant themes for the region. These themes had in common that they recognize and include groups of people who are part of the so-called majority, but neither feel as such themselves nor are they recognized as "outsiders" by others. Almost 70 people have participated in these projects, each with their own story. The Museum has been and is still extremely conscious of the responsibility that follows the invitation to participate, as well as to follow up the individuals, and has worked with this responsibility both theoretically and practically.

The latest project about poverty, titled "*Not All good? On being poor in Southern Norway*" may give some impressions of the sensitivity these themes present and how the museum introduces the theme to the visitors. Poverty is still an important subject in our community, since it affects about 10 % of our inhabitants in the Ager countries in the South of Norway. But: the poor feel too ashamed to talk about it and therefore experience the feeling of being lonely outsiders, and the rich do not see the "minority in the majority" because nobody talks about it.

This formed the basis of our project, and we decided early that we would approach it from several angles. Not only would we meet people who were affected by poverty today, but we would also actively use their stories to lift up the societal challenge of poverty to a higher, more visible level in order to illustrate how widespread poverty actually is. The 10% who are affected by poverty were to understand that they were not alone, the 90% not affected were to get a deeper understanding of the consequences that poverty had for the individuals experiencing it. The factual information and immersion into how poverty could lead to withdrawal and social isolation, was to be followed by reflection and new patterns of behavior among our informants and members of the public. Not least, we, as museum staff members, wanted to place poverty in a larger historical perspective.

"*Not All good? On being poor in Southern Norway*" turned into a comprehensive documentation, exhibit and outreach project about poverty in Southern Norway. The work started up at the end of 2015, leading to the publication of a book and an exhibit which opened in November 2016, dissemination to 2.700 school pupils through workshops and exhibit guiding throughout 2017. Extended effects have become increasingly visible over time. At the time the exhibit was taken down, it had been shown in five cities. The exhibition was open 10 hours each day, and not staffed. Approximately 30.000 visitors were registered by an automatic counting system.

Kathrin Pabst (1971) is a German ethnologist who is working as the Head of the Department for Research, Collection management and Visitor experience at the Vest-Agder Museum in Kristiansand, Norway. She holds a phd. In professional ethics, and her

doctoral thesis focused on moral challenges museum employees face when working with sensitive topics involving external cooperation.

Pabst's working experience includes both practical and theoretical sides of working with challenging, sensitive or taboo-related subjects. As a project leader of several exhibitions she has both worked closely with participants from the local society and trained her colleagues in doing so. As an author and lecturer she has held a large number lectures and workshops on professional ethics.

She is also a member of the Norwegian ICOM board and one of the initiators of the establishment of a new International Committee on Ethical Dilemmas, ICED.

Keynote speaker

2.1

Museums where the stories meet – importance of multiple identities and stories today

Hakan Shearer Demir

Considering heritage as a means to address societal challenges and understanding heritage as a resource (the Council of Europe approach), the presentation looks into the role of heritage for the betterment of human rights and democracy. Accordingly, the concept of accessibility is viewed in regards to social inclusion and democratic participation. It is noted that when people are in precarious conditions in their daily lives' struggles, their culture and access to cultural and heritage assets and events are influenced and shaped by these conditions.

With the acknowledgement of changing demographics in our communities today, heritage work sets a common ground for mutual understanding and plays an important role for redefining and reframing relationships. Keeping museums relevant to changing needs of daily life and considering them as dynamic places of gathering for social inclusion and education is an important part of these efforts.

The presentation argues that multiple narratives and identities, including uncomfortable ones, should find a voice and be discussed. In the context of museums, it is not about only having access to what is presented but access to be part of decision making on what and how the information is presented.

Communities should be able to find ways to relate to the stories told, compare and interpret them with a critical perspective so they have their rightful place in a dynamic learning environment. Increased role of communities in heritage management is highlighted with examples of the work of the Council of Europe in the field.

I musei dove si incontrano le storie – l'importanza delle identità multiple e delle storie di oggi

Considerando il patrimonio culturale come un mezzo per affrontare le sfide della società e intendendo il patrimonio come una risorsa (secondo l'orientamento del Consiglio d'Europa) la presentazione guarda al ruolo del patrimonio per il progresso dei diritti umani e della democrazia. Di conseguenza, il concetto di accessibilità è visto in merito all'inclusione sociale e alla partecipazione democratica. Si fa notare che quando le persone sono in condizioni precarie nelle difficoltà della vita quotidiana, la loro cultura e l'accesso a beni e eventi culturali e culturali sono influenzati e modellati da queste condizioni.

Riconoscendo il cambiamento demografico nelle nostre comunità, il patrimonio costituisce un terreno comune per la comprensione reciproca e svolge un ruolo importante per la ridefinizione e la ristrutturazione delle relazioni. Mantenere i musei legati ai mutevoli bisogni della vita quotidiana e considerarli come luoghi dinamici di raccolta per l'inclusione sociale e l'istruzione è una parte importante di questo lavoro.

La presentazione considera che molteplici narrazioni e identità, comprese quelle scomode, dovrebbero trovare una voce e essere discusse. Nel mondo dei musei, non si tratta solo di avere accesso a ciò che viene presentato, ma l'accesso è parte del processo decisionale su cosa e come viene presentata l'informazione.

Le comunità dovrebbero essere in grado di relazionarsi con le storie raccontate, confrontarle e interpretarle con una prospettiva critica in modo da avere il loro giusto posto in un ambiente di apprendimento dinamico. L'accresciuto ruolo delle comunità nella gestione del patrimonio è evidenziato con esempi del lavoro sul campo del Consiglio d'Europa.

Mr. **Hakan Shearer Demir** is an independent consultant, specialized in community-based approaches to heritage, sustainable development and displacement. Based in Strasbourg, France, he has worked with the Directorate of Democratic Participation of the Council of Europe for the last 9 years, where among other tasks, he was responsible for Faro Convention Action Plan implementation. His recent work has focused on the Caucasus, Cyprus, and the Balkans with specific heritage-led, community based initiatives in line with Faro Convention principles. Over his 20 years of experience in human rights, international cooperation and development contexts, Mr. Shearer Demir has worked with inter-governmental organizations including the United Nations High Commissioner for Refugees, the International Labor Organization, as well as local and international non-governmental organizations in Europe, North America, Caucasus, Asia and the Middle East. He holds a master's degree in International and Intercultural Management with a specialization in Sustainable Development, and is a Phd Candidate in Political Science at the University of Strasbourg.

Hakan Shearer Demir è un consulente indipendente, specializzato in strategie patrimoniali basate sulla comunità, lo sviluppo sostenibile e il dislocamento. Con sede a Strasburgo, in Francia, ha lavorato con la Direzione della Partecipazione Democratica del Consiglio d'Europa negli ultimi 9 anni, dove tra l'altro è stato responsabile dell'attuazione del piano d'azione della Convenzione di Faro. I suoi recenti lavori si sono concentrati sul Caucaso, Cipro e Balcani con iniziative specifiche, basate sulla comunità e sul patrimonio, in linea con i principi della Convenzione di Faro. Durante i suoi 20 anni di esperienza in diritti umani, cooperazione internazionale e contesti di sviluppo, Shearer Demir ha lavorato con organizzazioni intergovernative tra cui l'Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i rifugiati, l'Organizzazione internazionale del lavoro, nonché le organizzazioni non governative locali e internazionali in Europa, Nord America, Caucaso, Asia e Medio Oriente. Ha conseguito un Master in Gestione internazionale e interculturale con specializzazione in sviluppo sostenibile ed è dottorando in scienze politiche presso l'Università di Strasburgo.

Session Paper

2.2.

Andare al museo rende felici: studio pilota con persone con disabilità cognitiva presso il Museo Teatrale alla Scala

Anna Maria Ravagnan, Antonia Castelnuovo, Enzo Grossi
ICOM Italia, Fondazione Villa Santa Maria

I musei sono una risorsa sotto sfruttata per interventi di sanità pubblica e di promozione della salute, mentre gli istituti e i luoghi della cultura potrebbero essere particolarmente rilevanti per le persone con disturbi neuro-psichiatrici.

Recenti studi hanno dimostrato che i pazienti affetti da deficit cognitivo di varia natura sono in grado di percepire stimoli estetici di bellezza artistica e che rendere accessibile l'arte ai pazienti con disabilità mentale può offrire vantaggi potenziali come ad esempio maggiore autostima, stimolazione mentale e maggiori interazioni sociali.

Negli ultimi anni molti musei hanno definito progetti specifici per persone con problemi di salute mentale. Sebbene la parola benessere sembri essere onnipresente, esistono pochissime indicazioni sulla metodologia da adottare per rilevare eventuali effetti benefici nel contesto quotidiano e ciò costituisce la principale difficoltà nella misurazione dell'impatto.

Scopo di questa esperienza pilota intrapresa dall'istituto Villa Santa Maria in stretta collaborazione con il Museo Teatrale alla Scala è rilevare la fattibilità di una fruizione speciale dell'esperienza museale in soggetti sia minorenni che adulti affetti da differenti forme di patologie neuro-psichiatriche. Gli elementi innovativi del progetto sono:

- A) la costruzione di un programma personalizzato di visita al museo da parte di un mediatore culturale con specifica preparazione;
- B) una esperienza di ascolto musicale condotta dal maestro Fabio Sartorelli e dai suoi allievi con un riadattamento del Flauto Magico di Mozart;
- C) la misurazione dell'impatto di questa esperienza sul benessere psicologico attraverso l'uso di una scala analogica cromatica continua presentata come regolo di 10 cm. Il regolo presenta un cursore scorrevole che il soggetto è invitato a posizionare al livello corrispondente al suo attuale benessere psicologico percepito. A posizionamento avvenuto il valore è registrato in un apposito data base per elaborazioni statistiche successive.

Sono stati coinvolti nello studio tre gruppi di soggetti con disabilità mentale di varia eziologia:

1. 6 adolescenti con autismo (età 10-17 anni)
2. 5 adolescenti con psicopatologia (età 12-17 anni)
3. 6 adulti con deficit intellettivo di varia natura (31- 62 anni)

La misurazione del wellbeing nei giorni precedenti ha permesso di stabilire un livello di wellbeing basale di riferimento, con un valore medio di 66 nel gruppo autismo, 58 nel gruppo psicopatologia e 60 nel gruppo adulti. La misurazione del wellbeing subito dopo l'esperienza estetica ha messo in evidenza un forte impatto emotivo con un incremento statisticamente significativo del benessere psicologico momentaneo che è risultato del 37% nel gruppo autismo; del 64% nel gruppo psicopatologia e del 50% nel gruppo adulti. Questo studio pilota conferma che l'arte è in grado di sollecitare parti del cervello che rimangono intatte anche dopo l'insorgere di patologie neuro-psichiatriche e che la misurazione del wellbeing momentaneo è attuabile anche in presenza di un deficit cognitivo importante.

Going to the museum makes you happy: a pilot study with subjects with cognitive disability at the La Scala Theater Museum.

Museums are an underexploited resource for public health and health promotion interventions, despite the fact that institutions and places of culture could be particularly relevant for people with neuro-psychiatric disorders.

Recent studies have shown that patients with cognitive impairment of various kinds are able to perceive aesthetic stimuli of artistic beauty and that making art accessible to patients with mental disability can offer potential benefits such as greater self-esteem, mental stimulation and greater social interactions.

In recent years, many museums have defined specific projects for people with mental health problems. Although the word “wellbeing” seems to be omnipresent, there are very few indications on the methodology to be adopted to detect any beneficial effects in the daily context and this constitutes the main difficulty in measuring the impact.

The aim of this pilot experience undertaken by the Villa Santa Maria Institute in close collaboration with the Museo Teatrale alla Scala is to highlight the feasibility of a special use of the museum experience in both adolescents and adults subjects suffering from different forms of neuro-psychiatric diseases. The innovative elements of the project are: A) the construction of a personalized program of museum visits by a cultural mediator with specific preparation;

B) a musical listening experience conducted by maestro Fabio Sartorelli and his students with a re-adaptation of Mozart's Magic Flute;

C) the measurement of the impact of this experience on psychological well-being through the use of a continuous chromatic analogue scale presented as a 10 cm ruler. The ruler has a sliding cursor that the subject is invited to position at the level corresponding to his current perceived psychological well-being. After positioning, the value is recorded in a specific database for subsequent statistical processing.

Three groups of subjects with mental disability of various etiology were involved in the study:

1. 6 adolescents with autism (age 10-17)
2. 5 adolescents with psychopathology (age 12-17 years)
3. 6 adults with intellectual impairment of various kinds (31-62 years)

The wellbeing measurement in the previous days allowed to establish a baseline wellbeing level of reference, with an average value of 66 in the autism group, 58 in the psychopathology group and 60 in the adult group. Measuring wellbeing immediately after the aesthetic experience highlighted a strong emotional impact with a statistically significant increase in the momentary psychological well-being that was 37% in the autism group; of 64% in the psychopathology group and 50% in the adult group. This pilot study confirms that the art is able to solicit parts of the brain that remain intact even after the onset of neuro-psychiatric pathologies and that the measurement of the momentary wellbeing is feasible even in the presence of an important cognitive deficit.

Anna Maria Ravagnan è membro di ICOM – International Council of Museums all'interno del quale fa parte di CIPEG – International Committee for Egyptology; è membro del Comitato dei Proviviri di ICOM Italia nonché referente del Consiglio Direttivo della Commissione Accessibilità; è Consigliere del GAM - Gruppo Archeologico Milanese ed è stata responsabile dei Sistemi Museali Locali di Regione Lombardia dal 2005 al 2017. Curatrice del libro “Cultura e salute” Springer - 2012. Attualmente gestisce progetti riguardanti l'inclusione e l'accessibilità agli istituti e luoghi della cultura. È

coordinatrice di progetti per l'inclusione di persone con disabilità cognitiva in alcuni musei lombardi.

Enzo Grossi è Direttore Scientifico della Fondazione Villa Santa Maria (Tavernerio - Como). Curatore del libro "Cultura e salute" Springer - 2012. Docente della materia "Cultura e salute" presso la facoltà di Arti Turismo e Mercati dell'università IULM di Milano (2012-2014) e della materia "Qualità della vita e Promozione della salute" presso la Facoltà di Scienze Sociali dell'università Alma Mater di Bologna. E' Autore di numerose pubblicazioni nel campo delle malattie neuropsichiatriche infantile e della partecipazione culturale e della salute.

Antonina Castelnuovo è Responsabile del Servizio Educativo e della Didattica Specializzata presso l'istituto Villa Santa Maria (Tavernerio - Como). Negli ultimi anni si è dedicata in particolare alla promozione della frequentazione artistica da parte di soggetti affetti da autismo ed altre patologie neuropsichiatriche, ed alla misurazione dell'impatto sul benessere psicologico percepito.

2.3

Dallo Scrigno della Pinacoteca Agnelli al Congresso dei Disegnatori di Torino

Marta Di Vincenzo, Ersilia Rossini

Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli

La Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli nasce con l'obiettivo di avvicinare visitatori di tutte le età alla gioia di ammirare l'arte. A questo scopo vengono proposte attività che permettono ai diversi pubblici di avvicinarsi agli artisti e alle loro opere - appartenenti alla collezione permanente o esposte in mostre temporanee - e alla varietà di linguaggi, tecniche e materiali, proponendosi come occasioni di inclusione e condivisione attraverso percorsi di *active learning* e *peer education* diversificati in base a fascia di età e tipologia di pubblico.

Da anni il pubblico delle famiglie è accompagnato alla scoperta di collezione permanente e mostre temporanee attraverso appuntamenti domenicali che abbinano visione delle opere ad attività pratiche e creative, per avvicinare bambini e genitori all'arte. In linea con l'attenzione per tale fascia di pubblico, sono in avvio anche visite guidate dedicate alle famiglie e condotte con approccio ludico e dialogico.

Negli ultimi anni sono stati attivati progetti dedicati a fasce di pubblico specifiche, volti a rendere il museo più accessibile, inclusivo e partecipato. Dal 2015, percorsi di *Counseling* coinvolgono gruppi di donne vittime di violenza, adolescenti in difficoltà e singoli partecipanti: le opere della collezione permanente e delle mostre temporanee, le suggestioni estetiche ed emotive scaturite dalla loro visione danno avvio a percorsi di ascolto di sé, condivisione e stimolo delle capacità espressive.

L'intento di offrire occasioni di partecipazione in esperienze attive e corali, anche fuori dal museo, si è espresso in diverse circostanze, tra cui Congresso dei Disegnatori di Torino, ideato dall'artista Paweł Althamer e realizzato nel 2015, in collaborazione con NERO e Istituto Svizzero di Roma, presso Toolbox Coworking. Luogo aperto e accessibile, in cui persone di tutte le età sono state invitate a disegnare liberamente su pareti e pavimenti, il Congresso ha promosso un dialogo basato sulle immagini.

From Pinacoteca Agnelli's "treasure chest" to Turin Draftsmen's Congress

The aim of Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli, since its foundation, is to offer visitors of every age the joy of art. For this reason, the museum proposes activities conceived to put different types of public in touch with artists and their works – part of the permanent collection or on show during temporary exhibitions – as well as with languages, medias and materials, creating occasions of inclusion and sharing through *active learning* and *peer education* paths varied by age and kind of public.

Since years, every Sunday, families are guided to discover permanent collection and temporary exhibitions through activities that match direct view of artworks and related workshops, to put kids and their parents in touch with art history. In accordance with the attention for this specific target, the museum planned for the next future special guided tours, reserved to the families.

In the last years, Pinacoteca Agnelli has activated special projects dedicated to specific targets, with the intention of making the museum more accessible, inclusive and participatory. Since 2015 *Counseling* activities engages violence victim women and difficult teenagers groups.

The aim of offering participation opportunities based on active and coral experiences, also outside the museum walls, has been realized in different occasions, including the Draftsmen's Congress, created by Polish artist Paweł Althamer in collaboration with NERO and the Swiss Institute in Rome and held in Toolbox Coworking in 2015. The Draftsmen's Congress, a place open to everyone, where people were invited to draw freely on the walls, promoted a dialogue made of images instead of words.

Marta Di Vincenzo (1982), co-responsabile dei servizi educativi presso la Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli. Architetto, dal 2015 collabora con Associazione Arteco come *educational curator*, occupandosi di progetti sviluppati con musei, scuole, archivi e enti fieristici e con Alliance Française di Torino come responsabile del dipartimento comunicazione e assistente di direzione per la programmazione culturale.

Marta Di Vincenzo (1982), educational services co-manager at Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli. Architect, she collaborates with Associazione Arteco since 2015 as educational curator, developing projects with museums, schools, archives and art fairs. She also collaborates as communication manager and director's assistant in public programs with Alliance Française di Torino.

Ersilia Rossini (1982), co-responsabile dei servizi educativi presso la Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli. Storico dell'arte, collabora con l'Associazione Arteco dal 2012, dal 2014 come *educational curator*. Si occupa principalmente di educazione museale collaborando con diverse istituzioni culturali sul territorio.

Ersilia Rossini (1982) educational services co-manager at Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli. Art Historian, she works with Associazione Arteco since 2012, as educational curator since 2014. She mainly deals with museum learning and education, collaborating with different cultural institutions of the city of Turin.

2.4

Sentire attraverso il museo.

Lucilla Boschi, Fabio Fornasari

Museo Tolomeo

Accessibilità non è abbattere barriere ma rendere le persone protagoniste autonome della propria vita.

Il museo è il migliore modo per comprendere come ci si posiziona rispetto all'altro (Amselle, 2017) e quindi è il luogo nel quale sperimentare i diversi modi di abitare e di raccontare il mondo.

Feel through the museum.

Accessibility is not breaking down barriers but making people protagonists of an autonomous life.

The museum is the best way to understand oneself in relation to others (Amselle, 2017) and therefore it is the place in which to experiment the different ways of living and telling the world.

Lucilla Boschi, nata a Rimini nel 1975, si è laureata in Beni Culturali all'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" e si è specializzata in Intermedialità. Presso il Dipartimento Comunicazione e Spettacolo dell'Università degli Studi Roma Tre, presso la quale è stata Cultore della Materia per il settore scientifico disciplinare L/ART06 (Cinema, Fotografia, Televisione), con collaborazione all'attività didattica delle cattedre di Cinema e Media elettronici e Cinema e Intermedialità.

Nel corso del tempo ha sviluppato la propria esperienza nella curatela di mostre, nell'organizzazione di eventi culturali internazionali e nella ricerca e creazione di contenuti, portando avanti nel contempo l'analisi dei rapporti tra ambiente e persone con diverse abilità. Da qualche anno collabora come consulente con lo Studio di Architettura Fabio Fornasari, specializzato in museologia e museografia, affiancandolo nei progetti di allestimento museale, in particolare per quanto riguarda le ricerche preparatorie di approfondimento e lo studio della comunicazione. Attualmente si occupa della curatela, della progettazione culturale e della comunicazione di Museo Tolomeo presso l'Istituto dei Ciechi "Francesco Cavazza" di Bologna. È inoltre consulente come libero professionista in accessibilità museale e comunicazione accessibile. In ICOM Italia è Coordinatrice della Commissione tematica Accessibilità Museale e consigliere regionale per l'Emilia-Romagna.

Lucilla Boschi was born in Rimini in 1975, graduated in Cultural Heritage at the University of Studies of Urbino "Carlo Bo" and specialized in Intermedia Arts at the Department of Philosophy, communication and Performing Arts at Roma Tre University, where it was Lecturer in the field of scientific Disciplines L/ART06 (Cinema, Photography, Television), with collaboration in the teaching activities of the Cinema and Media electronic and Cinema and Intermedia Arts.

She has developed her experience in curating exhibitions, in the organization of international cultural events and in the research and creation of contents, while continuing the analysis of the Relationship between environment and people with different skills. She collaborates as a consultant with the architect Fabio Fornasari, specialized in Museology and Museography, supporting him in the set up of installation art, in particular as regards preparatory research for in-depth study and the study of communication. Currently she is in charge of curating, cultural planning and communication of Museo Tolomeo at the "Francesco Cavazza" institute of the Blind in Bologna.

She is also a freelance consultant in museum accessibility and communication accessible.

In ICOM Italy she is the Coordinator of the thematic committee of Museum Accessibility e Regional councilor for Emilia-Romagna.

Fabio Fornasari

Born in Bologna in 1964, he graduated in Architecture for Heritage preservation and conservation at the University of Studies of Florence and specialized in museology.

He has designed museums and exhibitions in Rome and Milan, experimenting with languages and innovative solutions.

He builds the devices to show and tell valuable stories using museographic projects and Installations, and learning environments.

His projects involve the public within the dynamics of cognitive and sensorial interaction. He develops educational border models with psychologists and pedagogists.

Currently he is the scientific Director of the Museo Tolomeo that he and Lucilla Boschi founded in 2015 in Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza and is an associate researcher of CNR-IRPPS, where he carries out research and makes installation-art for science communication from 2016 he is staff member of the Disability Manager of the City of Bologna. His main projects: Museo del 900 (2010), Museum at the Baths of Caracalla (2012), Villa di Livia Museum (2014), Museo Tolomeo (2014), the Biodiversity-Park EXPO-MILAN2015 and the Exhibibons for PIXAR in Milan (2011) and Rome (2018) and the and the exhibibon on the Roman Emperor Augustus at the Scuderie del Quirinale in Rome (2013).

Fabio Fornasari

Nato a Bologna nel 1964, architetto, laureato in Architeattura per la conservazione del patrimonio presso l'Università degli Studi di Firenze e specializzato in museologia.

Ha progeattato musei e mostre a Roma e Milano, sperimentando linguaggi e soluzioni innovative.

Costruisce i dispositivi per mostrare e raccontare storie di valore utilizzando progetti e installazioni museografici e ambienti di apprendimento.

I suoi progetti coinvolgono il pubblico all'interno delle dinamiche di interazione cognitiva e sensoriale. Sviluppa modelli educativi di confine con psicologi e pedagogisti.

Attualmente è direttore scientifico del Museo Tolomeo da lui fondato con Lucilla Boschi nel 2014 nell'istituto dei Ciechi Francesco Cavazza ed è Ricercatore associato del CNR-IRPPS, dove ricerca e realizza installazioni-arte intorno alla comunicazione scientifica.

Dal 2016 . Membro dello staff del Disability Manager del Comune di Bologna.

I suoi progetti principali: Museo del 900 (2010), Museo ipogeo alle Terme di Caracalla(2012), Museo di Villa di Livia (2014), Museo Tolomeo (2014), il Parco della Biodiversit. -area tematica ad EXPO-MILANO2015 e le mostre PIXAR a Milano e Roma e la mostra per il bimillenario Augusteo alle Scuderie del Quirinale.

2.5

Patrimoni nascosti e progetti partecipativi

Gianluigi Mangiapane, Erika Grasso, Cecilia Pennacini

Università degli Studi di Torino

La chiusura al pubblico del Museo di Antropologia ed Etnografia di Torino (MAET) nel 1984 ha rappresentato un evento traumatico, ma negli ultimi anni è diventata anche un'occasione per realizzare progetti di valorizzazione delle collezioni nascoste e avviare riflessioni sull'accessibilità culturale da parte di diversi tipi di visitatore/trice. In

particolare, sono state avviate tre iniziative che, utilizzando iter di progettazione partecipata e percorsi di formazione interdisciplinari, hanno coinvolto attivamente nella produzione culturale pubblici diversi.

Nel 2008 “Lingua contro Lingua. Una mostra collaborativa” (capofila il Centro Piemontese di Studi Africani, finanziato da *MAP for ID - Museums as Places for Intercultural Dialogue*) ha sfruttato il potenziale del Museo come luogo di dialogo interculturale per sperimentare un processo di inclusione sociale e coinvolgimento attivo e diretto dei migranti presenti sul territorio. Nove mediatori culturali di diverse nazionalità hanno collaborato alla concretizzazione di una mostra (novembre 2008-gennaio 2009) con l'aiuto di un architetto museografo sul patrimonio museale e hanno costruito una narrazione attorno a ogni vetrina autobiografica.

Dal 2011 al 2014, “l'arte di fare la differenza” (progetto di Anna Maria Pecci, curato dall'associazione Arteco e finanziato dalla Compagnia di San Paolo, Dipartimento Pari Opportunità – Ministero degli Interni, Fondazione Alta Mane) ha coinvolto, in due edizioni, artisti under 30 e artisti outsider (in situazione di marginalità e disagio). In un processo partecipato di arte relazionale, sono state ideate e create nuove opere confrontandosi con il patrimonio del Museo. Queste sono state esposte, durante la prima edizione, in maniera diffusa presso cinque gallerie d'arte contemporanea e, durante la seconda, nella sede di Palazzo Barolo.

Nel 2015, infine, “A Piece about Us” (capofila Associazione Giovani Musulmani d'Italia in collaborazione con Associazione culturale Passages e sostenuto dal Bando In itiner@ della Compagnia di San Paolo e dalla Fondazione CRT) ha coinvolto trenta giovani appassionati di varie discipline artistiche e specializzati in diversi ambiti culturali e professionali, che hanno ideato spettacoli teatrali, video, performance, flashmob, ecc. Traendo ispirazione dai patrimoni conservati in Musei, Archivi e Biblioteche (MAB) torinesi. Oltre al MAET sono stati coinvolti Palazzo Madama Museo Civico d'Arte Antica, il MAO Museo d'Arte Orientale, l'Archivio Storico della Città di Torino e le Biblioteche Civiche Torinesi.

Un'eredità importante su cui ragionare, da tenere in conto e valorizzare durante questa nuova fase del MAET, in cui è in corso il riallestimento delle collezioni etnografiche presso la nuova sede nel Palazzo degli Istituti Anatomici. In effetti, questi progetti hanno ben evidenziato il ruolo sociale che possono svolgere oggi i musei.

Hidden Heritage and participative projects

The Museum of Anthropology and Ethnography of Turin (MAET) has been closed in 1984; this event was traumatic but in recent years it has become an opportunity to carry out projects to enhance the hidden collections and start reflections on cultural accessibility of different types of visitors. In particular, three initiatives actively involved different public cultural production using participatory planning procedures and interdisciplinary training courses.

In 2008 "Tongue to Tongue. A collaborative exhibition" (project by Piedmont Center of African Studies, funded by MAP for ID - Museums as Places for Intercultural Dialogue) has exploited the potential of the Museum as a place of intercultural dialogue to experience a process of social inclusion and active and direct involvement of the migrants present in the territory. Nine cultural mediators from different nationalities collaborated in the realization of an exhibition in the museum heritage (November 2008-January 2009) building a narrative around each autobiographical showcase with the help of an architect expert in museography.

From 2011 to 2014, "The Art of Making a Difference" (project by Anna Maria Pecci, curated by the Arteco Association and funded by the *Compagnia di San Paolo*, Ministry of the Interior, Alta Mane Foundation) involved, in two editions, artists under 30 and outsider artists (in a situation of marginality and discomfort). In a participated process of relational art, new works have been designed and realized confronting the Museum's heritage. These were exhibited, during the first edition, at five contemporary art galleries and, during the second edition, in Palazzo Barolo.

Finally, in 2015, "A Piece about Us" (Young Muslims Association of Italy in collaboration with the Cultural Association Passages; funded by the call for tender "In itiner@" - *Compagnia di San Paolo* and Fondazione CRT) involved thirty young enthusiasts of various artistic disciplines and specialized in different cultural and professional fields, which have created theatrical performances, videos, performances, flashmobs, drawing inspiration from heritage stored in museums, archives and libraries (MAL) in Turin. In addition to the MAET, Palazzo Madama Civic Museum of Ancient Art, the MAO Museum of Oriental Art, the Historical Archive of the City of Turin and the Turin Civic Libraries were involved.

An important legacy on which to reason, to be taken into account and valorized in this new phase of the MAET, in which the reorganization of the ethnographic collections is underway at the new headquarters in the *Palazzo degli Istituti Anatomici*. As a matter of fact, these projects have highlighted the social role which can play museums.

Gianluigi Mangiapane, phd in *Anthropologie bio-culturelle* presso l'Université de la Méditerranée di Marsiglia (2011). Attualmente è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'educazione dell'università degli Studi di Torino. Dal 2009 lavora su progetti di catalogazione, ricerca e valorizzazione del patrimonio nascosto del Museo di Antropologia ed Etnografia (MAET) del Sistema Museale di Ateneo di Torino. In particolare, è autore di numerose pubblicazioni inerenti la collezione di Art Brut del MAET e ha co-curato nel 2013 il volume "Arte dei Margini. Collezioni di Art Brut, creatività relazionale, educazione alla differenza", edito da francoangeli.

Gianluigi Mangiapane, phd in *Anthropologie bio-culturelle* at the Université de la Méditerranée in Marseille (2011). He is currently a research fellow at the Department of Philosophy and Educational Sciences at the University of Turin. Since 2009 he has been working on projects of cataloging, research and valorisation of the hidden heritage of the

Museum of Anthropology and Ethnography (MAET) of the University Museum of Turin. In particular, he is the author of numerous articles related to the Art Brut collection of MAET and co-curated in 2013 the volume "Arte dei Margini. Collections of Art Brut, relational creativity, education to difference", edited by francoangeli.

Erika Grasso, phd in *Antropologia culturale* presso l'Università degli Studi di Torino (2017). Dal gennaio 2018 è borsista di ricerca presso il Dipartimento di Culture, Politica e Società dell'università degli Studi di Torino. Ha condotto ricerche nelle regioni settentrionali del Kenya dove ha indagato i processi di evangelizzazione della popolazione gabra e la costruzione dello spazio urbano della città di Marsabit. A Marsabit ha curato la creazione dell'archivio della missione cattolica e studiato i documenti dell'attività dei missionari italiani nella regione. Da anni lavora come curatrice delle collezioni e come guida nel Museo Civico Antonio Adriano di Magliano Alfieri e ha collaborato alla campagna di catalogazione delle collezioni africane del Museo dei Missionari della Consolata di Torino. Dal 2018 lavora sulle collezioni etnografiche del Museo di Antropologia ed Etnografia (MAET) del Sistema Museale di Ateneo di Torino curandone la conservazione e la catalogazione.

Erika Grasso, holds a phd in Cultural Anthropology and is a post-doctoral fellow at the University of Turin (Department of Cultures, Politic and Society). Since 2011 she conducts fieldwork in Northern Kenya where she enquired the processes of evangelization among nomadic people and the relational nature of urban space of the town of Marsabit. She has worked at the catalogue of the ethnological collection of the *Museo Civico Antonio Adriano* (Magliano Alfieri) where she also worked as curator. She has collaborated to the catalogue of the "Consolata Missionaries" Museum of Turin. Since January 2018 she works as curator of the ethnological collections of the Anthropological and Ethnographic Museum of the University of Turin with a special attention to his African heritage.

Cecilia Pennacini dirige il Museo di Antropologia ed Etnografia dell'università di Torino, dove insegna Antropologia culturale, Antropologia visiva, Antropologia dei media ed Etnologia dell'africa, ed è Presidente del Centro Piemontese di Studi Africani. Dal 1988 conduce ricerche etnologiche in Africa centro-orientale (Repubblica Democratica del Congo, Burundi, Tanzania, Uganda). Dal 2004 è a capo della Missione Etnologica Italiana in Africa Equatoriale (Ministero degli Affari Esteri). E' autrice e curatrice di alcuni volumi (*Kubandwa. La possessione spiritica nell'africa dei Grandi Laghi*, Torino, Trauben, seconda edizione 2013; *Filmare le culture. Un'introduzione all'antropologia visiva*, Roma, Carocci, 2005; *La ricerca sul campo in Antropologia. Oggetti e metodi*, Roma, Carocci, 2010), e di numerosi articoli pubblicati su riviste scientifiche. Si è inoltre occupata a lungo di cinema etnografico, realizzando alcuni documentary tra cui *Kampala Babel* (2008, Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza con il sostegno del Piemonte Doc Film Fund).

Cecilia Pennacini is the Director of the Museum of Anthropology and Ethnography of the University of Turin and the President of the Piedmont Center of African Studies. She teaches Cultural Anthropology, Visual Anthropology, Media Anthropology and Ethnology of Africa at the University of Turin. . Since 1988 she has been carrying out ethnological research in Central and Eastern Africa (Democratic Republic of the Congo, Burundi, Tanzania, Uganda). Since 2004 she has been the head of the Italian Ethnological Mission in Equatorial Africa (Ministry of Foreign Affairs). She is author and editor of several

volumes (*Kubandwa. La possessione spiritica nell'africa dei Grandi Laghi*, Turin, Trauben, second edition 2013, *Filmare le culture. Un'introduzione all'antropologia visiva*, Rome, Carocci, 2005; *La ricerca sul campo in Antropologia. Oggetti e metodi*, Rome, Carocci, 2010), and numerous articles published in scientific journals. She has also worked extensively on ethnographic cinema, realizing some documentaries including *Kampala Babel* (2008, *Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza* with the support of the Piedmont Doc Film Fund).

2.6

Veniamo alle mani. Forme di comunicazione interlinguistica per l'arte.

Annamaria Cilento, Anna Di Domizio, Rocco Rolli

Associazione Comunicazione Visiva e Interpreti LIS, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo e Tactile Vision onlus

Il progetto nasce dall'idea di rendere accessibile a tutti l'esperienza dell'arte contemporanea, affinché tutte le domande che quest'arte ci pone e le riflessioni che ci invita a fare diventino patrimonio comune, siano strumento di consapevolezza e conoscenza del mondo.

Nel caso di persone con disabilità sensoriale, la comprensione di un'opera d'arte ha spesso bisogno solo di pochi supporti all'esperienza di visita, affinché siano colmati i vuoti che il senso carente può far nascere. Per il resto la chiave per entrare in contatto con l'opera è il linguaggio, la comunicazione.

Ma esiste un linguaggio specifico per ciascuna disabilità? E la disabilità che lingua parla? È possibile leggere un'opera d'arte mettendo insieme più disabilità e lasciando che ciascuna integri il dialogo con la propria specificità? L'obiettivo del progetto è verificare se sia possibile realizzare strumenti efficaci di comunicazione condivisi per persone cieche e sorde. Per fare questo si intende partire dagli ambiti generali: verranno introdotti sia i temi principali dell'arte contemporanea, sia le forme della comunicazione e la legislazione sui temi della disabilità, in modo da inquadrare sia il contesto culturale che i diritti fondamentali. Si proseguirà approfondendo la conoscenza delle due lingue di riferimento – Braille e LIS – utilizzando come territorio di sperimentazione le opere delle mostre in corso in Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.

In particolare si partirà dallo strumento chiave sia per le persone cieche che per le persone sorde: le mani. Le mani dei ciechi toccano per conoscere, quelle dei sordi segnano per parlare. La parte sperimentale del progetto si occuperà di capire se sia possibile partire da questo elemento comune per parlare contemporaneamente a due condizioni così diverse, e per fare in modo che dialoghino tra di loro.

Veniamo alle mani. Forms of interlinguistic communication for art.

A project curated by the Association for Visive communication and Italian Sign Language Interpreters, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo and Tactile Vision Onlus. The project "Veniamo alle mani" ("Coming to blow", a wordplay in Italian on the use of hands) intends to make the experience of contemporary art accessible to everyone, so that all the questions that this art makes us and the reflections that invites us to do can become a common heritage, an instrument for reaching a better awareness and knowledge of the world.

In case of people with sensory disability, the understanding of a work of art often only

needs a few supports during the visit, so that one can overcome any possible problem due to the sensory impairment. But the main key for coming into contact with the work of art is language, communication.

But does a specific language exist for each disability? And how does disability speak? Is it possible that people with different disabilities can communicate to each other, each starting from one's peculiarity, thus creating a full and complex understanding?

The aim of the project is to verify if it is possible to create effective instruments for a shared communication for blind and deaf people. To do that, we start from general topics: the main aspects of contemporary art, different forms of communication, and the laws about disability. And, of course, the main principles of the two languages – Braille writing and Italian Sign Language – so that the participants can share a common field of investigation. The objects and tools for the study will be the exhibitions in Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.

The project has its starting point in the role of the key instrument for both deaf and blind people: the hands. Blind people touch objects to understand their forms, deaf people use hand language to speak. The experimental part of the project works on the possibility to create a dialogue that includes operators, deaf people, blind people and the work of art on a common level.

Annamaria Cilento fa parte del Dipartimento Educativo della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, ed è mediatrice culturale d'arte. Progetta e conduce le attività per pubblico scolastico e non scolastico, in particolare si occupa dei progetti legati all'accessibilità museale ed è referente per la formazione del personale nell'accoglienza alle persone con disabilità.

Annamaria Cilento is cultural art mediator and part of the staff of the Education Department at Fondazione Sandretto Re Rebaudengo. She plans and manages activities for all school levels and for adult public. In particular she focuses on museum accessibility activities and projects, and is in charge for the training of the staff of the museum for the welcoming of visitors with disabilities and special needs.

Anna Di Domizio è interprete della Lingua Italiana dei Segni, lavora come freelance e all'interno del Consorzio Kairòs, un insieme di cooperative che si occupano di inclusione sociale attraverso servizi alla persona e di inserimento lavorativo. È madrelingua segnante, figlia di genitori sordi, ha iniziato a lavorare come interprete e educatrice per persone sorde e sordocieche. Oggi si occupa di comunicazione visiva in generale, soprattutto nell'ambito della cultura, del lavoro, del welfare e della formazione, a partire dalla Lingua dei segni e nella ricerca di nuove e diverse strategie di comunicazione. È Consulente in contesti di progettazione europea e transnazionale.

Anna Di Domizio is an interpreter for Italian Sign Language. She works as a freelance and for Kairòs Group, a union of cooperatives that work for social inclusion, through services to person and work placement. She learned Italian Sign Language from her deaf mother and father, she began working as an interpreter and as an educator for deaf and deaf-blind people. Now she works for visual communication in general, above all in the fields of culture, work, welfare and education, starting from sign language, but in an ongoing research for new strategies in communication. Anna Di Domizio is also consultant for European and transnational projects.

Rocco Rolli è un architetto. Svolge attività di ricerca su temi di progettazione accessibile

con particolare attenzione alle problematiche di orientamento e mobilità delle persone non vedenti e alle tematiche connesse alla percezione e alla rappresentazione per disabili visivi.

Ha partecipato al gruppo italiano di ricerca del progetto "European Cities Within Reach" e al gruppo italiano di ricerca del progetto "Tactimages" promosso dall'unione Europea. Docente al corso "Progettare per tutti: dalle barriere architettoniche all'accessibilità" della Facoltà di Architettura di Torino. Consulente tecnico dell'unione Italiana Ciechi ed Ipovedenti - Consiglio Regionale del Piemonte sui temi dell'accessibilità. Vicepresidente di Tactile Vision onlus. Cura con Fabio Levi la collana di libri in rilievo "Tacto", Silvio Zamorani Editore.

Rocco Rolli is an Architect. He is a researcher in the field of Accessibility Design with specific attention to problems related with orientation and mobility for blind people, and to perception and representation for visually impaired people. He was part of the Italian research group for the project "European Cities within Reach" and for the project "Tactimages", issued by the European Community. He is professor for the University Course "Design for All: from Architectural barriers to accessibility", at the Faculty of Architecture in Turin. Rolli is technical adviser for the Regional Council Piedmont of the Italian Union for the Blind and Visually Impaired, and is Vice-president of Tactile Vision Onlus, a no profit association working in the field of inclusive communication. Together with Fabio Levi, he curates the series of tactile books "Tacto", Editor Silvio Zamorani.

2.7

Descrivedendo - Un progetto culturale, innovativo e inclusivo di accessibilità e fruibilità delle opere d'arte

Rosa Garofalo

Associazione Nazionale Subvedenti Onlus

Il progetto si colloca tra le attività associative di Associazione Nazionale Subvedenti Onlus - svolte nell'ambito del miglioramento dell'accessibilità museale e fruibilità delle opere d'arte.

Alla base di descrivedendo (www.descrivedendo.it) c'è la descrizione. Indispensabile alle persone ipovedenti e non vedenti per cogliere ciò che fanno fatica a vedere, per poi lasciarsi trasportare dalla suggestione poetica che ha guidato la mano dell'artista.

La potenza evocativa delle parole è capace di creare un mondo di immagini mentali il più vicine possibile alla realtà.

Descrivedendo, è basato su un uso inclusivo ed efficiente del linguaggio comune che, seguendo le linee guida - depositate presso Siae - crea una Descrizione Certificata oggettiva e morfologica che consente a chi guarda l'opera di conoscerne l'esatta composizione.

La "descrizione" per la sua natura è un elemento comprensibile a tutte le persone con e senza disabilità, pertanto è un elemento di unione, un ideale "punto zero" che permette a tutti di porsi dinanzi ad un quadro e poterlo "vedere davvero" ciascuno con le proprie capacità (vista o immaginazione).

Il progetto descrivedendo ha trovato riscontro positivo in alcune delle più importanti realtà museali milanesi.

Con l'Unità Case Museo e Progetti Speciali del Comune di Milano abbiamo realizzato la descrizione certificata per "La scuola dei Gladiatori" di G.De Chirico presso Casa Museo

Boschi Di Stefano. Inoltre ANS realizza attività formative sulle Linee Guida Descrivendo per alcuni progetti di Alternanza Scuola Lavoro.

Con la Pinacoteca di Brera stiamo realizzando, il percorso accessibile e inclusivo di Slow Art “descrivendo i Capolavori di Brera”. Le descrizioni già realizzate sono: “Il Cristo e la Samaritana” di A.Carracci, “Cena in Emmaus” di Caravaggio, “Il Bacio” di F.Hayez.

Seguiranno le descrizioni de “Il Cristo Morto” del Mantegna e lo “Sposaiizio della Vergine” di Raffaello.

Descrivendo è stato inserito dalla Pinacoteca Brera nell’offerta formativa Nazionale 2018/2019 e una volta al mese, i visitatori potranno prenotare (compresa nel biglietto d’ingresso) la visita descrivendo accompagnati da personale del museo appositamente formato.

Con Museo del 900 realizzeremo la descrizione certificata di un quadro di U.Boccioni.

Con il Museo Civico Archeologico di Angera è in fase di realizzazione la descrizione Certificata di un reperto di Stele Funeraria di epoca romanica in pietra di Angera. E’ previsto un evento pubblico di presentazione il 25 novembre 2018 presso il Museo.

Con il Polo Museale Regionale Lombardia è in fase di realizzazione la descrizione certificata del “Cenacolo” Vinciano.

In occasione della settimana della disabilità, patrocinata dal comune di Milano, ANS realizzerà “artisticamente”, tre giorni di eventi attraverso cui descrivendo farà da filo conduttore e permetterà, per la prima volta, un dialogo comune e inclusivo tra Casa Museo Boschi di Stefano, Pinacoteca di Brera e Museo del 900 realizzando tre giorni di eventi.

Descrivendo - an inclusive, cultural project for an approach to art heritage, made accessible to all potential users.

ANS Associazione Nazionale Subvedenti, a non profit organization representing visually impaired persons, was created in 1970 in Milan, Italy.

Among ANS initiatives, developed in the spirit of equal access, *descrivendo* (www.descrivendo.it) is a method designed to make the experience of museums and art heritage an in-depth emotional event, for all people.

Narration and verbal description are basic tools which facilitate the fruition of a piece of art by the visually impaired people, while the sighted persons are offered the chance to avoid the “hit and run visit” in a museum.

The slow pace of words is a prerequisite to fully appreciate the suggestion of the cultural and poetic value of an artwork. Words stimulate mental images and the power of our imagination, compensating for the lack of elaboration caused by the daily pervasive presence of images. Artistic and poetic information come immediately after and complete the presentation.

The verbal description of *descrivendo* is based on a set of guidelines (open content, but registered with SIAE, the Italian copyright agency) meant to implement a descriptive pattern resulting in an objective, morphological presentation, validated and certified by the *descrivendo* team, in absolute compliance with the art object described.

Through such description the visitor of a museum will be able to stand in front of a painting or a sculpture or an archaeological remain, “visualize” it and interact with the artwork using the support of his/her imagination.

Descrivendo has been “adopted” by some of the most important art museums of Milan. In December 2017 a certified description of Giorgio De Chirico’s “La scuola dei gladiatori” was prepared for Unità Case Museo e Progetti Speciali of Milan municipality.

The program “descrivendo Brera’s masterpieces” started in 2018 in collaboration with la Pinacoteca di Brera (Brera Art gallery in Milan) and their educational team. The paintings already described, according to this innovative methodology are “Il Cristo e la Samaritana” by A.Carracci, Caravaggio’s “Cena in Emmaus” and “Il Bacio” by F.Hayez .

We are currently working at more descriptions such as A.Mantegna’s “Cristo morto nel sepolcro” and Raffaello’s “Sposalizio della Vergine”.

A guided visit at no extra charge (reservation required) is offered once a month to Brera’s visitors providing a richer experience of art through descrivedendo’s methodology. Staff of Brera’s Educational team will conduct the visit.

For Museo del Novecento in Milan the description of one of Umberto Boccioni’s paintings is due at the end of November 2018.

For Museo Civico Archeologico in Angera descrivedendo’s team are working at the description, certified according to the registered guidelines, of a

Funerary Romanesque stele, made with local stone from Angera. On Nov.25, 2018 the stele and its description will be exhibited during an official event at the Museo Civico Archeologico.

In collaboration with Polo Museale of the Region of Lombardy, in 2019 descrivedendo’s description of Leonardo’s “Last Supper” will be ready for the celebration of the 500th anniversary of his death.

Rosa Garofalo

Dopo gli studi in tecnologia ed informatica, seguiti a Milano, RG ha conseguito un ulteriore diploma in Tiflogia (corso Irifor).

Lavora presso ANS Associazione Nazionale Subvedenti dal 2008. Precedentemente impiegata presso un’agenzia di Intermediazione Mobiliare.

Nell’ambito dell’ampia gamma di attività e servizi dell’ans RG segue progetti sulla disabilità visiva relativi a Orientamento e Mobilità, Inserimento lavorativo, Tecnologie Assistive ed Inclusione scolastica.

La sua spiccata capacità di iniziativa, rivolta all’analisi e soluzione di problemi, è fondamentale sia per l’allargamento delle relazioni di ANS con le istituzioni pubbliche e private sia per l’ampliamento dei servizi rivolti all’utenza disabile.

E’ coordinatrice del progetto descrivedendo sull’accessibilità del patrimonio museale e responsabile delle relazioni esterne con musei e realtà artistiche.

La sua empatia ed esperienza rappresentano un’importante risorsa per un’associazione non profit ed un efficace sostegno a minori, giovani, adulti e anziani in difficoltà.

Rosa Garofalo has completed her education in Milan. To her studies in technology and informatics she has added a diploma in typhology.

She has worked for ANS Associazione Nazionale Subvedenti - for the last 10 years. She was previously employed in a SIM Securities Company.

Within ANS wide range of activities RG is involved in projects related to visual impairment, dealing with mobility and orientation, job placement, assistive technology and inclusive education.

Her attitude to take personal action to analyse and solve problems has been paramount to improve both ANS relationship with public and private institutions and ANS services for the care of people with disabilities.

She is project coordinator for descrivedendo and responsible for external relations with museums and art institutions.

Her empathic attitude combined with her experience is of great support to the young and the adult and an important resource for a non profit organization.

Sessione Ignite

2.8

Il progetto *VIBE. Voyage Inside a Blind Experience*

Giulia Grassini

Atlante Servizi Culturali

In Europa le persone con disabilità visiva sono 30.385.588,04¹, in Italia 2.459.446,23². Applicando questi dati all'ambito artistico e culturale, ci siamo chiesti in che modo un non vedente può inserirsi nella vita culturale del proprio territorio e interessarsi all'arte contemporanea.

Può frequentare mostre temporanee? Di quali strumenti ha bisogno? Come interagisce con gli altri visitatori e lo staff del museo?

Il progetto *VIBE. Voyage Inside a Blind Experience* nasce nel 2016 per formulare un modello replicabile di mostra temporanea fruibile con pari interesse sia da soggetti normovedenti che da persone con disabilità visiva. Parte dalla constatazione che solitamente gli interventi museali riservati ai non vedenti riguardano le collezioni permanenti attraverso la possibilità di toccare opere scultoree o la riproduzione in scala di opere figurative e architettoniche, favorendo una lettura didattico-didascalica. Tali modelli rimangono strumenti necessari, ma lo sviluppo di specifiche tecnologie e interazioni multisensoriali applicabili ad essi, unitamente alla scelta di opere d'arte astratta, possono arricchire l'esperienza di visita e la partecipazione ai servizi museali.

Per testare la possibilità di questa intuizione abbiamo prodotto la prima mostra temporanea accessibile anche a non vedenti con le opere di Josef e Anni Albers.

Gli artisti, formati al Bauhaus e vissuti poi in America, amavano sperimentare le potenzialità di materiali inconsueti, studiare i comportamenti di forme e colori e credevano nella necessità di un approccio multisensoriale all'arte.

Il progetto, ideato da Atlante Servizi Culturali e supportato scientificamente dell'istituto dei Ciechi di Milano, è stato pienamente sostenuto dalla The Josef and Anni Albers Foundation, che ha garantito il prestito gratuito di 63 opere, la presenza del proprio personale per le fasi operative e permesso per la prima volta di far toccare cinque dipinti originali.

A ciò si aggiunge la partnership con due musei europei: The Glucksman (Cork, Irlanda) e MSU (Zagabria, Croazia), che ospitano la mostra dopo la prima tappa al Santa Maria della Scala (Siena).

Il progetto è stato cofinanziato dal programma Europa Creativa 2014-2020 dell'unione Europea ed è in corso (giugno 2017–giugno 2019). La mostra inizia con un corridoio sensoriale in cui i visitatori possono provare l'esperienza del buio e termina con un esperimento tratto da *Interaction of Colors* di Josef Albers per suggerire la relatività dei sensi attraverso un approccio sinestetico. È stato prodotto il primo catalogo braille

¹ Il Dato riguarda ciechi e ipovedenti ed è stato fornito da L'istituto dei Ciechi di Milano, aggiornato all'anno 2016

² Il Dato riguarda ciechi e ipovedenti ed è stato fornito da L'istituto dei Ciechi di Milano, aggiornato all'anno 2016

dedicato a una mostra temporanea e tutti gli strumenti di comunicazione rispettano criteri di accessibilità e chiarezza. Le opere sono accompagnate da interventi metodologici e innovative tecnologie che offrono a tutti i tipi di pubblico suggestioni tattili e uditive e coinvolgono qualunque visitatore nella creazione di contenuti, secondo criteri multisensoriali che si rivolgono in maniera inedita, partecipata ed esperienziale a tutti. Tale esperienza si prefigura come caso di studio utile per raccogliere dati, formare personale, migliorare strumenti e strutturare un modello di inclusione replicabile.

VIBE Project. Voyage Inside a Blind Experience

In Europe, there are 30,385,58,804 people with visual impairment³, in Italy 2,459,446.23⁴.

We applied these data to the artistic and cultural field, and asked ourselves how a blind person can take part in the cultural life of his territory and take an interest in contemporary art.

Can he attend temporary exhibitions? What tools does he need? How does he interact with other visitors and museum staff?

VIBE project (Voyage Inside at Blind Experience) began in 2016. It is a project that aims to create a reproducible model of a temporary exhibition accessible both for blind and seeing people. It starts from the observation that usually only permanent collections have specific support for visually-impaired people: these are often figurative and architectural reproductions, with a didactic-intellectual approach.

We still need this type of tools, but the development of specific technologies and multi-sensorial interactions, together with the choice of abstract works of art, can enrich the visitor's experience and participation of the museum services.

To test the possibilities of this intuition we produced the first temporary exhibition that is also accessible to blind people, with the works of Josef and Anni Albers.

The artists began work at the Bauhaus and then lived in America. They loved to experiment with the potential of unusual materials, to study the behaviour of shapes and colours and believed in the need for a multi-sensory approach to art.

The project, conceived by Atlante Servizi Culturali and scientifically supported by the Istituto dei Ciechi in Milan, was fully supported by The Josef and Anni Albers Foundation, which has lent 63 artworks no-charge, helped by making its staff available for the operational phases and made 5 paintings touchable for the very first time. We can also add the partnership with two European museums: The Glucksman (Cork, Ireland) and MSU (Zagreb, Croatia), which host the exhibition after the first stage at Santa Maria della Scala (Siena).

The project was co-funded by the Creative Europe programme 2014-2020 of the European Union and is ongoing (June 2017-June 2019). The visit starts with a sensorial corridor where everyone can discover Albers' materials in total darkness and ends with an experiment based on Josef Albers' *Interaction of Colors*, suggesting the relativity of the senses through a synaesthetic approach. The first braille catalogue for a temporary exhibition was produced and all the communication tools comply with criteria of accessibility and clarity. The works are accompanied by methodological interventions and innovative technologies that offer all the visitors tactile and auditory suggestions

³ These data about blind and partially sighted people was provided by The Institute of the Blind in Milan, updated in 2018

⁴ These data about blind and partially sighted people was provided by The Institute of the Blind in Milan, updated in 2018

and involve every person in the creation of content, according to multi-sensory criteria that address everyone in a new, participatory and experiential way. This experience is intended as a case study that is useful for collecting data, training staff, improving tools and structuring a model of replicable inclusion.

Giulia Grassini

Laureata in Economia e Gestione dei Beni Culturali e dello Spettacolo presso l'Università Cattolica di Milano, Giulia Grassini ha collaborato con il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci (Milano) e con la Fondazione Musei Civici di Venezia. Dal 2016 lavora per Atlante Servizi Culturali, una giovane realtà umbra che fornisce servizi e competenze specializzate per la gestione e la valorizzazione di musei e beni culturali in Italia e all'estero, sia producendo mostre in proprio che progettandone e eseguendone la realizzazione per altri soggetti attraverso servizi di curatela, logistica, trasporto, fundraising, allestimento, educazione, gestione dei servizi aggiuntivi e del personale. Per Atlante Giulia si occupa di comunicazione, mediazione e progettazione culturale.

Giulia Grassini graduated in Economics and Management of Culture and Entertainment at the Catholic University of Milan. She has collaborated with the National Museum of Science and Technology Leonardo da Vinci (Milan) and with the Fondazione Musei Civici of Venezia. Since 2016 she has been working for Atlante Servizi Culturali, a young Umbrian company that provides specializes services and skills for the management and enhancement of museums and cultural heritage sites in Italy and abroad, both producing exhibitions and planning and executing them for other subjects through services of curating, logistics, transport, fundraising, preparation, education, management of additional services and personnel. Giulia deals with communication, mediation and cultural planning for Atlante.

2.9

Progetti di accessibilità: il caso *Doppio Senso. Percorsi tattili alla Collezione Peggy Guggenheim - Catalonia in Venice* _*La Venezia che non si vede* (Biennale di Venezia)

Valeria Bottalico

Accessibility project manager

Doppio Senso. Percorsi tattili alla Collezione Peggy Guggenheim è un percorso rivolto a non vedenti, ipovedenti e vedenti, in chiave inclusiva, teso alla formazione di una comunità sempre più ampia e partecipe alla vita del museo, per la diffusione dell'arte moderna e contemporanea.

Doppio senso, ideato e curato da Valeria Bottalico, ricercatrice e formatrice nell'ambito dell'accessibilità museale e dell'arte partecipata, ha l'obiettivo di promuovere il ruolo sociale ed educativo del museo come luogo d'incontro e inclusione, e di avviare un processo di sensibilizzazione alla conoscenza dell'arte attraverso il tatto.

L'esperienza, con cadenza mensile, il sabato per gli adulti e la domenica per i bambini, ha una durata di tre ore circa e consta di due parti:

- una guida all'esplorazione tattile individuale
- un laboratorio di modellazione dell'argilla condotto dallo scultore non vedente Felice Tagliaferri, volto a consolidare l'immagine mentale formata dell'opera d'arte fruita tattilmente.

Catalonia in Venice 2017_ La Venezia che non si vede è un progetto di arte pubblica dell'artista catalano Antoni Abad presentato alla Biennale d'Arte Internazionale di

Venezia. Esso consiste in un'interpretazione sensoriale della città lagunare in collaborazione con persone non vedenti o ipovedenti, i quali hanno elaborato una cartografia sonora e geolocalizzata di Venezia tramite l'app *Blindwiki*.

Le registrazioni sono state geolocalizzate da febbraio e sono state realizzate nel corso di tour settimanali coordinati dall'artista in collaborazione con Valeria Bottalico. Hanno partecipato a questi tour principalmente persone non vedenti insieme a volontari di associazioni cittadine e studenti delle Università Iuav e Ca' Foscari.

Accessibility projects: The Dual-Sense case. Tactile routes to the Peggy Guggenheim Collection - Catalonia in Venice _The unseen Venice (Venice Biennale)

Double Meaning. A tactile journey through the Peggy Guggenheim Collection is an innovative new program expands access to the Venetian museum, which makes works on view accessible to blind, visually impaired and seeing visitors. The experimental program, curated by Valeria Bottalico, promotes the social and educational role of the museum as a place of dialogue and inclusiveness.

The project includes: an individual tactile guided exploration; an experimental workshop with clay conducted by blind artist Felice Tagliaferri.

Catalonia in Venice 2017_ La Venezia che non si vede is a project of public art by Antoni Abad, a Catalan artist, introduced for The Biennale of Venice (2017). It is an auditory cartography of the city, for the designing of which, Antoni Abad in collaboration with Valeria Bottalico coordinated the mapping together with blind and sighted people, visually impaired and volunteers through the app *Blindwiki*.

The map of Venice, that you cannot see, has been created before the Biennale's opening, thanks to the meeting they had with association of blind people along with university students from IUAV and Ca' Foscari.

Valeria Bottalico, Accessibility Project Manager

Valeria Bottalico è storica dell'arte e filologa, specializzata in diritti umani, servizi educativi e accessibilità museale. Collabora con diverse istituzioni museali e culturali per le quali forma il personale, progetta e coordina attività educative con attenzione ai temi dell'accessibilità e dell'arte partecipata, tra cui: Collezione Peggy Guggenheim (Venezia); la Venaria Reale (Torino); Fondazione Ratti (Como); Biennale di Venezia; Musei civici di Bassano del Grappa (Vicenza); Institut Ramon LLull di Barcellona (Spagna), CBM Italia (Milano), Istituto dei Ciechi (Milano); Museo Civico Archeologico (Milano); Accademia Carrara (Bergamo).

Valeria Bottalico, Accessibility Project Manager

Valeria Bottalico is an art historian and philologist, specialized in Human Rights, Education and Accessibility. As professional she has over ten years experience in designing, facilitating and project managing innovative and inclusive public programs, educational projects and participatory community events for museums and cultural organizations; including the Peggy Guggenheim Collection (Venice); the Palace of Venaria(Turin); the Ratti Foundation (Como); the Venice Biennale; Civic Museums in Bassano del Grappa (Vicenza) and the Institut Ramon LLull of Barcelona (Spain), CBM Italy (Milan), Institute of Blind (Milan); Museo Civico Archeologico (Milano); Accademia Carrara (Bergamo).

2.10

Se, come e perché favorire l'accesso al Museo ai Nuovi cittadini: un'esperienza del Palazzo delle Esposizioni di Roma

Daniela Lancioni

Palazzo delle Esposizioni

Nel maggio del 2018, nel corso della mostra “Cesare Tacchi. Una retrospettiva”, il Palazzo delle Esposizioni ha sperimentato un modo per sollecitare e favorire la visita alla mostra da parte di coloro che, provenienti da diverse parti del mondo, sono impegnati in un processo di inserimento sociale. Più specificatamente l’iniziativa era rivolta agli allievi e alle allieve delle scuole gratuite di lingua italiana.

L’obiettivo, quello di sperimentare dinamiche di integrazione scegliendo come piattaforma di confronto la sfera culturale, nella fase di progettazione si è articolato e nutrito attraverso una serie di interrogativi via via sciolti sulla base di diverse riflessioni e grazie alla collaborazione con altre istituzioni: la Cattedra di Storia dell’arte contemporanea dell’università degli Studi di Roma “Sapienza” con la quale il progetto è stato ideato, la Rete Scuolamigranti grazie al cui significativo contributo il progetto è stato reso operativo insieme a Biblioteche di Roma, Comunità di Sant’Egidio, Società Dante Alighieri.

L’attività, in sintesi, è stata la seguente. I Servizi educativi dell’azienda Speciale Palaexpo, accogliendo le indicazioni emerse dagli incontri con i docenti e i volontari delle scuole e condividendo la progettazione con tutti i partner del progetto, hanno messo a punto una visita animata alla mostra condotta individuando una serie di parole chiave, ma anche servendosi di materiali e strumenti esplicativi e prevedendo l’insorgere di momenti performativi.

La cattedra di Storia dell’arte contemporanea ha legato al progetto la possibilità di maturare crediti formativi, raccogliendo la disponibilità di 19 studenti e studentesse. Questi, sono stati formati attraverso visite alla mostra, incontri sulla didattica dell’arte e sulle metodologie di mediazione culturale e altri approfondimenti affidati a esperti di materie diverse.

Per l’occasione è stato stampato un invito cartaceo consegnato a mano, dagli studenti universitari e dal personale del Palazzo delle Esposizioni coinvolto nell’iniziativa, alle diverse scuole di italiano, illustrando contestualmente il progetto agli insegnanti che non avevano partecipato alle riunioni preliminari.

Il 2 maggio 2018 circa 500 tra allievi e docenti hanno visitato gratuitamente la mostra accompagnati nel percorso, singolarmente o in gruppo, da una coppia di studenti universitari. Ogni visita, per quanto fedele al canovaccio studiato, è stata condotta, volutamente, in modo fluido e articolata, principalmente, sullo scambio interpersonale.

Al termine della iniziativa l’equipe di progetto ha valutato l’intera esperienza attraverso questionari, report e momenti di confronto tra i partecipanti.

Il bilancio generale è stato positivo e il processo di intermediazione culturale ha comportato anche qualche sorpresa in merito all’interpretazione del lavoro di Cesare Tacchi.

È rimasta sospesa la domanda di come accogliere un gesto di restituzione da parte dei nostri ospiti. Soprattutto in merito a questa dinamica vorremmo perfezionare il progetto e continuare a riflettere e a sperimentare nel momento in cui, il prossimo gennaio, riproporremo l’iniziativa in occasione della mostra attualmente in corso al Palazzo delle Esposizioni dedicata al lavoro di Piero Tosi.

Whether, how and why to favour Museum access to New citizens: the experience of the Palazzo delle Esposizioni in Rome

In May 2018, while the exhibition “Cesare Tacchi. A Retrospective” was showing, the Palazzo delle Esposizioni experimented with a way to encourage and favour visits to the show by people who, having arrived from other parts of the world, are involved in a

process of social integration. More specifically, the initiative targeted students attending the free Italian language schools.

The objective, to experiment with integration dynamics by choosing the cultural sphere as a platform of comparison, was subdivided and enhanced through a series of questions that were gradually resolved on the basis of various reflections, thanks also to collaboration with other institutions: the Chair of History of Contemporary Art at “La Sapienza” University of Rome, which co-devised the project; Scuolamigranti (an immigrant schools network), thanks to whose significant contribution the project was made operational, together with Biblioteche di Roma, Comunità di Sant’Egidio and Società Dante Alighieri.

The activity, in brief, was as follows: the Palaexpo Education Services, following the inputs that emerged from meetings with teachers and volunteers from the schools, and sharing the planning with all the project partners, fine-tuned an activity-visit to the show, carried out by identifying a series of keywords, but also making use of explanatory materials and tools and the inclusion of performative moments.

The Chair of History of Contemporary Art has linked the possibility of study credits to the project, bringing in a total of 19 students. Their training has consisted of exhibition visits, meetings regarding art teaching and the methodologies of cultural mediation, as well as other in-depth encounters with experts in various subjects.

A printed invitation was created for the occasion, hand-delivered by the university students and Palazzo delle Esposizioni personnel involved in the initiative, to the various Italian language schools, which illustrates the project for teachers who did not attend the preliminary meetings.

On 2nd May 2018 about 500 pupils and teachers visited the show free of charge, accompanied, individually or in groups, by pairs of university students. For all that the ‘script’ was followed faithfully, each visit took place, intentionally, in a fluid manner, pivoting mainly on interpersonal exchange.

At the end of the initiative the project team assessed the whole experience through questionnaires, reports and meetings of the participants.

The general balance was positive, and the process of cultural mediation also produced some surprises with regard to interpretation of Cesare Tacchi’s work.

The question remains of how to welcome a return gesture from our guests. Especially with regard to this dynamic, we would like to perfect the project and continue to reflect and experiment on the moment, next January, when we shall be repeating the initiative on the occasion of the current exhibition at the Palazzo delle Esposizioni, dedicated to the work of Piero Tosi.

Daniela Lancioni è nata nel 1959 a Roma dove risiede. È curatrice senior del Palazzo delle Esposizioni di Roma. Ha diretto lo Spazio per l’arte contemporanea Tor Bella Monaca (1996-2001). Il suo campo di ricerca è l’arte italiana del secondo Novecento. Tra le sue mostre più recenti *Anni 70. Arte a Roma*, Roma 2013-2014 e *Cesare Tacchi. Una retrospettiva*, Roma 2018. Ha scritto su Giuseppe Penone, Giulio Paolini, Ettore Spalletti, Eliseo Mattiacci, Tano Festa, Giosetta Fioroni, Bruno Ceccobelli, Giacinto Cerone, David Tremlett, Carlos Amorales, Gruppo di San Lorenzo, Associazione Incontri Internazionali d’Arte, Galleria La Salita.

Daniela Lancioni was born in Rome (1959) where she currently lives. Senior curator of the Palazzo delle Esposizioni in Rome, she was formerly director of the Contemporary Art Space Tor Bella Monaca (1996-2001). Her field of research is Italian art of the second

half of the 20th century. Her two most recent exhibitions are *Anni 70. Arte a Roma*, Rome 2013-2014 and *Cesare Tacchi. Una retrospettiva*, Rome 2018. Her writings include works on Giuseppe Penone, Giulio Paolini, Ettore Spalletti, Eliseo Mattiacci, Tano Festa, Giosetta Fioroni, Bruno Ceccobelli, Giacinto Cerone, David Tremlett, Carlos Amorales, Gruppo di San Lorenzo, Associazione Incontri Internazionali d'Arte and Galleria La Salita.

2.11

Conversando s'impara

Elisabetta Borgia

MiBAC

Il contributo è incentrato sulla presentazione del progetto radiofonico 'Conversazioni d'arte', un'iniziativa a favore dell'accessibilità al patrimonio culturale da parte delle persone con disabilità visiva, avviata nel 2011 e condotta in collaborazione con la Radio web dell'unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus.

Si tratta di trasmissioni radiofoniche a tema, con possibilità d'interazione da parte degli ascoltatori, dedicate al patrimonio culturale in cui descrizioni di monumenti, paesaggi, opere, manufatti e tradizioni sono accompagnate dall'analisi di documenti e dall'ascolto di brani letterari di autori antichi e moderni.

Nel corso di ogni puntata, una specifica rubrica è dedicata a promuovere e dare informazioni utili su percorsi, allestimenti, mostre, eventi in corso ed altre iniziative culturali accessibili anche alle persone con disabilità visiva.

La progettazione e l'organizzazione dei cicli di trasmissioni andate in onda dal 2011 ad oggi, oltre alla collaborazione dell'unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, ha visto la partecipazione di funzionari e direttori di musei, soprintendenze, archivi, biblioteche e musei statali e non, docenti universitari, rappresentati di Enti e associazioni che promuovono il tema dell'accessibilità culturale.

Le puntate, trasmesse in diretta dalla radio web dell'u.I.C.I. possono essere riascoltate e scaricate dal sito del Sed all'indirizzo www.sed.beniculturali.it, sotto la voce Progetti, e su quello dell'unione all'indirizzo www.uiciechi.it/archiviomultimediale.

L'iniziativa progettuale ha perseguito, fin dalle prime battute, l'obiettivo di comunicare e promuovere il patrimonio culturale sfruttando le potenzialità e le suggestioni offerte dalla radio, sensibilizzare quanti operano nei luoghi della cultura sul tema dell'accessibilità, ampliare la comunicazione culturale attraverso altri mezzi capaci di coagulare contenuti, suggestioni, 'immagini' sonore, che interagendo in maniera trasversale potessero raggiungere più categorie di pubblico. Raccontare, dunque, il patrimonio prescindendo dalle immagini, farlo conoscere, capire, sentire, risolvere, attraverso la descrizione di reperti, sculture, dipinti, paesaggi, monumenti etc., ma anche attraverso la ricostruzione del loro contesto storico-artistico, il rapporto tra l'opera e l'emozione che questa trasmette, il suo significato.

Le Conversazioni d'arte, hanno determinato il conferimento al mibac del Premio Braille 2011 per 'la particolare attenzione riservata al tema dell'accessibilità dei tesori d'arte ai ciechi e agli ipovedenti', il premio è stato consegnato in occasione della manifestazione del novembre 2011 (Sala Petrassi - Auditorium Parco della Musica di Roma).

Cicli di trasmissioni:

2011 - Storie d'arte nel segno del viaggio

2012 - Dimore, castelli e palazzi d'Italia

2013 - Le grandi mostre

2013 - Il juke box della storia italiana. Il patrimonio dell'istituto Centrale per i Beni Sonori ed Audiovisivi racconta la storia nella canzone italiana
2014 - Cinque passi nella scultura, dall'antico al contemporaneo
2014 - A cento anni dalla Grande Guerra
2014 - l'eredità intangibile o 'del patrimonio culturale immateriale'
2015 - Frutti della terra. Racconti del mito
2016 - Segni, simboli e archetipi
2017 - Impronte culturali
In corso - Incontri e contaminazioni. Arte, storia, musica e letteratura tra Europa e Mediterraneo

Conversation brings learning

This discussion point stems from and revolves around a radio project entitled "Conversazioni d'arte" (Conversations about art), an initiative aimed at making Italy's cultural heritage accessible to people who are visually impaired that was launched in 2011 in collaboration with the internet radio station streamed by UICI (The Italian Union for the Blind and Visually Impaired), a non-profit organization.

Themed broadcasts dedicated to the country's national heritage include descriptions of monuments, landscapes, works of art, artefacts and traditions that are supplemented with analyses of documents and readings of literary passages by both ancient and modern authors, as well as opportunities for listeners to interact with what they hear.

A section of each episode sets out to boost awareness of specific current exhibitions and events, including how they have been set up or staged, as well as details of other cultural initiatives that are also accessible to those who are visually impaired.

The planning and organization of all series broadcast since 2011 to date has been a collaborative effort between the Ministry and the UICI and has also involved the participation of the directors and staff of both state and privately owned museums, superintendencies, archives and libraries as well as university lecturers and the representatives of institutions and associations that work to achieve cultural accessibility.

Episodes, streamed live on the uicis internet radio station can be replayed and downloaded from the "Progetti" section of our website - www.sed.beniculturali.it - as well as from the uicis own site - www.uiciechi.it/archiviomultimediale.

Right from its earliest days, the project's focus has been on talking about and increasing awareness of Italy's national heritage by exploiting the potential of radio broadcasting and its capacity to inspire, as well as to raise awareness amongst those who work in the nation's cultural sites and places with regards to accessibility by the visually impaired. The project is also aimed at increasing the ways of communicating about culture by other auditory means that can be used in combination to bring together particular topics, suggestions and images in order to reach more sections of the public. The point is to tell the story of Italy's heritage without the use of actual images so that people can hear and learn about it, understand it and form an opinion about it thanks to descriptions of finds and artefacts, sculptures, paintings, landscapes and monuments etc. That are also placed in their various historic-artistic contexts and by creating a sense of the emotions that these inspire and what they actually mean.

"*Conversazioni d'arte*" received the 2011 mibac Braille Prize for its efforts in making art treasures accessible to the blind and visually impaired, which was awarded during a

ceremony held in the Sala Petrassi of the Auditorium Parco della Musica in Rome on November 2011.

Themes of the radio series' by year:

2011 - Stories about Art and Travel

2012 - The residences, castles and palaces of Italy

2013 - Major Exhibitions

2013 - A "juke box" history of Italy. The ICBSA (Central Institute for Sound and audiovisual Heritage) archives chronicle the history of Italian song

2014 - Strolling around sculptures – from Ancient to modern times

2014 - 100 years after the First World War

2014 - Our Intangible Heritage or 'all about our cultural heritage that has no physical form'

2015 - Fruits of the Earth – Mythical Tales

2016 - Signs, Symbols and Archetypes

2017 - Cultural Footprints

Now airing - Encounters and Contamination: The art, history, music and literature of Europe and the Mediterranean

Elisabetta Borgia

Funzionario archeologo presso il Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Nel quadro delle azioni promosse e coordinate dalla Direzione Generale Educazione e Ricerca per il tramite del Centro per i servizi educativi del museo e del territorio, cura studi e ricerche sul tema dell'educazione al patrimonio attraverso l'organizzazione e la partecipazione a corsi, convegni e giornate seminari, la definizione di linee di indirizzo per il settore di competenza, lo sviluppo di progetti dall'infanzia all'età adulta con una particolare attenzione al tema del dialogo interculturale e dell'accessibilità universale al patrimonio culturale.

Ad una prima specializzazione ad indirizzo archeologico, acquisita attraverso studi dedicati ed attività sul campo, ha aggiunto un'ulteriore formazione *post lauream* nell'ambito della didattica, con approfondimenti successivi legati alla pedagogia speciale ed alla didattica museale. È autore di articoli scientifici di settore e di materiale didattico-divulgativo.

2.12

Il Senso dell'arte. Esempi di accessibilità alla Galleria Spada

Martina Gatti

Associazione Sinopie

Il senso dell'arte è il titolo di un progetto portato avanti dall'associazione culturale Sinopie con la Galleria Spada nel 2018, all'interno del progetto di Alternanza Scuola-Lavoro, ha coinvolto circa 600 studenti su vari aspetti relativi alla comunicazione museale, tra cui la creazione di un percorso multisensoriale rivolto alle persone con disabilità visiva.

Il progetto rientra nelle iniziative dell'anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018 in collaborazione con il Polo Museale del Lazio, ed ha tra i suoi obiettivi la volontà di rendere accessibile il linguaggio storico artistico a nuove categorie di pubblico, e di avvicinare anche visitatori abituali con un nuovo livello di analisi e comunicazione delle opere. Il lavoro si è svolto nell'arco cronologico di 6 mesi, ed ha interessato 25 gruppi

classe, ciascuno seguito da un tutor, professionista dei beni culturali con esperienze in ambito museale, per un totale di 30 ore per ogni alunno. Questo percorso integrato, di dialogo tra scuola e museo, ha valorizzato il tema dell'accessibilità in diversi aspetti, coinvolgendo ragazzi adolescenti in una realtà museale complessa come una quadreria ed avvicinandoli ad un nuovo modo di comunicare il Museo ad un pubblico non vedente, creando percorsi multisensoriali e nuovi temi di visita. Il lavoro è stato sviluppato su una prima analisi del museo e della sua collezione, selezionando le opere di maggior rilievo ed idonee ad una nuova lettura. Di queste sono stati analizzati i materiali, studiati i testi letterari pertinenti e creati nuovi linguaggi di comunicazione, per rendere alcuni quadri accessibili con altri linguaggi: riproduzione dei pigmenti utilizzati dagli artisti e della tecnica ad olio su supporti mobili, riproduzione audio di musica contemporanea ai soggetti rappresentati, analisi delle stoffe e dei materiali presenti nei quadri, raccolta di essenze arboree pertinenti alle rappresentazioni o in esse rappresentate. Questa analisi ha portato alla creazione di materiali specifici ad utilizzo degli operatori ed alla creazione di tavole termoformate. L'evoluzione di questo lavoro è stata la realizzazione di 4 visite ad accesso gratuito per non vedenti ed accompagnatori, con prospettiva di accrescimento ed aumento delle proposte per il 2019. Il materiale raccolto è stato presentato in una conferenza stampa, al fine di veicolare anche un nuovo criterio di accessibilità, ovvero la conoscenza di un'opera sotto vari aspetti, per migliorarne l'apprendimento e dare spazio a nuove analisi interpretative, avvicinando nuovi segmenti di pubblico ma anche portando l'attenzione di visitatori abituali del Museo.

The Meaning of Art. Examples of accessibility at Galleria Spada

"The meaning of art" is the title of a project carried out in 2018 by the Sinopie Cultural Association together with the Galleria Spada, within the project of "Alternating School-Work", that has involved about 600 students who have worked on several aspects of museum communication, like the creation of a multi-sensory path aimed at people with visual impairment.

The project, which is part of the initiatives of the European Year of Cultural Heritage 2018 in collaboration with the Polo Museale del Lazio, has among its objectives the will to make accessible the artistic historical language to new categories of public and to attract even frequent visitors thanks to a new level of analysis and communication of the artworks.

The work took place in a 6-month period and involved 25 school classes, each having as a tutor a professional of cultural heritage with experience in the museum field, for a total of 30 hours for each student.

This integrated path of dialogue between school and museum has enhanced the issue of *accessibility* in several aspects, involving teenagers in complex museum realities, like a picture gallery, and bringing them closer to a new way of communicating the Museum to a blind audience, creating multi-sensory pathways and new visiting themes

The work was developed on an initial analysis of the museum and its collection, selecting the most important artworks and the ones most suitable for a new reading. Of these artworks, students have analyzed the materials, have studied the most relevant literary texts and have created new communication languages, in order to make some paintings accessible with other languages: reproduction of the pigments used by the artists and of the oil technique on mobile supports, audio reproduction of music of the same age of the represented subjects, analysis of fabrics and materials shown in the paintings, collection of arboreal essences pertinent to the representations or represented in them.

This analysis led to the creation of specific materials usable by the operators and to the creation of thermoformed tables. The evolution of this work was the carrying out of 4 free access visits for blind people and their accompanying persons, with a prospect of growth and increase of proposals for 2019.

The collected materials were presented at a press conference, in order to show a new accessibility criterion: the knowledge of an artwork in various aspects, to improve its learning and give space to new interpretive analyzes, bringing new audiences closer but also bringing the attention of usual visitors of the Museum.

Martina Gatti, storica dell'arte e guida turistica, è presidente fondatore di Sinopie ed operatore didattico dei Musei Vaticani. Responsabile della comunicazione di Palazzo Colonna ha Roma si occupa di comunicazione culturale e di consulenza nel settore turistico, per favorire la mediazione del Patrimonio a varie categorie di utenti, con nuove proposte ed alternative al turismo di massa. Nel suo percorso formativo un tirocinio presso la Soprintendenza Speciale per il Polo Museale Fiorentino, una tesi magistrale sul Museo come agente sociale per l'inclusione, lo sviluppo e l'integrazione, esperienze di ricerca sulla didattica in varie sedi Museali a Madrid e Glasgow, partecipazione tramite ECCOM al progetto ITEMS (Innovative teaching for european Museum strategies) e DETALES (Digital Education through adult learners EU enlargement stories). Nel 2016 ha aperto Spazio Sinopie, centro culturale a Roma, con una biblioteca di storia dell'arte aperta al pubblico, spazio polifunzionale, presentazioni editoriali. Consulente di Typimedia Editore segue diversi progetti editoriali dedicati alla città di Roma come autrice e curatrice.

Martina Gatti, art historian and tour guide, is the founding president of Sinopie and educational operator of the Vatican Museums. Responsible for the communication of Palazzo Colonna in Rome, she deals with cultural communication and advice in the tourism sector, in order to promote the fruition of the Heritage to various categories of users, with new proposals and alternatives to mass tourism. In her training course there are an internship at the *Soprintendenza Speciale per il Polo Museale Fiorentino* (Special Superintendency for the Florentine Museum Pole), a master thesis on the Museum as a social agent for inclusion, development and integration, teaching research experiences in various museum in Madrid and Glasgow, participation through ECCOM to the ITEMS project (Innovative teaching for European Museum Strategies) and DETALES (Digital Education Through Adult Learners EU Enlargement Stories). In 2016 she opened *Spazio Sinopie*, a cultural center in Rome hosting a library of art history (open to the public) and a multi-purpose space for cultural lessons and editorial presentations. Consultant of Typimedia Editore, Martina Gatti follows several editorial projec

2.13

Sky for everyone – astronomy without barriers

Eleonora Monge

Associazione Apreticielo INFINI.TO, Planetario di Torino Museo dell'Astronomia e dello Spazio

Sky for everyone – astronomy without barriers

"Sky for everyone" is an INFINI.TO project aimed at improving museum accessibility and to promote inclusion and equal participation in Astronomy Science. The project, realized

with the collaboration of Fondazione Nazionale delle Istituzioni Pro-ciechi and Servizi per disabili sensoriali della Città di Torino together with Piedmont Region (funds PAR-FSC 2007/2013), has developed a model for improving the usability and the participation to the museum and planetarium activities, overtaking the issues related to different kinds of disabilities. The project has been developed in close collaboration with the above mentioned organizations that cater to people with disabilities or impairments and has been finally tested by members of Unione Ciechi Torino. The main outcomes are a planetarium show for blind, visually impaired and deaf people, tactile books, tactile models of planets and space probes, and a multimedia guide to the Museum. The project is still ongoing and it will evolve with the contribution of each person taking part to its activities.

"Sky for everyone" is an INFINI.TO project aimed to improve museum accessibility and to promote inclusion and equal participation in Astronomy Science.

The project, co-founded by the Fondo di Sviluppo e Coesione PAR FSC 2007-2013 and supported by Compagnia di San Paolo, was kicked off in 2016 with the aim of finding innovative strategies and solutions capable of making astronomy overtaking the issues related to disabilities and overcoming the problems of fruition and enjoyment of the museum exhibits and of the planetarium due to sensory and cognitive disabilities.

The project was the result of a participatory work that involved in different phases several Institutions such as Fondazione Nazionale delle Istituzioni Pro-ciechi, Servizi per disabili sensoriali della Città di Torino and Unione Ciechi di Torino. Thanks to the collaboration of these institutions with the group of scientific communicators of Infini.to, it was possible to create a suite of activities and tools extremely flexible and modular, that allows to customize visits and workshops for different kind of public and different disabilities. The choice was to prefer tools rather than standard-issued objects, in order to be able to produce the necessary equipment autonomously, and to modify or update the production on demand.

"Sky for everyone" outcomes are numerous. First of all some shows for the planetarium dedicated to blind and visually impaired persons: thanks to tactile tables, which act as storyboards, the public can follow the live talks about the sky in the Planetarium. Moreover, for deaf visitors, some of the shows of the planetarium schedule have been subtitled ("Wonders of the Universe" and "The Secret Life of the Stars"). Several educational activities have been carried out with using tactile material and three-dimensional models specifically designed for different types of handicap. In addition, an application named "spazioapp" was developed to support the visit to the Museum. "spazioapp" is a unique application that integrates geolocation, virtual reality, enlarging tools for text visualization and vocalization systems. It allows the visitor, including disabled people, to move easily with a tablet in the exhibition space and to use exhibits and enjoy contents. It provides a valid support to the public and represents a "digital guide" able to go beyond the simple visit of the museum, increasing its contents and possible experiences. Finally, Infini.to organized a kickoff event in June 2016 hosting the exhibition "Walking with the fingers - The Words of Solidarity".

Nowadays the project has been concluded its start-up phase, but it continues every day in its deepest sense. Each group or individual participants can contribute with their experience, their evaluation and feedback in order to foster continuous improvements for future visitors.

Un cielo per tutti – l'astronomia senza barriere

“Un cielo per tutti”, è un progetto di INFINI.TO – Planetario di Torino finalizzato al miglioramento dell’accessibilità museale. Co-finanziato con il Fondo di Sviluppo e Coesione PAR FSC 2007-2013 e sostenuto dalla Compagnia di San Paolo, il progetto è nato nel 2016 con l’obiettivo di trovare strategie e soluzioni innovative capaci di rendere l’astronomia e la conoscenza del cielo alla portata di tutti, superando le criticità di fruizione delle postazioni museali e del planetario dovute a disabilità sensoriali e cognitive.

Il progetto è stato il frutto di un lavoro partecipato che ha coinvolto in fasi diverse Enti e Associazioni quali la Fondazione Nazionale delle Istituzioni Pro-ciechi, i Servizi per disabili sensoriali della Città di Torino e l’Unione Ciechi di Torino. Grazie alla collaborazione di queste Istituzioni con il gruppo di comunicatori scientifici di Infini.to è stato possibile costruire un impianto di attività e strumenti estremamente flessibili e modulabili per organizzare visite e laboratori indirizzati ai diversi tipi di pubblico e diverse disabilità. La scelta è stata di dotarsi di strumenti, piuttosto che di oggetti già preconfezionati, per essere in grado di produrre in autonomia, in modo sempre modificabile e aggiornabile, le dotazioni necessarie.

“Un cielo per tutti” ha permesso di creare spettacoli nel planetario rivolti a ciechi e ipovedenti. Grazie all’utilizzo di tavole tattili, che fungono da storyboard, il pubblico può seguire il racconto del cielo narrato in diretta nella sala del Planetario. Inoltre sono stati sottotitolati, per i non udenti, alcuni degli spettacoli della normale programmazione: “Meraviglie dell’universo” e “La vita segreta delle stelle”. Sono state realizzate attività didattico divulgative con l’impiego di materiale tattile e modelli tridimensionali appositamente progettati per diversi tipi di handicap ed è stata sviluppata “spazioapp” un’applicazione a sostegno della visita nel Museo. “spazioapp” è una applicazione unica nel suo genere che integra geolocalizzazione, realtà virtuale, sistemi di ingrandimento e vocalizzazione. Permette al visitatore, anche con disabilità, di muoversi facilmente all’interno dello spazio espositivo con un tablet e di fruirne con semplicità le postazioni e i contenuti. Fornisce un valido supporto al pubblico e rappresenta una “guida digitale” in grado di andare oltre la semplice visita al museo, aumentandone i contenuti e le possibili esperienze. Sempre nell’ambito di “Un cielo per tutti”, Infini.to ha organizzato un evento di lancio del progetto nel giugno 2016 ospitando la mostra “A spasso con le dita – Le Parole della Solidarietà”.

Il progetto ha concluso la sua fase di avvio, ma continua nel suo senso più profondo ogni giorno. Ogni gruppo o singolo partecipante può contribuire con la sua esperienza, le sua valutazione e i suoi suggerimenti alla sua evoluzione e al suo miglioramento per i visitatori di domani.

Eleonora Monge è Direttrice di Infini.to. Laureata in Astronomia all’università di Bologna con un Master in comunicazione scientifica, dopo alcuni anni di insegnamento nella scuola secondaria superiore si è dedicata a progetti di divulgazione scientifica in campo dell’educazione non formale, editoriale e multimediale. Ha iniziato a lavorare per Infini.to da prima della sua inaugurazione nel 2007 e da allora fa parte del gruppo di lavoro prima come responsabile della sezione didattica, poi come assistente di direzione. Dal 2014 è il Direttore Generale di Infini.to dove coordina e indirizza le attività istituzionali e contribuisce nella definizione delle linee di sviluppo in dialogo con gli Stakeholders (Centri di Ricerca e Culturali, Partner finanziatori, Enti del territorio, tessuto industriale). Ha partecipato a progetti nazionali e internazionali nella definizione dei contenuti e nella costituzione dei partenariati, coordinandone lo sviluppo con una

supervisione sulle attività di project management, rendicontazione e deliverable di fine progetto.

Eleonora Monge is the Director of Infini.to. She has a Master of Science in Astronomy and she engaged in postgraduated studies in Scientific Communication. After several years of teaching experience in the secondary school, she started to work on scientific communication projects: non-formal education, publishing and multimedia education. She has been serving at Infini.to since the inauguration in 2007 and since the beginning she has been part of the staff, first as head of the educational office, then as Assistant Director. Since 2014 she is the Director of Infini.to, where she is responsible for managing activities and coordinate the staff. She coordinates and directs institutional activities and contributes to the development and implementation of programmatic and strategic plans, in agreement with the President and the Board of Directors. She manages grants and endowments, coordinating their development and supervising the project management, reports and deliverables.

Sessione Poster

2.14

Sistema Museale dell'università di Pisa: accessibilità e inclusione sociale

Francesca Corradi

Università degli Studi di Pisa

Un museo accogliente è un museo accessibile. Un museo accessibile è un museo inclusivo.

Rendere accessibile e inclusivo un museo è metterlo a disposizione della società e del sociale.

Il concetto di accessibilità non deve limitarsi all'abbattimento delle barriere architettoniche: il museo deve impegnarsi anche e soprattutto nella rimozione di quelle barriere sensoriali, cognitive ma anche culturali, emotive e perfino economiche affinché ogni fruitore possa sentirsi parte attiva di quella che è l'esperienza museale. Un museo accessibile e inclusivo è infatti un luogo empatico che fa della partecipazione attiva la prima strategia per il coinvolgimento di coloro che intendono vivere una simile esperienza.

E l'apertura a tutti i pubblici offre un'importante e delicata opportunità per formulare e ri-formulare le strategie educative museali.

Lo Sma, con i suoi 10 musei, promuove iniziative di inclusione. Ne citiamo tre.

“Musei e Alzheimer”: dal 2014 vengono dedicate specifiche iniziative alle persone affette da Alzheimer o da altre demenze e ai propri caregivers con lo scopo di incoraggiare l'espressione creativa.

“Tocchiamo questo tasto”: nel 2017 è nata una collaborazione con l'Associazione Italiana delle Persone Down, Pisa. Il Museo degli strumenti per il calcolo ha attivato un laboratorio dedicato alla creazione di oggetti con materiale elettronico in disuso. Gli oggetti sono stati inseriti nell'assortimento dei gadgets del bookshop.

“Orto Botanico in LIS”: dal 2019 sarà disponibile una audio-video guida in LIS (Lingua dei segni Italiana). L'inserimento di sottotitoli, traccia audio, musica e immagini di supporto, renderà l'audio-video un supporto “for all”: sordi, ipovedenti, ciechi e udenti.

Museum System of the University of Pisa: accessibility and social inclusion

A welcoming museum is an accessible museum. An accessible museum is an inclusive museum. Making a museum accessible and inclusive is making it available to society.

The concept of accessibility must not be limited to the removal of architectural barriers: the museum must remove those sensory, cognitive but also cultural, emotional and even economic barriers so that every user can feel an active part in the museum experience. An accessible and inclusive museum is an empathic place: the active participation is the first strategy for the involvement of those who intend to live a similar experience.

The openness to all audiences offers an important and delicate opportunity to formulate and re-formulate museum educational strategies.

The Museum System, 10 museums included, promotes inclusion initiatives.

"Museums and Alzheimer": since 2014 specific initiatives are dedicated to people suffering from Alzheimer's or other dementias and their caregivers with the aim of encouraging creative expression.

"Touch this button": in 2017 a collaboration was born with the Italian Association of People Down of Pisa. The Museum of calculation tools has activated a laboratory dedicated to the creation of objects with disused electronic material. The objects have been included in the assortment of gadgets of the museum bookshop.

"Botanical Garden in LIS": an audio-video guide will be available in LIS (Italian Sign Language) in 2019. The insertion of subtitles, audio track, music and supporting images, make the audio-video guides "for all": deaf, visually impaired, blind and deaf.

Corradi Francesca

Si è formata all'università di Pisa conseguendo nel 1999 la Laurea Vecchio Ordinamento in "Conservazione dei beni culturali", indirizzo storico-artistico, nel 2007 il Master di I livello in "Diritto e Amministrazione universitaria" e nel 2015 la Laurea di I livello in "Discipline dello spettacolo e della comunicazione".

È in possesso del certificato di III livello di LIS-Lingua dei Segni Italiana (Ens-Ente Nazionale Sordi, Pisa).

Dal 1995 al 2002 ha lavorato presso il Museo Civico "G. Fattori" di Villa Mimbelli a Livorno in qualità di operatore museale.

Dal 2002 al 2012 è stata Manager Didattico presso l'Università di Pisa.

Dal 2012 è in servizio presso il Sistema Museale di Ateneo, Università di Pisa e si occupa del settore accessibilità e inclusione.

Nell'estate del 2013 ha svolto uno staff training a Parigi presso il Museo Louvre nel settore accessibilità.

Corradi Francesca

She was trained at the University of Pisa:

Master's degree in Conservation of Cultural Heritage, History of Art (1999);

Master I level in "Law and university administration" (2007);

Bachelor's degree in Performing arts and Communication, (2015).

Certificate of III level course Italian Sign Language (LIS).

1995-2002: she worked at the Museum "G. Fattori" in Livorno.

2002-2012: she was Educational Coordinator at the University of Pisa.

Since 2012 she works in education at the Museum System of the University of Pisa and she is representative of the sector accessibility.

In the summer of 2013 she was a staff training at the Louvre Museum in Accessibility and help visit.

2.15

Comunicazione e accessibilità culturale. L'esperienza di "Museo Facile" (2012-2018)

Ivana Bruno

Università degli Studi di Cassino

"Museo Facile" è un progetto pilota di comunicazione e accessibilità culturale, promosso nel 2012 dall'università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale (ideazione e responsabile scientifico: Ivana Bruno, professore associato di Museologia, critica artistica e del restauro), in collaborazione con il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo (MIBAC), Centro per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio.

Il progetto mira a favorire e implementare l'accesso culturale ai musei grazie ad un sistema di comunicazione integrata, dinamica e comprensibile da fasce di pubblico diversificate, con particolare attenzione alle persone con disabilità.

Tale sistema – coniugando strumenti tradizionali e nuove tecnologie (ricostruzioni virtuali in 3D, QR-Code, etc.) – prevede la progettazione e la realizzazione di supporti comunicativi e di contenuti multimediali improntati a principi di chiarezza, leggibilità, coerenza grafica e accessibilità, in linea con gli standard nazionali e con l'orientamento dell'unione Europea nel settore della cultura.

Il confronto interdisciplinare e la progettazione partecipata rappresentano il presupposto metodologico del progetto. Grazie a questo *modus operandi* sono stati realizzati, ridisegnandoli e ripensandoli, i prodotti che costituiscono gli strumenti di *Museo Facile*, partendo dai principali sussidi alla visita (cartellino dell'opera, pannello informativo, scheda di sala, segnaletica interna etc.) Che, pur in linea con la tradizione, presentano importanti innovazioni nelle loro componenti tipiche – testo, supporto, grafica – guadagnando in funzionalità ed efficacia comunicativa. E' stata rivolta particolare attenzione al testo e alla semplificazione del linguaggio, ma anche allo studio del suo supporto, secondo i principi dell'*universal Design*, e della grafica.

Ausili specifici, integrati negli apparati – in particolare tavole tattili e altri materiali tiflodidattici, video in Lingua Italiana dei Segni (LIS) – favoriscono inoltre un approccio accessibile e diretto alle collezioni museali anche ai visitatori con disabilità visiva e uditiva, nell'ottica dell'integrazione e della partecipazione attiva di pubblici diversi.

Le istituzioni che collaborano al progetto sono il Polo Museale del Lazio del MIBAC, il Centro Universitario Diversamente Abili Ricerca e Innovazione dell'università di Cassino, la Federazione Nazionale delle Istituzioni Pro Ciechi e l'Istituto Statale per Sordi di Roma. Sono coinvolti attivamente anche gli studenti universitari, ai quali vengono proposte esperienze di tirocinio, e gli studenti degli Istituti scolastici superiori nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro.

Luogo di sperimentazione è stato il Museo Hendrik Christian Andersen di Roma (MIBAC, Polo Museale del Lazio), dove nel 2014 sono stati collocati i nuovi apparati comunicativi. Nel 2016 un analogo sistema di comunicazione è stato realizzato per la sezione arte medievale del Museo dell'abbazia di Montecassino (MIBAC, Polo Museale del Lazio), a seguito della partecipazione ad un concorso nazionale bandito dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca.

Di recente il progetto è stato riproposto per i Luoghi del Contemporaneo a Cassino, un museo diffuso nel territorio del Cassinate, realizzato nell'ambito dell'iniziativa "Itinerario dei luoghi del Contemporaneo a Cassino. Da Sol Lewitt a Mimmo Paladino", finanziata dalla Regione Lazio (ottobre 2017).

Attualmente è in corso l'applicazione di "Museo Facile" alla Collezione Civica Giuseppe Albano, allestita all'interno del Museo Romanazzi Carducci di Putignano (Bari).

Communication and Cultural Accessibility: "Museo Facile" and Its Experience (2012-2018)

"Museo Facile" is a pilot project regarding communication and cultural accessibility, promoted in 2012 by the University of Cassino and Southern Lazio (idea and scientific manager: Ivana Bruno, associate professor of Museology, art criticism and restoration), in collaboration with the Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo (MIBAC), Center for Educational Services of the Museum and the Territory.

The project aims to promote and implement cultural access to museums thanks to an integrated communication system which is dynamic and understandable to a diversified audiences, with particular attention to people with disabilities.

This system—combining traditional tools and new technologies (virtual, 3D reconstructions, QR-Code, etc.)—sees to the design and implementation of communication and multimedia contents based on principles of clarity, readability, graphic consistency and accessibility, and in keeping with national standards, as well as the European Union's goals in the cultural sector.

The project's methodology assumes interdisciplinary comparison and participatory planning. Through this *modus operandi*, the deliverables that make up Museo Facile's tools have been created, redesigned and rethought starting from elementary interpretive materials for visitors (labels, information panels, gallery cards, signs, etc.) Which keep in line with tradition while presenting important innovations in components like text, support, graphics. These materials gain in functionality and communicative effectiveness. Particular attention was paid to the text and to language simplification, as well as the study of their graphic design and structure which were informed by principles of Universal Design.

Specific materials were integrated into the apparatus—in particular tactile panels and other typhlodidactic materials, videos in Italian Sign Language (LIS)—also favor an accessible and direct approach to museum collections for visitors with visual and auditory disabilities in order to facilitate integration and active participation of different audiences.

The institutions that collaborate in the project are the MIBAC Museum of Lazio, the University of Diversely Skilled Research and Innovation of the University of Cassino, the Federazione Nazionale delle Istituzioni Pro Ciechi and the Istituto Statale per Sordi di Roma. University students are also actively involved through practical training experiences are proposed and work forced integration projects with higher education institutions. The Museum Hendrik Christian Andersen of Rome (MIBAC, Polo Museale del Lazio) hosted initial experiments with new communication devices placed there in 2014. In 2016 a similar communication system was created for the medieval art section of the Museum of the Abbey of Montecassino (MIBAC, Polo Museale of Lazio), following participation in a national competition organized by the Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca.

Recently the project has been revived for Luoghi del Contemporaneo a Cassino in Cassino, a museum spread across the Cassinate area, realized within the initiative

"Itinerario dei luoghi del Contemporaneo a Cassino. Da Sol Lewitt a Mimmo Paladino", funded by the Regione Lazio (October 2017).

"Museo Facile" is currently being applied to the Collezione Civica Giuseppe Albano, exhibited in the Museo Romanazzi Carducci di Putignano (Bari).

Ivana Bruno (Palermo 1968) è professore associato di Museologia e critica artistica e del restauro dell'università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale. Dal 2012 è ideatore e responsabile scientifico del progetto di comunicazione e accessibilità culturale "Museo Facile", realizzato in collaborazione con il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. I suoi settori di studio concernono principalmente la museologia – con specifica attenzione agli aspetti riguardanti la storia, l'ordinamento scientifico, l'allestimento, l'organizzazione, la gestione, la valorizzazione, la comunicazione e l'accessibilità culturale – la tutela del patrimonio storico-artistico e la storia delle istituzioni museali. Su questi temi ha scritto e curato 7 volumi, 70 tra saggi e contributi in monografie, cataloghi di mostre e atti di convegni e 9 articoli in riviste specialistiche.

Ivana Bruno (Palermo 1968) is associate professor of Museology and Art Criticism and Conservation at the University of Cassino and Southern Lazio. Since 2012 she is the creator and scientific manager of "Museo Facile", a project dedicated to communication and cultural accessibility, realized in collaboration with the Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. Her fields of study focus mainly on museology (with specific attention to aspects concerning history, scientific organization, preparation, exhibition design, management, enhancement, communication and cultural accessibility), heritage conservation and the history and history of museums. Topics she on which has written and edited 7 volumes, 70 essays and contributions in monographs, exhibition catalogs and conference proceedings and 9 articles in periodicals.

2.16

Progetto Barumini. Pubblico e privato insieme per l'inclusione

Livia Cornaggia, Maria Adele Conti

Museo Tattile Varese

Il Museo Tattile Varese ha fatto dell'inclusione la natura della propria esistenza. Ulteriore cifra concettuale che lo caratterizza è la convinzione che i Musei possano e debbano fungere da 'cassa di risonanza' reciproca.

In quest'ottica è stato pensato "Progetto Barumini", sviluppato in collaborazione con il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari e con il Polo Museale della Sardegna, incentrato sulla realizzazione di un modello tattile del sito di Barumini che è stato esposto per 8 mesi presso il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, all'interno di un corner esplicativo.

I modelli tattili permettono a chi non vede di conoscere tutti gli aspetti del paesaggio, dell'arte, dell'archeologia e dell'architettura che sarebbero altrimenti inconoscibili e hanno dimostrato di essere di massimo interesse anche (e diremmo quasi soprattutto) per tutti coloro che dispongono della vista.

La conoscenza dell'architettura e dell'archeologia attraverso i modelli tattili lignei infatti, permette un approccio all'arte più 'facile' ed emozionale, contribuendo a creare nel

visitatore una immediata familiarità con gli elementi artistici che si trova di fronte. Nel caso dell'archeologia questo aspetto è ancora di maggiore rilevanza perché i modelli tattili, fornendo un quadro d'insieme chiaro e immediatamente comprensibile, permettono l'interpretazione e dunque la comprensione, di strutture anche complesse o delle quali sono rimasti resti poco evidenti.

Questo effetto è ancora più palese per quanto concerne i bambini e i ragazzi, che, attraverso la fruizione dei modelli tattili, si trovano a 'fare amicizia' con l'archeologia senza nemmeno rendersene conto, attraverso una forma di conoscenza e di apprendimento quasi ludica, che pone tuttavia le premesse per un successivo e quasi inevitabile interesse per la materia.

L'obiettivo è stato promuovere la natura e le funzioni dei modelli tattili e contemporaneamente diffondere la straordinarietà del sito di Barumini, sottolineando l'impegno del Museo Archeologico Nazionale di Cagliari in direzione di progetti inclusivi. La collaborazione tra i due musei ha fatto leva sulle specificità delle strutture, sovrapponendole in direzione di un risultato quadruplice:

- Si è data una possibilità unica di conoscenza dell'archeologia alle persone prive della vista;
- Si è prodotto un coinvolgimento a 360° dei visitatori vedenti per i quali la fruizione multimodale rappresenta un elemento di facilitazione della conoscenza, tanto sul piano emozionale quanto su quello razionale;
- Si è offerta una sintesi modellistica con un approccio diretto e senza troppe sovrastrutture mentali contenutistiche, tale da creare nel visitatore una comprensione e un gradimento 'immediato';
- Si è generata una spinta della comunicazione in direzione di nuovi pubblici attraverso la promozione del progetto a quattro mani.

Il progetto ha anche dimostrato come sia possibile trovare nuove e diverse forme di collaborazione tra musei, con interventi che mantenendo ed enfatizzando le singole specificità, creino nuove forme di 'dialogo' pubblico-privato, capaci di coinvolgere – in una logica strettamente inclusiva – fasce sempre più ampie di pubblico e capaci dunque di impostare le basi di vere e proprie 'reti' di dialogo con i visitatori.

Barumini project. Public and private together for inclusion

The Museo Tattile Varese has made of inclusion the essence of its existence. Among further elements that characterize it is the belief that museums can and should act as a mutual "sounding board".

With this objective in mind was conceived "Progetto Barumini", developed in collaboration with the Museo Archeologico Nazionale di Cagliari and with the Polo Museale della Sardegna, and focused on the realization of a tactile model of the archaeological site of Barumini that was exhibited for 8 months at the Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, within an explanatory corner.

The tactile models allow blind people to access to all aspects of landscape, art, archeology and architecture that otherwise would be unknowable, and have proved to be of great interest (and we would say almost above all) for non-blind people.

In fact, the knowledge of architecture and archeology through the wooden tactile models allows an "easier" and emotional approach to art, helping to create an immediate familiarity with the artistic elements in front of the visitor. In the case of archeology this aspect is even more relevant because the tactile models, providing a clear and

immediately comprehensible vision, allow the interpretation and therefore the comprehension, even of complex structures or of which remains few partes.

This effect is even more evident with regard to children and young people who, through the use of tactile models, find themselves "making friends" with archeology without even realizing it, through a form of almost playful knowledge and learning. However this type of knowing represents the first step for a subsequent, and almost inevitable, interest in the subject.

The aim of the project was to promote the nature and functions of tactile models and at the same time spread the extraordinary nature of the archaeological site of Barumini site, highlighting the commitment of the Museo Archeologico Nazionale di Cagliari towards inclusive projects.

The collaboration between the two museums has drawn upon the specificities of the structures, achieving a fourfold result:

- gave a unique possibility of knowledge of archeology to blind people;
- created a 360 ° involvement of non-blind visitors was produced, for which multimodal fruition is an element of facilitation of knowledge, both on an emotional and on a rational level;
- offered a modeling synthesis with a direct approach and without too many mental superstructures, in order for visitors to create an "immediate" understanding and appreciation;
- was generated an impulse of the communication in the direction of new audiences, through the promotion of the four-handed project.

Livia Cornaggia Ha effettuato studi classici e ha conseguito presso l'Università Cattolica di Milano la Laurea in Filosofia con indirizzo in Comunicazioni Sociali. Dopo una serie di attività nell'ambito della comunicazione d'impresa, il suo percorso si orienta in direzione dei modelli in legno, con una formazione 'a bottega' prima e con la co-fondazione e co-gestione dopo di 'Manufacto', realtà che progetta e realizza modelli per l'architettura in legno.

Dal modellismo 'tradizionale' allarga le proprie competenze in direzione dei modelli tattili lignei e - a seguito di un percorso di studio nell'ambito della tattilità - nel 2009 arriva all'ideazione e progettazione del Museo Tattile Varese, che co gestisce con Giorgio Caporale e Dede Conti. Nell'ambito del Museo cura l'ideazione e la realizzazione dei progetti didattici e laboratoriali, dei corsi di formazione e delle attività di divulgazione, tanto per adulti, quanto per bambini e dei progetti di collaborazione con Enti Pubblici, Associazioni e Musei, oltre a seguire in forma diretta la comunicazione social.

Livia Cornaggia After a number of activities in the field of business communication, her career oriented towards the wooden models, with a practical training first, and with the co-foundation and co-management after of the 'Manufacto', reality that designs and builds models for wooden architecture.

From 'traditional' modeling she broadens her skills in the direction of the wooden tactile models and - following a course of study in the field of tactility - in 2009 she plans and designs the Museo Tattile Varese, which co-manages with Giorgio Caporale and Dede Conti; here, she takes care of the design and implementation of educational and laboratory projects, training courses and the dissemination activities for both adults and children, and the collaborative projects with Public Bodies, Associations and Museums, as well as follow social communication directly.

Maria Adele Conti Dopo avere fatto studi classici, si indirizza verso la formazione in ambito architettonico e di design, presso la Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano dove consegue il diploma in Industrial design.

Il suo percorso professionale inizia nell'ambito dell'editoria, per poi spostarsi in direzione della sfera pubblicitaria e della comunicazione, nella quale opera sia all'interno di agenzie che in proprio.

Spostando la propria attenzione in direzione della progettazione per quanto riguarda gli ambiti attinenti la disabilità, partecipa alla creazione del Museo Tattile Varese che co-gestisce con Giorgio Caporale e Livia Cornaggia.

Per quanto concerne il Museo la sua attività si concentra soprattutto sulla ideazione e progettazione di installazioni temporanee e permanenti, sulle creazioni di giochi didattici polisensoriali e sullo sviluppo della comunicazione sia per quanto concerne gli aspetti istituzionali, che i singoli eventi.

Maria Adele Conti After doing classical studies, she aims in architecture and design studies, at the Faculty of Architecture of the Milan Polytechnic where she graduated in Industrial Design.

Her professional career begins in the publishing industry, so she turns to the advertising and communication field, where she works within agencies and on his own.

Later she moves her attention towards planning of the areas related to disability, she participates in the creation of the Museo Tattile Varese which co-manages with Giorgio Caporale and Livia Cornaggia.

Regarding the Museum, her activity is concentrates above all on the design and planning of temporary and permanent installations, on the creation of multi-sensory educational games and on the communication development of institutional and individual events.

2.17

Spazi accessibili e inclusivi. Un sistema museale per TUTTI

Davide Orsini

Università di Siena – Sistema Museale Universitario Senese (SIMUS)

Responsabilità educativa e sviluppo sociale e del territorio sono alla base delle attività dei musei del Sistema Museale Universitario Senese (SIMUS), che sempre più diventano strumenti di *education*, mezzi per trasmettere conoscenze per la crescita dell'individuo e della società.

In questo contesto il SIMUS ha compiuto una specifica scelta: restituire e rendere accessibili alla cittadinanza e alle sue necessità di conoscenza e di relazione alcuni spazi con una storia particolarmente interessante. A fianco delle "visite narrate" a cura degli operatori museali sta sviluppando ulteriori possibilità di fruizione di tali spazi e di tali storie attraverso modalità diverse.

Ecco, ad esempio, la "app San Niccolò", sviluppata dall'Iot Lab del dipartimento di Ingegneria dell'informazione con il SIMUS, che permette di muoversi nell'ex manicomio senese tramite strumenti di navigazione tradizionale (localizzazione Gps) o di carattere più innovativo (Realtà aumentata). La visita può essere vissuta in prima persona scegliendo i luoghi da visitare, ascoltando testimonianze di quanti – pazienti, medici e operatori – hanno vissuto quegli spazi, guardando immagini antiche che 'raccontano' l'evoluzione degli stessi.

E il progetto "Spazi e storie invisibili" (dove graficamente si cancella "in" rendendo tali spazi visibili), attraverso il quale vuole restituire alla propria comunità e alla cittadinanza luoghi chiusi dei quali si è dimenticata l'originaria destinazione o si è addirittura persa la memoria.

Tra questi la settecentesca Chiesa di Santa Maria Maddalena, che dal 2017 è divenuta sede del Museo di Strumentaria medica: una sfida verso l'accessibilità e l'inclusione, che ha stimolato la sperimentazione del problem solving.

Uno spazio poco adatto alla realizzazione di un luogo espositivo è divenuto lo stimolo per un progetto di un museo che promuove l'accessibilità sensoriale e culturale. In esso il visitatore, con le proprie esigenze, torna a essere al centro dell'attenzione.

Siamo infatti fermamente convinti che i musei abbiano un indiscutibile valore sociale. Questo deve esplicitarsi, con metodi diversi a seconda dei pubblici, nella funzione educativa e nella fondamentale funzione di accoglienza di tutte persone. Particolare attenzione deve essere rivolta a quelle più fragili, con abilità e necessità diverse, cui deve essere garantita al pari degli altri la medesima qualità nelle esperienze di fruizione del museo. Questo avviene anche attraverso semplici soluzioni come i pannelli didascalici in braille per rendere alcuni strumenti delle collezioni fruibili anche da ciechi e ipovedenti.

Il progetto è stato poi ampliato in modo da accogliere anche iniziative dedicate a persone con problematicità relazionali e in particolare a persone con Alzheimer e affette da demenza, con l'obiettivo di diminuire l'isolamento in cui troppo spesso vivono insieme ai propri familiari.

Gli oggetti esposti non sono così solo 'utili' alla comprensione dell'evoluzione della scienza medica ma divengono protagonisti di una relazione di senso con tali persone, in un percorso emozionale che stimola l'utilizzo nuovi canali comunicativi.

Accessible and inclusive spaces: a system of museum system for everyone

Education and cultural development are fundamental responsibilities of the Sistema Museale Universitario Senese (SIMUS), an organization instrumental in transmitting knowledge for the growth of the individual and society. Consequently SIMUS has chosen to make accessible spaces of particular historical significance to respond to the public's need for knowledge and edification. In addition to "narrated visits" by the museum guides, it is expanding its use of these spaces and stories through different methods.

For example, the " San Niccolò app ", developed by the iot Lab of the Department of Information Engineering, with the collaboration of SIMUS, enables the user to move through the former Siena asylum using traditional navigation (e.g., GPS location) or more innovative tools (e.g., Augmented reality). In this way the visitors can choose from among several locations, testimonies, and images that reveals the story of the place in a more personal manner.

Additionally, the project "Spaces and invisible stories" (where, removing the "in", we make visible these spaces), we attempt to return to the community and its people common places whose original use has been forgotten or whose story has been lost.

Among these, the eighteenth-century Church of Santa Maria Maddalena, which in 2017 became home to the Medical equipment museum, has presented a challenge of accessibility and inclusion, which has stimulated an experiment in problem solving. A space not very suitable for the creation of a museum became the stimulus for a project that new promotes sensory and cultural accessibility, where the visitor once again becomes the main focus of attention.

We are firmly convinced that museums have an indisputable social value. We felt like this value should be realized using methods adapted to the public, both in its educational

function and in its function of welcoming all people. Particular attention was paid to the most fragile individuals, those with different skills and needs who should be guaranteed the same quality of experience in using the museum. This also happened through simple solutions such as didactic panels in Braille, making the collections more accessible to the visually impaired.

The project has since been expanded to accommodate initiatives dedicated to people with other struggles, in particular for people with Alzheimer's and dementia, with the aim of reducing the isolation in which they too often live.

The objects in exhibit are therefore not only useful for understanding the evolution of medical science, but also become the protagonists of a more meaningful relationship with those on the margins, pushing us to rethink our models of communication.

Davide Orsini è direttore del Sistema Museale Universitario Senese (SIMUS) ed è referente per l'Università di Siena di progetti sulla tutela e la valorizzazione dei beni culturali, storico artistici e scientifici.

I suoi ambiti di ricerca e di lavoro riguardano la divulgazione attraverso le collezioni storiche e la responsabilità educativa e sociale dei musei universitari. In tal senso cura progetti finalizzati all'accessibilità e all'inclusione, riportando l'attenzione sui visitatori e sulle loro esigenze.

È autore di numerose pubblicazioni nei settori della storia della Medicina e della Scienza e della museologia.

2.18

Musei archeologici e accessibilità tra Friuli Centro-Occidentale e Veneto Orientale

Francesca Basso

Università di Bologna, Scuola di Specializzazione in Beni Archeologici

Questo lavoro si propone di delineare la situazione attuale dell'accessibilità museale tra Friuli Centro-Occidentale e Veneto Orientale attraverso l'analisi delle pratiche attuate presso musei archeologici nazionali (Aquileia, Cividale, Portogruaro, Caorle, Quarto d'Altino) e civici di "medie" (Udine, Torre di Pordenone, Montebelluna, Treviso, Oderzo) e "piccole" dimensioni (San Vito al Tagliamento, Codroipo, Montereale Valcellina). Tale scelta è legata sia all'ambito di studio e attività di operatore museale di chi scrive sia dalla necessità di circoscrivere e conoscere approfonditamente l'oggetto museale in funzione della sua valorizzazione (senza dimenticare esempi virtuosi da altri ambiti, ad es. Linguaggio "Easy-to-read" e Comunicazione Alternativa Aumentativa - Museo di Storia Naturale, Trieste e Museo Luigi Bailo, Treviso). La decisione di considerare i territori di due regioni diverse ha inoltre l'obiettivo di confrontare le tipologie di interventi intrapresi e identificare i principali attori coinvolti nell'organizzazione, realizzazione e coordinamento delle iniziative accessibili.

Nella ricerca condotta vengono utilizzate come strumenti di valutazione le *Linee guida* del progetto europeo *COME-IN! Cooperazione per una piena accessibilità ai musei - Verso una maggiore inclusione* (COME-IN! GUIDELINES, 23.08.17), relative agli ambiti dell'accessibilità fisica, all'informazione, economica e sociale, legate alla visita in un museo. Tra i partner del progetto figura anche il Museo Archeologico di Udine, che ha saputo sia fungere da catalizzatore in Regione, conoscendo e facendo conoscere, attraverso collaborazioni, mostre ed eventi, associazioni ed enti operanti sul territorio, sia mantenere la rilevanza delle attività a livello internazionale ed europeo.

To this example, there are considerable initiatives undertaken at local and regional level such as the National Archaeological Museum of Aquileia (Summer School in accessibility), the Museum of Montebelluna (interculturality, senior citizens, 3D models of the finds available online) and of the Oderzo Museum (accessible path design for blind and partially sighted people).

While experiences like these have produced important results, in many realities the good practices and the methodologies matured are difficult to be known and incorporated: to the "architectural barriers", often linked to the "historical" museum container and the lack of funds, absence of many non-invasive and low-impact but fundamental interventions that consider social, economic, information and communication "barriers" remain. Guidelines that can be used free of charge in accessible design, in addition to the European ones (COME-IN! Project), also exist at the national level (P.E.B.A. - Direzione Generale Musei, A.D. Arte Project - mibac).

"Accessible" goals can be achieved thanks to the coordinating action already under way by regional authorities (Poli Museali, Ente Regionale Patrimonio Culturale FVG, Progetto Misurazione Valutazione/Portale Musei Veneti), destined to become concrete thanks to the progressive future accreditation of the museum institutions at the newborn Sistema Museale Nazionale, assisted and monitored by ICOM. It is hoped that the action of these bodies will increasingly evolve towards an active role (training, planning) that considers museum accessibility as the result of a conscious and long-term program, which will also see the directors of the museum institutions involved, with their collaborators and museum professionals, together with public institutions.

At the heart of this process, in the application of the concepts of "Universal Design", remain the users and their rights to dignity, equality, independence, participation, culture, beauty (Faro 2005, UN 2006, European Disability Strategy 2010-2020).

Francesca Basso (Pordenone, 1991) consegue la laurea magistrale in Scienze dell'antichità-Archeologia nel 2015, presso l'Università Ca' Foscari di Venezia. Subito dopo la conclusione degli studi universitari, inizia un percorso di formazione come operatore didattico archeologo, e ha la possibilità di rivestire questo ruolo presso diversi musei civici tra Friuli e Veneto. Attualmente frequenta il secondo anno della Scuola di Specializzazione in Beni Archeologici presso l'Università di Bologna e lavora come operatore didattico nel territorio di Pordenone. Le edizioni del 2017 e 2018 dei corsi organizzati dall'ente Regionale per il Patrimonio Culturale del Friuli Venezia Giulia (ERPAC), relativi a standard museali e accessibilità, insieme alle esperienze accademiche, lavorative e di volontariato, fanno giungere a maturazione la consapevolezza del ruolo sociale, oltre che culturale, che le istituzioni museali e l'archeologia possono e devono rivestire.

Francesca Basso (Pordenone, 1991) graduates in Scienze dell'antichità-Archeology in 2015, at the Ca 'Foscari University of Venice. Immediately after the conclusion of university studies, begins a training course as museum professional archaeologist, and has the opportunity to play this role in several Civic Museums between Friuli and Veneto. She is currently attending the second year of the Scuola di Specializzazione in Beni Archeologici at the University of Bologna and works as museum professional in the territory of Pordenone. The 2017 and 2018 editions of the lectures organized by Ente Regionale per il Patrimonio Culturale del Friuli Venezia Giulia (ERPAC), relating to museum standards and accessibility, together with academic, working and volunteering

experiences, lead to an awareness of the social role, as well as the cultural role, that Museum institutions and Archeology can and must play.

2.19

Le voci degli altri da0a100a360°. Strategie di coinvolgimento al Civico Museo Archeologico e diffuso di Angera

Cristina Miedico

Civico Museo Archeologico di Angera

Il Museo Archeologico e Diffuso di Angera presenta ogni anno nuovi allestimenti e progetti che seguano il principio della fruibilità DA0A100A360°, ossia da parte di pubblici diversificati per età, cultura, nazionalità, competenze, necessità cognitive, doti e caratteristiche individuali.

Il Museo si presenta alla Comunità come un luogo di ricerca, aggregazione e condivisione, in cui scoprire la propria storia e le proprie tradizioni, in cui soddisfare curiosità e voglia di sperimentare nuove esperienze e nel quale portare a godimento della collettività le proprie competenze. La cultura partecipata e la valorizzazione dell'eredità culturale locale necessitano infatti del contributo di storici e persone che parlino il dialetto, magliaie e pescatori, maestri d'ascia e coltivatori di bachi da seta, ma anche di grafici, archivisti, designer e creativi, scelti più frequentemente tra i cittadini più giovani.

Realizziamo conferenze e laboratori didattici, tavoli tattili, nuovi giochi per il MABA, il Museo Archeologico dei Bambini di Angera, visite guidate con interpreti della Lingua dei Segni, interventi mirati e appositamente calibrati con i Centri Diurni per la Disabilità. La proposta coinvolge anche le Persone che frequentano i Centri Anziani del territorio e i migranti ospitati in parrocchia. Con le prime condividiamo e raccogliamo le tradizioni culturali che hanno contribuito a formare l'identità della comunità e le memorie che ne narrano l'unicità; agli stranieri offriamo la possibilità di incontri destinati a migliorare la loro conoscenza della lingua e della cultura italiana tramite visite guidate.

LE VOCI DEGLI ALTRI è il progetto museale del 2018 dedicato alle lingue, agli alfabeti e ai linguaggi utilizzati nel territorio in epoca antica e alle ricerche condotte da Professori, Ricercatori e Conservatori del territorio. Obiettivo del progetto è riflettere sulle origini multiformi della cultura locale, che emergono anche nello studio dei linguaggi iconografici e delle lingue scritte e parlate nel territorio durante i secoli, nelle feste devozionali locali oltre che nell'analisi etimologica delle parole dialettali. Il progetto analizza lingue e linguaggi inconsueti, nel tentativo di riflettere e di capire come Uomini, Donne e Bambini possano continuare a comunicare, superando talvolta grandi barriere linguistiche e culturali, ma approfittando di linguaggi universali non verbali, gesti, sguardi, suoni che compongono buona parte delle relazioni umane. Abbiamo sviluppato i seguenti approfondimenti:

Comunicare per immagini. *La narrazione delle incisioni rupestri in Valcamonica*. Maria Giuseppina Ruggiero, Museo Nazionale della Preistoria della Valle Camonica

Un alfabeto antico per lingue 'nuove'. *Le prime attestazioni delle lingue celtiche nelle epigrafi preromane della Lombardia occidentale*. Filippo Maria Gambari, Museo delle Civiltà, Roma

Tra Celti, Greci e proconsoli di terre lontane. *Nomi e ruoli 'stranieri' nelle epigrafi romane del territorio*. Serena Zoia, Università degli Studi di Milano

Maraotes e gli altri. Parlare greco a Nord del Po tra IV e V secolo.

Massimiliano David, *Alma Mater Studiorum*, Bologna

Nuovi arrivi, nuovi suoni. *Accenti barbarici nelle testimonianze epigrafiche lombarde*.

Marco Sannazaro, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano

Latet anguis in herba. La biscia viscontea e le trasformazioni di una balena in serpe.

Francesca Vaglianti Università degli Studi di Milano. La ricerca ha portato alla realizzazione di uno spettacolo teatrale.

Voci in preghiera. Le feste devozionali nei diari capitolari e negli archivi della Canonica dal 1600 ad oggi e *Voci di gioia, la guerra è finita.* Mostra dedicata alla fine della Grande Guerra; questi due progetti con la collaborazione di Luciano Besozzi.

Senti chi l'è chel parla. Cortometraggi sulla storia locale in dialetto e digitalizzazione del vocabolario del dialetto angerese. Con la collaborazione di Remo Cardana e dei giovani Angeresi.

Il progetto scientifico è associato al ciclo di laboratori ALFA, BETA, PUNTO, GESTO. Alfabeti antichi, pallini a rilievo e mani parlanti, attività aperte a fruitori di ogni età per favorire l'incontro con linguaggi 'diversi'.

Messaggi rupestri. Incidiamo nel gesso immagini che narrano.

Alfa, Beta, Ro. Alfabeti antichi ed eterni, per messaggi di mitici eroi.

Mani che parlano, gesti che uniscono. Cantiamo e parliamo nel linguaggio dei segni e scopriamo il linguaggio del nostro corpo.

Leggere con la punta delle dita, proviamo la scrittura braille.

Codici e simboli per viaggiatori. I segnali stradali si somigliano in tutte le lingue: bandiere e mappe per cavalieri, marinai e aviatori

Serpi e balene, dalle immagini delle imprese sugli scudi araldici alla narrazione per immagini dell'In-Book.

Cristina Miedico è dottore di ricerca in archeologia classica, direttore e conservatore del Civico Museo Archeologico e Diffuso di Angera, e Ambasciatrice di Gariwo, Foresta dei Giusti. Negli ultimi anni si è occupata di Archeologia della Migrazione, della formazione e condivisione della Memoria dell'opera d'arte, e ha sviluppato il progetto triennale *Il Museo e gli 'altri'* che prevede di parlare delle culture 'straniere' del territorio in cui si trova il museo tramite una lettura inconsueta dei reperti che espone. Sviluppa progetti di coinvolgimento sociale fruibili a prescindere dalle doti individuali.

Cristina Miedico has a research degree in classical archaeology, is director and curator of Angera's Civic Archaeology Museum and Open-Air Museum, and an ambassador of GARIWO, Gardens of the Righteous Worldwide. In recent years, she has worked on the archaeology of migration, artworks as expressions of memory, and developed the project *The Museum and the 'Others'* which considers 'foreign' cultures in the museum's hinterland by means of an original approach to the objects on display. Develops projects of social involvement that can be used regardless of individual skills.

Keynote speaker

3.1

Il senso del passato, il senso del futuro: condividere raccontare, comunicare

Luca Dal Pozzolo

Come alcuni antropologi della contemporaneità vanno affermando, la storia ha smesso di essere la chiave di lettura privilegiata del mondo per le nuove generazioni, a fronte di una resa verso un presente esteso e indifferenziato che si prolunga alle nostre spalle e occupa la strada a venire, dilavando anche il senso del futuro. Tutto ciò, peraltro, è uno dei motivi di profonda crisi delle narrative che riguardano musei e beni culturali, che rischiano di perdere di capacità attrattiva, qualora rimangano ancorate a una necessità di competenze storiche preliminari alla visita.

D'altro canto, i musei e i beni culturali rappresentano un luogo di eccezionale densità di significati per narrare la profondità del tempo, anche al di fuori della linearità delle cronologie e delle storie da sussidiario. A patto che si controllino le narrazioni estetizzanti, che non si nasconda il portato conflittuale che ogni monumento porta con sé, che si risalga alle condizioni in cui i beni e le opere hanno visto la luce nel loro contesto, rappresentando al presente quei momenti – i conflitti che hanno accompagnato la loro realizzazione, il costo in lavoro umano, le contraddizioni affrontate - per farne valutare e percepire tattilmente la differenza dal nostro quotidiano. Il confronto tra “presenti differenti” lungi dal configurare anacronismi, può far recuperare per differenza dall'oggi la profondità del tempo, l'incommensurabilità delle dimensioni di vita tra ora e i secoli passati che il racconto storico dava come “naturale” acquisizione. Le tavole a fondo oro dei martirologi non espongono solo una sensibilità figurativa e compositiva d'eccezione, ma evidenziano come il valore della vita potesse essere calpestato con efferatezze inimmaginabili, vicine, ma contemporaneamente assai diverse rispetto a quelle attuali.

I musei e i beni culturali non sono le emergenze di valore di un paesaggio arcadico, non collezionano personaggi da presepe, ma testimoniano delle condizioni di vita, delle trasformazioni del territorio, impongono ai luoghi il segno di poteri assoluti con le imponenti masse delle rocche e dei castelli, che nessuna autorità locale consentirebbe oggi e, anzi, etichetterebbe come eco-mostri.

Una narrativa capace di rendere vividi questi processi, seppur lontani, consente a musei e beni culturali di rappresentare una fitta rete di portali d'accesso alla profondità del tempo, indispensabile per stagliare il futuro dalle brume e dagli assilli della quotidianità, per consentire il suo disegno a partire dalle traiettorie che di lontano attraversano il nostro presente, necessario all'emergere di alternative da sognare, da perseguire, da conquistare. Nell'epoca digitale, non è la perdita a inquietare – anche se i conflitti tra memoria e oblio cambiano di livello – quanto invece l'espandersi di un'entropia che accatasta oggetti, documenti e record sullo stesso piano, rendendo difficile ricostruirne il senso, ritrovarne gerarchie, articolazioni e tracciati nel tempo e nello spazio.

I musei, i beni culturali, gli archivi, le biblioteche sono i luoghi privilegiati dove il senso può essere ritrovato, ricostruito e nuovamente narrato, se solo si trova il coraggio di deporre gli strumenti e le narrative, che fino a ora hanno sorretto il nostro discorso, per addentrarci in nuovi percorsi capaci di irretire i nostri figli in un immaginario che sarà soprattutto loro.

The meaning of the past, the meaning of the future: sharing, telling, communicating

As some contemporary anthropologists argue, history has ceased to be the new generations privileged key to interpret the world, in the view of a surrender towards an extended and undifferentiated present that extends behind us and takes the road ahead, also eroding the sense of the future. That is one of the reasons of deep crisis of narratives concerning museums and cultural heritage, which risk losing their attractive capacity if they remain anchored to a need for historical skills prior to the visit.

On the other hand, museums and cultural heritage represent a place of exceptional density of meanings to tell the depth of time, even outside the linearity of chronologies and textbook stories. Provided that the aestheticizing narratives are checked, that the conflictual bearing that every monument carries with it can not be hidden, that it goes back to the conditions in which works have seen the light in their context, representing now those moments - the conflicts that have accompanied their realization, the cost in human work, the contradictions faced - to make them evaluate and tactfully perceive the difference from our everyday life. The comparison between "different present" far from configuring anachronisms, can make the depth of time, the incommensurability of the dimensions of life between now and the past centuries, that the historical narrative gave as a "natural" acquisition. The gold-plated tables of the martyrologists do not expose only an exceptional figurative and compositional sensibility, but they show how the value of life could be trampled on with unimaginable brutalities, close, but at the same time very different from, the current ones.

Museums and cultural heritage are not the valuable emergencies of an Arcadian landscape, they do not collect characters from the nativity scene, but they bear witness to the conditions of life, transformations of the territory, impose on the places the sign of absolute powers with the imposing masses of the fortresses and castles, which no local authorities would allow today and, indeed, would label as eco-monsters.

A narrative capable of making these processes vivid, albeit far away, allows museums and cultural heritage to represent a dense network of access portals to the depth of time, needed to stat the future from the mists and the nuisances of everyday life, to allow its drawing starting from the trajectories that cross our present, necessary to the emergence of alternatives to dream, to pursue, to conquer. In the digital age, it is not the loss that disturbs - even if the conflicts between memory and oblivion change in level - but rather the expansion of an entropy that accumulates objects, documents and records on the same level, making it difficult to reconstruct their meaning, find again hierarchies, articulations and traces in time and space.

Museums, cultural heritage, archives, libraries are the privileged places where meaning can be found, reconstructed and narrated again, if only the courage to lay down the tools and narratives, which until now have supported our speech, to enter into new paths able to trap our children in an imaginary that will be especially their one.

Luca Dal Pozzolo, 1956, Architetto, è co-fondatore della Fondazione Fitzcarraldo, dal 1998 è direttore dell'osservatorio Culturale del Piemonte. Insegna nel corso di Laurea Specialistica GIOCA, Facoltà di Economia di Bologna, e nel Master in Advanced Studies in Cultural Management di Lugano; è responsabile di un modulo di Museografia in un Master al Politecnico di Torino.

Ha coordinato la progettazione di numerosi Musei e beni culturali tra i quali il Museo di Scienze Naturali di Torino, il Polo del '900 nei Quartieri Juvarriani, Il Polo del Contemporaneo di Bari, Il progetto preliminare del Museo della Rocca di Spoleto, collabora al progetto di valorizzazione del sito di Alba Fucens. Ha pubblicato numerosi

libri e articoli sui temi dell'economia della cultura, dei musei e dei beni culturali e sui temi culturali connessi alle trasformazioni urbane. In occasione dell'anno Europeo del Patrimonio ha pubblicato da Editrice Bibliografica il saggio "Patrimonio culturale tra memoria e futuro".

Luca Dal Pozzolo (1956) Architect, he is co-founder of the Fitzcarraldo Foundation, since 1998 he is director of the Piedmont Cultural Observatory. He lectures at the GIOCA Degree, Faculty of Economics at the University of Bologna, and at the Master in Advanced Studies in Cultural Management of Lugano; he is in charge of a Museography module in a Master's degree at the Polytechnic of Turin.

He has coordinated the design of numerous museums and cultural heritage sites, including the Museum of Natural Sciences in Turin, the Polo del 900 in the Juvarriani districts, the Polo del Contemporaneo in Bari, the preliminary project of the Rocca di Spoleto Museum, collaborating on the project enhancement of the Alba Fucens archaeological site. He has published numerous books and articles on the themes of the economy of culture, museums and cultural heritage and on cultural issues related to urban transformations. On the occasion of the European Year of Heritage, he published the essay "Cultural Heritage between Memory and the Future" by Editrice Bibliografica.

Sessione Paper

3.2

Un brand nuovo per una identità forte

Barbara Tuzzolino

Musei Reali di Torino

I Musei Reali di Torino sono un museo del Ministero per i beni e le attività culturali dotato di autonomia speciale, ai sensi del DPCM 171/2014 e del DM 43/2016. Comprendono il Palazzo Reale con l'Armeria, la Cappella della Sindone, la Biblioteca Reale, la Galleria Sabauda, il Museo di Antichità e i Giardini Reali.

La missione dei Musei Reali è di preservare e valorizzare il patrimonio di monumenti, opere e spazi che ha avuto origine dalla storia dinastica della famiglia Savoia e che qualifica un compendio urbano collocato nel cuore della città antica, ponendolo in una relazione dinamica con l'esperienza dei visitatori e sviluppando opportunità di migliore accesso, conoscenza, creatività e diletto. Lo sforzo compiuto per dare unitarietà al sistema si riflette nell'omogeneità dell'immagine, raggiunta attraverso l'implementazione di un unico sito web, l'applicazione di una tariffa unificata di ingresso e di un orario coordinato di apertura al pubblico.

A monte della scelta di idonei strumenti di promozione e comunicazione finalizzati al posizionamento del complesso, è risultata fondamentale la costruzione di un nuovo brand e di una strategia di comunicazione integrata. A tal fine i Musei Reali hanno adottato nel 2017 un marchio e un manuale di identità da declinare per la segnaletica e i servizi, la promozione delle attività e delle mostre. L'identità visiva intensifica la riconoscibilità del sistema, veicola con strumenti coordinati l'offerta museale, caratterizza la comunicazione e garantisce un vantaggio percettivo, cognitivo ed emotivo per utenza e stakeholders.

A New Brand for a Powerful Corporate Identity

The Royal Museums of Turin are a museum of the Ministry of Cultural Heritage and Activities with special autonomy, in accordance with DPCM 171/2014 and DM 43/2016. They include the Royal Palace, Royal Armoury, Chapel of the Holy Shroud, Royal Library, Galleria Sabauda, Archaeological Museum, and Royal Gardens.

The mission of the Royal Museums is to preserve and promote the heritage of this complex of buildings, artworks, and spaces in the heart of the ancient city, which has been inherited from the dynastic history of the House of Savoy, creating a dynamic relationship with visitors, and improving opportunities for access, knowledge, creativity, and pleasure. The effort to give unity to the system can be seen in the uniformity of the image, which has been achieved by adopting a single website, introducing a single ticket for all venues, and applying the same opening times for the public.

Before choosing the best means of promotion and communication for positioning the complex, it was first essential to create a new brand and an integrated communication strategy. In 2017 the Royal Museums thus adopted a logo and a corporate style manual to be used for signage and services, and for the promotion of activities and exhibitions. This visual identity makes the system instantly recognisable, presenting the museum in a coordinated manner, becoming a feature of all communication, and creating a perceptive, cognitive, and emotional advantage for users and stakeholders alike.

Barbara Tuzzolino dal 1999 dipendente del Ministero per i beni e le attività culturali, si è occupata di accoglienza e fruizione museale, comunicazione, valorizzazione, catalogazione e ricerca presso la Soprintendenza per i beni architettonici e paesaggistici del Piemonte. Ha collaborato all'attuazione del progetto "Polo Reale" e alle attività espositive correlate presso l'ufficio valorizzazione della Direzione regionale mibac Piemonte, poi Segretariato regionale, in qualità di unità tecnica per la comunicazione.

Attualmente è responsabile dell'area Comunicazione dei Musei Reali di Torino, quale funzionario per la promozione e la comunicazione.

Laureata a Torino e specializzata a Bologna in Storia dell'arte moderna, ha conseguito un Master di secondo livello in comunicazione istituzionale a Roma, dove ora frequenta un master executive in management museale.

Barbara Tuzzolino With the Ministry of Cultural Heritage and Activities since 1999, I have worked in museum reception and visitor services, communication, promotion, cataloguing and research with the Architectural and Landscape Superintendency. I took part in implementing the *Polo Reale* project and related exhibition activities in the promotion department of the Regional Directorate of mibac Piemonte, and later in the Regional Secretariat, as part of the technical unit for communication.

I am now responsible for the Communication Area of the Royal Museums of Turin, in charge of promotion and communication.

I graduated in Turin, specialised in the History of Modern Art in Bologna, and obtained a Master's degree (second cycle) in Institutional Communication in Rome, where I now attend an Executive Master course in Museum Management.

3.3

Mi Rasna: promuovere i musei e comunicare il patrimonio culturale giocando con gli Etruschi

Mi Rasna è l'ultimo gioco di strategia prodotto da EGA – Entertainment Game Apps con lo scopo di valorizzare la ricchissima storia del popolo etrusco. Il videogioco, uscito a maggio 2018 permette agli utenti di muoversi all'interno di un paesaggio in 2D comprendente le attuali Toscana, Umbria e Lazio e di vestire i panni di un magistrato locale che dovrà essere in grado di gestire il benessere delle città attraverso una serie di azioni legate alle principali attività del popolo etrusco.

La esigenza di ricreare un'ambientazione storica e archeologica accurata in cui calare il gioco, ha rappresentato un'occasione unica per unire in un solo progetto la valorizzazione di un'area geografica ampia e la promozione degli enti presenti su questi territori, la cui partecipazione al progetto e il cui coinvolgimento diretto sono stati determinanti.

La proficua collaborazione dei più importanti musei, parchi archeologici e aree etrusche diffusi sul territorio ha fatto sì che si creasse un rapporto virtuoso tra essi, EGA e gli utenti. Oltre 500 reperti etruschi sono stati fotografati e resi disponibili diventando così parte integrante del gioco: risolvendo quiz e puzzle che li riguardano il giocatore può infatti guadagnare dei bonus. Con la medesima strategia integrativa si è inoltre cercato di promuovere la visita diretta agli 11 principali musei e aree archeologiche etruschi da parte dell'utente che, localizzandosi, guadagna ulteriori punti.

Nel corso di questi primi mesi dal rilascio dell'app è stato già possibile valutare una serie di dati che raccontano di un trend in continua crescita per quel che riguarda il numero di utenti che hanno scaricato il gioco, di quiz svolti e di visitatori che si sono localizzati nei musei.

EGA, inoltre, dal ritorno commerciale di Mi Rasna, contribuirà a finanziare scavi, ricerche e restauri per continuare a promuovere la conoscenza e la valorizzazione dell'enorme patrimonio etrusco presente sul territorio nazionale.

Grazie al progetto Mi Rasna, inoltre, EGA ha appena firmato un protocollo di intesa con la società Parchi Val di Cornia e il Comune di Piombino per far sì che il Parco Archeologico di Baratti e Populonia diventi il luogo in cui verranno svolte attività di coinvolgimento del pubblico e testati i videogiochi di prossima produzione.

Mi Rasna: promoting museums and communicating cultural heritage by playing with the Etruscans

Mi Rasna is the last strategy game produced by EGA – Entertainment Game Apps for Android devices. It was released in May 2018 with the aim of broadening and promoting the knowledge about the Etruscan heritage in Italy. Players will be local judges in charge of managing the local community of each ancient city located in a specific landscape: a 2-D reconstruction of the areas in Tuscany, Latium, and Umbria, where Etruscan settlements were located.

The historical setting of the game offered the chance to focus on a specific geographic area, to promote it and to engage the local Superintendences, local authorities and cultural associations.

The good cooperation of the most important museums, archaeological parks and Etruscan areas set off a virtuous connection between them, EGA and players. More than 500 Etruscan artifacts were photographed and embedded in the game: solving quizzes and puzzles concerning them makes players earn bonuses. Moreover, since the purpose was to promote Etruscan Heritage, players were encouraged to visit the 11 most

important museums in Italy for the Etruscan civilization: once there, they just need to switch on the GPS on their devices and use the geolocalisation function to earn extra bonuses.

In this first months after the release of the videogame, the data concerning the number of downloads, the number of quizzes and puzzles solved and the number of players geolocalised in museums is constantly growing.

Moreover, since part of the budget at EGA is devoted to creating projects that require scholars and experts in archaeology, history and art history to investigate and promote the territory where the game is set, part of the Mi Rasna income will be granted to support archaeological excavations, research and refurbishment projects that will enhance the Etruscan heritage in Italy.

Thanks to this project, a new collaboration with Parchi Val di Cornia S.p.A. And Comune di Piombino started: EGA just signed a formal agreement with the Director of the Archaeological Park of Populonia and the major of the Municipality of Piombino to make the park the official set both for testing future videogames and for a series of cultural initiatives with the aim of engaging the public.

Samanta Mariotti si laurea presso l'Università di Siena occupandosi prevalentemente di archeologia bizantina. Nel corso degli anni inizia a interessarsi di *public archaeology* e di comunicazione archeologica: è tra i fondatori del progetto Archeokids, il blog che dal 2014 racconta l'archeologia ai bambini ed è autrice di diverse audioguide per musei e aree archeologiche. Nel 2016 si diploma alla Scuola Interateneo di Specializzazione in Beni Archeologici di Trieste, Udine e Venezia Ca' Foscari con una tesi dedicata all'esperienza di archeologia pubblica sul sito di Vignale dove lavora dal 2006. Ha partecipato a numerose campagne di ricognizione e di scavo in Italia e all'estero ed è attualmente titolare di una borsa di studio presso l'Università di Siena. È inoltre socio fondatore di M(u)ovimenti APS attraverso la quale si occupa di didattica archeologica e di promozione del patrimonio culturale. Da aprile 2018 collabora con EGA in qualità di curatrice di contenuti.

Maurizio Amoroso dopo una esperienza ventennale nel mondo delle telecomunicazioni, fonda nel 2014 Entertainment Game Apps, Ltd. (EGA) per coronare la sua passione di sviluppare giochi di strategia. Nel corso degli anni grazie a due campagne di crowdfunding concluse con successo su Kickstarter ha sviluppato -con un team di archeologi, storici e professionisti -i videogiochi "Prosperity -Italy 1434" e "Mercantia 1252". Successivamente, nel 2016, è nato "Sigeric: il viaggio", libro gioco che racconta le avventure del Vescovo Sigeric di Canterbury su quella che poi diventerà la Via Francigena. Alla fine del 2017 parte il progetto "Mi Rasna", che di fatto avvia l'avvicinamento di EGA al mondo dei Beni Culturali. Al momento, basandosi sulla stessa strategia adottata per "Mi Rasna", sono in cantiere altri tre videogiochi che vedranno la luce nei prossimi mesi.

3.4

Diversità culturale e partecipazione: l'importanza del linguaggio nella percezione del museo inclusivo,

Ilenia Atzori

Ricercatore indipendente

L'ultimo spot del MIBAC(T) affermava che l'arte ci somigli; uno spot efficace, che mirava a ricordarci che l'arte è prodotta dalle persone, per le persone. E che ogni museo può custodire un'opera che ci somiglia per i tratti somatici, l'espressione del viso, la fisicità. Questo significa che un museo può rappresentarci?

Dovrebbe, ma non sempre accade. Il Museo, oggi, viene sempre più visto come un luogo di dibattito e confronto nel quale il visitatore può esprimere le proprie idee e confrontarsi con i propri pregiudizi. Tuttavia, per poter assolvere a questo compito, è necessario riconoscere e sfidare i pregiudizi. Secondo il rapporto "Words Matter" del Research Centre for Material Culture di Amsterdam, tra le numerose esperienze che analizzano l'importanza del linguaggio nella rappresentazione della diversità culturale in ambito museale, nonostante il decennale dibattito sulla decolonizzazione, non sempre didascalie o altri apparati comunicativi (ad es. sito web) riflettono effettivamente una storia che includa la voce degli oppressi, oltre quella degli oppressori. Un approccio che, secondo la scrittrice nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie, esprimendo un unico punto di vista sull'oggetto del racconto, altera la nostra percezione della realtà: se qualcosa di molto complesso, come un individuo, viene rappresentato attraverso uno solo degli aspetti che lo contraddistinguono (il colore della pelle, la disabilità, lo status economico, l'aspetto fisico, ecc.), questo viene deumanizzato, privato della propria dignità.

Pertanto, se desideriamo discutere di strategie partecipative e di inclusione dovremmo riflettere anche su una migliore rappresentazione della diversità culturale dei visitatori, in modo da risultare, ai loro occhi, più rilevanti e meno 'polverosi'.

Rivedere il modo in cui comunichiamo, a partire dal linguaggio utilizzato e dalla sua percezione, rappresenta una vera e propria sfida, per il Museo; attraverso varie esperienze, nazionali ed internazionali, questo intervento mira ad illustrare l'importanza delle parole nella rappresentazione della diversità culturale, auspicando una maggiore riflessione su ciò che rappresentano il museo e le sue collezioni, e sui visitatori coi quali interagiscono.

Cultural diversity and participation: the importance of language in the perception of the inclusive museum

The latest MIBAC(T) commercial stated that art looks like us; an effective ad, which aimed to remind us that art is produced by and for people, and that every museum can preserve an artwork that might look like us in its physical appearance or facial expression. Does this mean that a museum can represent us? It should, but this is not always the case. Museums are nowadays increasingly perceived as a space for debate in which visitors can share their ideas and confront their own prejudices. However, in order to fulfill this task, it is necessary to identify and challenge prejudices.

According to the "Words Matter" report recently issued by Amsterdam's Research Center for Material Culture, one of the many experiences examining the importance of language in the representation of cultural diversity in museums, despite the decade-long debate on decolonization, museum labels or other communication tools (e.g.: web site) do not actually reflect a story that includes the voice of the oppressed, as well as that of the oppressors. An approach that, to quote the Nigerian writer Chimamanda Ngozi Adichie, highlighting a single point of view on the subject of the story, alters our perception of reality: if something very complex, like an individual, is represented through one of the features that distinguishes it (skin color, disability, economic status, physical appearance, etc.), this individual is dehumanized and deprived of his/her dignity.

Therefore, if we wish to discuss participatory and inclusive strategies we should also reflect on a better representation of the cultural diversity of visitors, so that museums

are perceived as more relevant and less 'dusty' in visitors' eyes. Rethinking the way we communicate, starting from the language we use and its perception, represents a real challenge for Museums; through various experiences, national and international, this paper aims to illustrate the importance of words in the representation of cultural diversity, hoping for greater reflection on what the museum and its collections represent, and on the visitors they wish to engage.

Ilenia Atzori non ama scrivere le biografie perché non riesce a trovare il giusto equilibrio tra professionalità ed umorismo.

Di recente, ha conseguito un Master of Arts in Museum Studies presso l'Università di Leicester, dove si è particolarmente interessata alla rappresentazione culturale dei migranti ed all'impatto,

Sociale e culturale, delle narrazioni politiche su quelli che vengono definiti 'gli altri'. Questo non significa che sia una persona priva di pregiudizi: ne ha tanti, come tutti. Ma ci sta lavorando. Fermamente convinta che le istituzioni culturali, ed i professionisti che le animano, abbiano un importante ruolo sociale, desidera dare il suo contributo al settore analizzando l'impatto culturale e sociale della comunicazione. Parallelamente, nel tentativo di individuare e 'smontare' i propri pregiudizi, osserva il settore culturale da diverse prospettive: social media, Icom Italia, Museums Association (UK), Aceso Cultura sono alcuni dei suoi filtri sul mondo.

Ilenia Atzori has not a soft spot for writing her own biography because she cannot find the right balance between professionalism and humor.

She has been recently awarded a Master of Arts in Museum Studies by the University of Leicester, where she was particularly interested in the cultural representation of immigrants and the social and cultural impact of "traditional" and political narratives concerning the so-called "other".

This does not mean that she is free from prejudices: just like everybody else, she has a lot. But she is working on it. Firmly believing that cultural institutions, and their professionals, have a relevant social role, she wants to give her contribution to the sector by analyzing the cultural and social impact of communication. At the same time, in an attempt to identify and deconstruct her own prejudices, she observes museums and cultural institutions from different perspectives: social media, Icom Italy, Museums Association (UK), Aceso Cultura are some of her windows on the world.

3.5

Whale HUB. Audience Development, Sustainability & Contemporary Art

Valeria D'Ambrosio, Stefano Dominici, Elisabetta Cioppi

Sistema Museale di Ateneo, Università di Firenze

Nel 2016 il Museo di Geologia e Paleontologia dell'Università di Firenze ha realizzato una sala incentrata su uno scheletro di balena fossile del Pliocene toscano e caratterizzata da un allestimento multimediale che affronta in maniera trasversale il tema della sostenibilità ambientale. Al fine di incrementare il pubblico giovane, il Museo ha vinto nel 2018 un bando della *Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze*. Così nasce *Whale HUB – Audience Development, Sustainability & Contemporary Art* un progetto a cura di Valeria D'Ambrosio, realizzato in collaborazione con i conservatori museali. Il progetto aspira ad aumentare la visibilità e la frequentazione della nuova sala attraverso tre fasi di

produzione di eventi culturali per la creazione di una comunità d'interesse. La prima fase vede la collaborazione dell'Istituto Tethys, che accoglie tre giovani artisti in residenza nel Santuario Pelagos, riserva di grandi cetacei nel Mar Mediterraneo settentrionale, per produrre progetti di ricerca nei campi delle Sound Art, Performance Art e Visual Arts. La seconda fase vede la partecipazione di studenti delle maggiori istituzioni fiorentine in ambito creativo: Accademia di Belle Arti, ISIA, Dipartimento di Architettura UniFi, Fondazione Studio Marangoni. Tramite visite, giornate di approfondimento, questionari e focus group, vengono analizzate le esigenze e le aspettative di un pubblico giovane nei confronti di un museo scientifico. La terza fase vede gli studenti coinvolti nella produzione dei contenuti da promuovere attraverso il lancio di un contest per la creazione di un prototipo comunicativo che diventa elemento promozionale della sala. Il prototipo vincitore e i progetti degli artisti residenti saranno presentati in ateneo a dicembre 2018 e diffusi sui canali digitali del Museo. Il Museo si pone così con una nuova immagine, mantenendo saldo il prestigio storico ma comunicandolo con freschezza. L'Arte diventa strumento per veicolare la conoscenza scientifica, "contemporaneizzare" il fossile di balena e sensibilizzare sulla crisi ambientale globale.

3.6

La presenza web delle Case Museo. Opportunità di rete

Luisa Mich, Rosanna Pavoni, Roberto Peretta

Università di Trento, Università di Bergamo

"Reti" è diventata una parola d'ordine. Eppure un approccio di rete a tutto ha le sue basi teoriche. Le case museo hanno la loro "rete" globale ufficiale: demhist. Ma le reti possono riferirsi a qualcosa di più specifico nei tempi digitali. In che modo i Musei di Casa gestiscono effettivamente le loro reti web?

La presenza web di qualcosa è sempre stata valutata in termini di qualità del sito web ufficiale. La qualità del sito web ufficiale, tuttavia, non può più essere considerata l'unico parametro. Le reti digitali - sempre più una componente di reti reali - ora includono attività di social networking e contenuti generati dagli utenti.

La vera presenza delle case museo: "Casa museo è il luogo dove qualcuno ha abitato (non importa se re o pescatore) e che porta ancora i segni e le forme della cultura e della società a cui quel qualcuno è appartenuto."

L'algoritmo Page Rank, ideato a Stanford e adottato da Google, permette di ottenere un'unità di base per misurare la forza di un sito web. Abbiamo preso il Page Rank come misura standard di base e il numero di follower di Facebook come un'unità analogamente semplice per valutare la componente sociale della presenza web.

Il meta-modello 7Loci è una metodologia di riferimento per valutare la qualità della presenza web. Per questa ricerca si è adottato un modello di valutazione basato sul 7Loci. Abbiamo selezionato dodici case museo particolarmente significative in quattro paesi, controllato il loro Page Rank, contato i follower e valutato la loro presenza web grazie al 7Loci. Infine abbiamo considerato le loro reti.

I 7Loci sono 1. Identità; 2. Contenuto; 3. Servizi; 4. Individuazione; 5. Gestione; 6. Usabilità (Mobile Friendliness); 7. Fattibilità.

Le regioni considerate sono state Regno Unito, Stati Uniti, Australia e Italia, dove selezionare dodici importanti musei delle case e le loro reti regionali, se presenti.

Le fonti per la nostra selezione di dodici case museo particolarmente significative sono state demhist; Unesco Heritage Sites; Smithsonian Institution; The National Trust for

Historic Preservation, Washington, DC, USA; Wikipedia: "Historic House Museums" item; Google, global edition: "House Museums" keyword.

Criteri: 1. Selezionare case museo menzionate in almeno uno degli elenchi sopra citati; 2. Valutare se abbiano inequivocabile appeal turistico; 3. Mantenere il numero delle case museo selezionate a un massimo di dodici.

Questa ricerca iniziale presenta indubbiamente diversi punti deboli. Le regioni considerate sono poche: per esempio non c'è la Francia. Il campione è molto limitato, e la distinzione tra che cosa sia una casa storica e che cosa sia una casa museo è a volte non precisa.

Tuttavia alcune conclusioni provvisorie stimolanti possono essere tratte.

1. Leading House I musei e le reti regionali si sovrappongono raramente.
2. Alcune case museo particolarmente significative non si preoccupano abbastanza della loro web presence.
3. Alcune case museo, invece, fanno buon uso delle reti sociali -- e si vede.
4. Le reti regionali danno visibilità di base alle case museo minori.
5. Le reti regionali danno maggiore visibilità alle case museo particolarmente significative.

The web presence of House Museums. Network opportunities

"Networks" has become a buzzword. Yet a network approach to everything has its theoretical basis. House Museums have their official global "network": demhist. But networks may refer to something more specific in digital times. How do House Museums actually manage their web networks?

The web presence of something has always been evaluated in terms of quality of the official website. The quality of the official website, however, cannot be considered the only parameter any longer. Digital networks - increasingly a component of real networks - now include social networking activities, and User Generated Content.

House Museums Real Presence: "A House Museum is a place where someone lived (kings, artists or fishermen, any would do) still bearing signs and forms of the culture and society they belonged to."

The Page Rank algorithm, devised at the Stanford University and adopted by Google, gives a basic unit to measure the strength of a website. Page Rank is measured on a scale from 0 to 10. We took Page Rank as a basic standard measure, and adopted the number of Facebook followers as a similarly simple unit to deal with the social component of web presence.

The 7Loci meta-model is a benchmark methodology to evaluate the quality of web presence. An evaluation model based on 7Loci was adopted for this research. We selected twelve leading House Museums in four countries, checked their Page Rank, counted their followers, and evaluated their web presence thanks to 7Loci. We finally considered their networks, if any.

The 7Loci are 1.Identity; 2.Content; 3.Services; 4.Individuation; 5.Management; 6.Usability (Mobile friendliness); 7. Feasibility

The regions considered were United Kingdom, USA, Australia, and Italy. Twelve leading House Museums, and of course their Regional Networks, if any.

Sources for our initial selection were demhist; Unesco Heritage Sites; Smithsonian Institution; The National Trust for Historic Preservation, Washington, DC, USA; Wikipedia: "historic House Museums" item; Google, global edition: "house Museums" keyword

Criteria: 1. Select House Museums mentioned in at least one of the listings above; 2. Consider whether they have an unequivocal tourist appeal; 3. Keep the number of selected House Museums at a maximum of twelve.

Of course, this initial research has several weaknesses. The regions considered are just a few. E.g., no France! The sample is very limited, and the difference between an historic house and a House Museum is sometimes unclear.

Yet, some stimulating provisional conclusions can be drawn.

1. Leading House Museums and regional networks rarely overlap.
2. Some leading House Museums do not care enough about their web presence.
3. Some House Museums, instead, make good use of social networking. And it shows.
4. Regional networks provide basic visibility to minor House Museums.
5. Regional networks happen to provide more visibility to leading House Museums.

Luisa Mich è professore associato in Ingegneria Informatica. Insegna Sistemi Informativi per il Turismo, Enterprise Information Systems e Web Presence Strategies.

Dal 1988 partecipa al disegno e alla sperimentazione di attività didattiche e di ricerca sull'applicazione delle tecnologie informatiche nel turismo.

I suoi interessi di ricerca riguardano la definizione e la sperimentazione di tecniche di creatività per la raccolta dei requisiti che un sistema informativo deve soddisfare e la pianificazione di strategie di presenza web. Ha definito una metodologia basata sulla classificazione degli spazi web, la valutazione sistematica della qualità dei siti e l'applicazione di sistemi linguistici per il monitoraggio della reputazione web.

Ha fatto parte del comitato di programma di conferenze e workshop su scala internazionale e ha pubblicato oltre 150 lavori.

Socio dell'AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico) e delle associazioni IEEE Computer Society, ACM (Association for Computing Machinery), IFITT (International Federation for Information Technology and Tourism).

Luisa Mich is an Associate Professor of Information Systems Design and Web Engineering at the University of Trento, Italy.

Since 1988 she participated to the design and experimentation of didactics and research activities on information and communication technologies for tourism.

Her research interests include the definition and experimentation of creativity techniques for information systems requirements elicitation, and the planning of Web presence strategies. For the latter, she defined a methodology based on the classification of online spaces, the systematic evaluation of their quality and the application of linguistic instruments to monitor Web reputation.

She serves and has served on the organizing and program committees of several conferences and workshops. She is an author of more than 150 papers.

Luisa Mich is a member of the the AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico) and of the associations IEEE Computer Society, ACM (Association for Computing Machinery); IFITT (International Federation for Information Technology and Tourism).

Rosanna Pavoni, storica dell'arte e museologa, ha lavorato all'apertura della casa museo Bagatti Valsecchi di Milano, che ha diretto fino al 2002. È stata presidente del Comitato Internazionale ICOM Dimore Storiche Museo (Demhist) e ha ideato e coordinato la ricerca internazionale sulle tipologie di case museo. Al tema ha dedicato numerosi studi e pubblicazioni, tra cui Case Museo in Italia (Roma 2009, in inglese 2010). Attualmente è

coordinatore della Commissione Case Museo ICOM Italia. Nel 2012 ha ideato la rete web Case Museo in Italia. Dal 2012 è membro del comitato scientifico della Fondazione Adolfo Pini, per la quale ha ideato e curato *Storie Milanesi*, un racconto della città attraverso case di collezionisti, atelier di artisti, studi di designer e architetti, oggi musei. È direttore scientifico dello Studio Museo Vico Magistretti, a Milano. Collabora con enti pubblici e fondazioni italiane ed estere per lo sviluppo di progetti museali di sistema.

Rosanna Pavoni has designed museum and cultural projects for nearly three decades. She pioneered contemporary house museum communication and management by devising the Bagatti Valsecchi Museum in Milan in 1994, and worked there as Director until 2002. She has cooperated with prestigious public and private museums, universities, publishers and international organizations since 1986. She contributed to defining the identity and mission of house museums worldwide. Her consultancy skills in exhibition planning, cultural revamping of territories as well as institutions are widely appreciated.

Roberto Peretta, milanese del 1951, lavora in editoria dal 1974 e scrive in html dal 1995. Ha pubblicato per Rough Guides, Time Out, Mondadori, Hoepli, Zanichelli, De Agostini e il Touring Club Italiano, cui continua a fornire contenuti dopo essere stato dal 1999 al 2009 resident consultant per la gestione dei dati turistici, la comunicazione digitale e i progetti europei. Ha fatto da consulente per musei, istituti culturali e pubbliche amministrazioni a Milano, Como e Bergamo. Insegna tecnologie informatiche per il turismo alle università di Bergamo (in inglese) e di Trento (in italiano). I suoi contributi accademici sono stati pubblicati da mcgraw-Hill, Hoepli, francoangeli, le università di Bergamo, Limoges, Bologna e Venezia Ca' Foscari. È membro dell'ordine dei Giornalisti, della Sistor (Società italiana di scienze del turismo) e della Ifitt (International Federation for IT and Travel & Tourism). È laureato con lode in filosofia.

Roberto Peretta Born and bred in Milano, Italy, he has been working in the publishing field since 1974, as a journalist since 1977, on the Web since 1995, at the University of Bergamo since 2000, at the University of Trento since 2017. He has provided content to the Rough Guides, Time Out, Mondadori, Hoepli, Zanichelli, De Agostini, Touring Club Italiano, and academic contributions to mcgraw-Hill, Hoepli, francoangeli, the universities of Bergamo, Bologna, Limoges, and Venice Ca' Foscari. He designed the first website a Milanese museum ever had on its own, on a commission by the Museo Bagatti Valsecchi. At Touring Club Italiano he has been dealing 1999-2009 with tourism data management, mobile communication, the European Projects and this publisher's digital communication. A consultant for public administrations in Milano, Como and Bergamo, as well as for publishing companies, he's a member of Ifitt (International Federation for IT and Travel & Tourism).

3.7

Il profilo *social* del Parco archeologico del Colosseo: progetti, concretezza e complessità del quotidiano

Federica Rinaldi, Francesca Boldrighini, Elisa Cella, Giulia Giovanetti, Andrea Schiappelli, Astrid D'Eredità

Parco archeologico del Colosseo

Il Parco archeologico del Colosseo è stato recentemente istituito con D.M. 12 gennaio 2017 ed interessa una superficie molto estesa corrispondente all'area archeologica centrale di Roma: nei suoi confini ricadono, infatti, il Colosseo, l'Arco di Costantino, la *Domus Aurea*, il Foro Romano, il Palatino e la *Meta Sudans*. Si tratta del sito museale più frequentato della penisola con oltre 7 milioni di visitatori nel 2017.

Il nuovo Direttore, in carica dal 1 gennaio 2018, ha inteso dotare la struttura di un *Servizio per le Relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e i progetti speciali*: il team ha lo scopo di supportare l'azione amministrativa e di rappresentare un punto di riferimento per il pubblico in tema di comunicazione istituzionale, divulgazione scientifica, relazioni con il pubblico, assistenza ai visitatori italiani e stranieri e gestione degli eventi.

L'intervento proposto mira a presentare il piano d'azione di tale Servizio e a descriverne le attività, in particolare quelle riferite alla Rete: presidio delle piattaforme social (il Parco è attualmente presente con account ufficiali su Facebook, Twitter e Instagram, e sono in fase di completamento le lunghe operazioni di *redeem* per tripadvisor), programmazione e calendario editoriale, policy, gestione delle richieste di assistenza e attività di coinvolgimento del pubblico online.

Si farà riferimento ad alcuni specifici casi di studio verificatisi nel primo semestre di gestione degli account (il lancio della presenza in Rete del Parco è avvenuto a fine maggio 2018, in occasione della Museumweek), con una particolare attenzione alle criticità e alle sfide del tutto peculiari dettate dal contesto dell'area archeologica centrale:

- Il confronto critico tra la programmazione e l'effettiva possibilità di realizzazione dei progetti pianificati,
- Le sfide nella comunicazione di un'area estesa e profondamente sentita nell'immaginario collettivo,
- Le nuove dinamiche di rapporto con il pubblico nel tipo di commenti che vengono o non vengono rilasciati,
- La gestione della comunicazione di eventi di grande rilievo

The social profile of the Parco archeologico del Colosseo: projects, concreteness and complexity of everyday life.

The Parco archeologico del Colosseo was recently (2017) created as an independent office of the Italian Ministry of Culture (Mibac). It embraces the central archaeological area of Rome including monuments such as the Colosseum, the Roman Forum, the Palatine, the Arch of Constantine and the Domus Aurea. With more than seven millions visitors in 2017 it represents the most visited Museum area in Italy.

The new Director, in charge since January 1st, 2018, decided to establish a new press office, also in charge of the relations with the public, the social networks and the special projects. The new department should constitute a reference point for the public in all the issues relating to communication and scientific dissemination, as well as assistance to visitors and events organisation.

With this contribution we'd like to present the department's action plan and activities, with special emphasis on the Park's social platforms, including planning, policy and relations with the on-line public (including comments, requests and public engagement). We'll consider some case -studies we had to deal with in the first months after the opening of our social platforms, which were launched on the Occasion of the Museum

Week in May 2018- and we'll deal mainly with problems and issues connected with the extraordinary archaeological context where we work:

- Difficulties and problems in achieving the projected activities and plans
- Challenges in the communication of a vast, complex and "symbolic" archaeological area
- New dynamics in the relation with the public and with the comments and issues posted (and NON posted) in the social platforms
- The management and the communication of major events in and near the Park boundaries.

Federica Rinaldi, Padova 1974: archeologa, dottore di ricerca in Archeologia classica, progettista e coordinatore del Progetto TESS (portale web dei rivestimenti pavimentali antichi). Funzionario archeologo dal 2010, in servizio presso il Parco archeologico del Colosseo (2017), già responsabile della tutela del IV Municipio per la Soprintendenza Speciale ABAP di Roma (2014-2017) e Direttore del Museo Nazionale Concordiese di Portogruaro e delle aree archeologiche del Veneto orientale (2010-2014). Esperta di mosaico romano, autrice di 3 monografie e di più di un centinaio di pubblicazioni, riguardanti sia studi di settore, sia gli ambiti della tutela e valorizzazione. Ha all'attivo progetti di musealizzazione e riqualificazione di siti archeologici. Ad oggi è responsabile del *Servizio Comunicazione, relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e i progetti speciali* per il Parco e con altri colleghi condivide l'incarico di progettazione e implementazione del nuovo sito web dell'istituto e della pannellistica dedicata alla "accessibilità per tutti".

Francesca Boldrighini: Funzionario archeologo in servizio presso il Mibac- Parco archeologico del Colosseo (2017), già Curatore Archeologo presso Roma Capitale-Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali (2016-2017) e Assistente tecnico presso il Mibac- Sovrintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma - Museo Nazionale Romano alle Terme di Diocleziano (2010-2016).

Archeologa classica, dottore di ricerca, nel corso dei suoi studi si è occupata soprattutto di pittura romana e di apparati decorativi, argomenti sui quali ha pubblicato tre monografie e più di 40 articoli. Attualmente è impegnata nel *Servizio Comunicazione, relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e i progetti speciali*, nel *Servizio Promozione e Fundraising*, e nel *Servizio Monitoraggio*, oltre a seguire, per conto del Mibac, il progetto STORM, finanziato dalla Commissione europea per il triennio 2016-2019.

Elisa Cella: Funzionario archeologo presso il Parco archeologico del Colosseo, è assegnata ai servizi Ricerca, Comunicazione, Tutela, Catalogo e Security. Già responsabile del Museo Archeologico Nazionale - area archeologica di Porto Torres, e del Complesso prenuragico di Monte D'Accoddi per il Polo Museale della Sardegna (2017), è Dottore di ricerca in Archeologia dei processi di Trasformazione (2009), con diploma di specializzazione in Beni archeologici (2011). Dopo il Post-Dottorato (2012) dirige il Museo Civico Etrusco Romano di Trevignano Romano (2014-2018), collaborando in attività di ricerca, catalogazione e allestimento museale per diverse Soprintendenze, e con i Musei Vaticani per l'allestimento e l'edizione delle collezioni del Museo Profano, la documentazione del Pontificio Istituto Biblico e del Museo Gregoriano Etrusco. Nel Consiglio Direttivo Nazionale della Confederazione Italiana Archeologi, è socio ICOM dal

2016. Ha all'attivo la partecipazione a progetti europei, articoli su riviste e atti di convegni, e la fondazione del journal di archeologia sociale *ex novo*.

Giulia Giovanetti: Roma 1980. Funzionario archeologo presso il Parco archeologico del Colosseo (mibac, dicembre 2017), collabora al Servizio *Comunicazione, relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e i progetti speciali*, al Servizio *Catalogo* e al Servizio *Tutela, conservazione e restauro*.

Specializzata (2010) e Dottore di Ricerca in Archeologia Classica (2016) presso l'Università *La Sapienza* di Roma ha svolto ricerche sull'edilizia privata tardo-repubblicana di Roma e sui *balnea* tardo-antichi di Roma e Ostia. Ha collaborato per oltre dieci anni alle ricerche archeologiche delle pendici del Palatino (2001-2018). Si è occupata dello studio e della Catalogazione delle collezioni vitree del Museo Nazionale Romano (2010-2015), anche in collaborazione con l'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (2015-2016). Ha collaborato negli anni alla realizzazione di mostre, allestimenti museali e alla loro divulgazione e promozione.

Andrea Schiappelli: Roma 1968. Archeologo, dottore di ricerca in Preistoria, ma con percorso di formazione "classico"; allievo di Renato Peroni e afferente per la ricerca alla cattedra di Protostoria Europea della Sapienza-Università di Roma, della cui équipe di ricerca ("missione" Broglio di Trebisacce) è stato membro dal 1995 al 2013. Dal 2004 al 2016, nel direttivo della Confederazione Italiana Archeologi; dal 2006 al 2016, presidente di società di servizi archeologici; nel 2017 in servizio presso la Sovrintendenza Capitolina come Istruttore per i Servizi Culturali; da dicembre 2017, Funzionario Archeologo al Parco archeologico del Colosseo. Direttore e responsabile di numerosi scavi e progetti di ricerca. Tra gli interessi prevalenti: dinamiche insediative e aspetti socio-economici tra età del bronzo e prima età del ferro, affrontati anche con strumenti non convenzionali come le simulazioni al computer (Agent Based Model); grafica e applicazioni multimediali per la valorizzazione e nuove forme di comunicazione dei beni culturali.

Astrid D'Eredita': Archeologa esperta di social media marketing per la promozione del patrimonio, ha fondato la community online archeopop e realizzato strategie di comunicazione digitale e contenuti per musei e progetti culturali come museumweek (di cui è Assistant Area Coordinator for Europe, Central and West Africa), F@Mu Giornata delle Famiglie al Museo, Italia Nostra, Electa Mondadori. Dottore di ricerca in archeologia, attualmente ricercatrice presso l'iscr mibac e digital media curator per il Parco archeologico del Colosseo, è docente selezionata da Facebook Inc. Per le edizioni italiane dei progetti internazionali #shemeansbusiness e "Vivere Digitale". Nel 2018 ha curato il volume *"Archeosocial. L'archeologia riscrive il web: esperienze, strategie e buone pratiche"* e ricevuto la menzione speciale archeoblogger del Premio Zeus - Premio Internazionale di Archeologia Città di Ugento.

Mario Cristofaro ha conseguito il titolo di Laurea Magistrale in "Design, comunicazione visiva e multimediale" presso la Facoltà di Architettura dell'università "La Sapienza" di Roma, dopo aver conseguito il titolo di Laurea Triennale presso il Dipartimento di Arti e Scienze dello Spettacolo dell'università "La Sapienza", con una tesi sperimentale dal titolo "Il videomapping: indagine sulle nuove tecnologie di mappatura elettronica". Ha collaborato con il Dipartimento di Storia dell'arte e Spettacolo e il Centro Teatro Ateneo dell'università "La Sapienza" di Roma con docenze nel campo dell'interaction e set

design. Mantiene collaborazioni stabili con diversi teatri nazionali, lavorando come Visual Designer presso il Norsk Maritimt Museum di Oslo (Norvegia), il PS14 Festival di Porsgrunn (Norvegia), il Bharat Rang Mahotsav Festival di New Delhi (India) e la Biennale di Architettura di Venezia (Italia). E' stato stagista LUISS per il progetto Generazione Cultura.it come Visual Content Editor presso il "Servizio comunicazione, relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e i progetti speciali" del Parco archeologico del Colosseo.

3.8

Designing in Post-Digital Museums: Emerging Design Practices

Marco Mason

School of Museum Studies, University of Leicester

Digital, physical, and organisational dimensions are intertwining. The integration of digitality in museums is much more than simply the juxtaposition of material and digital; it marks a continued development of the museum's concept and practice (Konstantinos Arvanitis, Manchester University). Ross Parry (School of Museum Studies Leicester) describes this emerging condition through the concept of the "post-digital museum" (Parry 2013, "The End of the Beginning Normativity in the Post-digital Museum"), which sees digitality acquiring a normative presence into museums' missions, structures, and practices. The "post-digital turn" is asking museums for new strategies to face unprecedented design challenges such as, for example, engaging new "digital native" audiences and providing service-based experience considering the whole visitor experience as a run of different input integrating digital and physical worlds.

As result, design is entering into museum practices driven by Human-Centered Design approaches such as Design Thinking, which are increasingly being considered driving forces for innovation and as a "strategic resource" to advance existing practices. This is changing internal social interactions and structures, introducing new tools, re-configuring workplaces, and affecting organisations' working practices.

The aim of my presentation is to reflect on these novel design thinking practices as one of the cutting edge of the innovative trends in cultural heritage institutions. The argumentation will be supported by theoretical insights and practical examples from the research I am conducting, as European Marie Curie fellow, at the School of Museums Studies in Leicester. The purpose of my talk is to stimulate reflections and connections with Italian Digital Cultural Heritage design and open a constructive dialogue with ICOM members – hence, with Italian museum professionals and researchers – during and possibly after the conference.

Progettare nei musei post-digitali: emergenti pratiche di progettazione

Le dimensioni digitali, analogiche e organizzative si intrecciano. L'integrazione del digitale nei musei è molto più della semplice co-presenza di analogico e digitale, segnando un'evoluzione delle pratiche museali. Ross Parry (School of Museum Studies di Leicester) descrive questa emergente condizione con il concetto di "museo post-digitale" (Parry 2013, "The End of the Beginning Normativity in the Postdigital Museum") dove il digitale sta acquisendo una presenza normativa nella mission, struttura e pratiche dei musei. In merito ai processi di design di sistemi informativi e servizi per il pubblico, la

“svolta post-digitale” richiede ai musei strategie per affrontare nuove sfide progettuali come, ad esempio, coinvolgere nuovi pubblici di “nativi digitali” o fornire un’esperienza basata sui servizi (*service-based experience*) che considerano l'intera esperienza del visitatore come una mutua interazione di diversi *touchpoints* che integrano digitale e analogico.

Come risultato di questi cambiamenti, il design sta entrando nelle pratiche museali attraverso approcci progettuali centrati sulla persona (*Human-Centered Design*) come il Design Thinking, il quale è considerato tra i principali fattori d’innovazione e una “risorsa strategica” per le pratiche museali esistenti. Questo sta modificando le interazioni e la struttura interne, introducendo nuovi strumenti, riconfigurando i luoghi di lavoro e influenzando le pratiche di lavoro delle organizzazioni culturali.

Lo scopo della mia presentazione è quello di riflettere su queste emergenti pratiche di progettazione supportandole con approfondimenti teorici ed esempi pratici derivanti dalla ricerca che sto conducendo, come ricercatore europeo Marie Curie, presso la School of Museum Studies all’università di Leicester. Lo scopo del mio intervento è stimolare riflessioni e possibili collegamenti con le pratiche di progettazione italiane e aprire un dialogo con i membri ICOM – e quindi con professionisti e ricercatori museali italiani - durante la conferenza e successivamente.

Marco Mason I am specialized in Design Research for Digital Cultural Heritage. I am European Marie Curie fellow at the School of Museums Studies in Leicester (in collaboration with the University of Cambridge) in which I am studying (and teaching) design thinking practices. In 2015 I successfully concluded my first Marie Curie fellowship in collaboration with Science, Technology, and Society Program at the Massachusetts Institute of Technology in which I studies design methods and techniques of complex information systems in five North American museum.

Marco Mason Mi occupo di ricerca di design (Design Research) per i Digital Cultural Heritage. Sono attualmente un borsista europeo Marie Curie presso la School of Museum Studies di Leicester (in collaborazione con l’Università di Cambridge) dove sto studiando e insegnando pratiche di progettazione basate sul Design Thinking. Nel 2015 ho concluso con successo la mia prima borsa Marie Curie in collaborazione con il Science Technology and Society Program presso il Massachusetts Institute of Technology, dove ho studiato metodi e tecniche di progettazione Human-Centered per i sistemi informativi complessi in cinque musei nordamericani.

Sessione Ignite

3.9

‘Ma è sempre stato così?’ Comunicare il patrimonio attraverso lo sguardo dei bambini

Claudia Fredella, Luisa Zecca

Università degli Studi Milano Bicocca

La Ricerca-Formazione svolta a Cornaredo (MI), nell’ambito del progetto Erasmus+ STEP (Pedagogia della cittadinanza e formazione degli insegnanti: un’alleanza tra scuola e

territorio), ha coinvolto una classe III della scuola Primaria e il Museo della Civiltà contadina di Cascina Favaglie. Obiettivo del progetto era condurre i bambini, con la metodologia dell'*inquiry-based learning*, alla ricostruzione del passato del loro territorio per comprendere il valore e il significato del patrimonio conservato nel museo. Le insegnanti hanno lavorato in equipe con le ricercatrici e una tirocinante, confrontandosi sulla progettazione e riflettendo sulle proprie pratiche e sugli apprendimenti dei bambini in riunioni con cadenza mensile per tutto l'arco di svolgimento del progetto. La metodologia della ricerca prevedeva l'utilizzo di strumenti qualitativi quali focus group, interviste, diari dell'insegnante, osservazioni e video-osservazioni in classe, trascrizioni delle conversazioni con i bambini e prodotti dei bambini.

La prima uscita sul territorio è stata organizzata Museo della Civiltà contadina dove i volontari di Italia Nostra hanno illustrato la destinazione d'uso originaria degli spazi ora occupati dal museo, una porcilaia, e spiegato le funzioni dei vari oggetti esposti. La maestra ha ripreso in classe i temi affrontati durante l'uscita, invitandoli a riflettere sul paragone con i loro oggetti di uso quotidiano e da qui è nato un confronto intergenerazionale che ha coinvolto le famiglie e portato i bambini al dialogo con i nonni, all'ascolto dei loro racconti, alla condivisione con i compagni di loro oggetti, fotografie, diari che sono confluiti nell'allestimento di un piccolo museo in classe. È stata quindi organizzata una visita alle antiche corti, oggi in parte restaurate e abitate, durante la quale ai bambini, divisi in piccoli gruppi, è stato affidato il compito di raccogliere le testimonianze di come si viveva in quei luoghi in passato. Le "squadre" erano composte da giornalisti, che hanno intervistato testimoni privilegiati, fotografi e artisti che hanno immortalato gli scorci e i dettagli che ritenevano più significativi, e inviati speciali che hanno raccolto curiosità e aneddoti. Il progetto si è sviluppato su tutto l'arco dell'anno scolastico alternando attività in classe, nel museo e sul territorio. Una volta raccolto tutto il materiale sono stati i bambini stessi a sentire la necessità di comunicare e condividere con la comunità il sapere appreso e hanno dunque proposto alle ricercatrici e alle maestre di organizzare una mostra a scuola, con fotografie e testi elaborati da loro per raccontare il passato di Cornaredo. L'organizzazione della mostra ha offerto loro l'opportunità di assumere un ruolo attivo e responsabile nel preservare e promuovere il patrimonio, sviluppando un pensiero critico verso la comprensione del rapporto tra passato e presente, tra natura e cultura e formando la propria personale identità di cittadini nella consapevolezza di essere parte di una storia collettiva.

But has it always been like this? Communicating heritage through children's eyes

The Teacher Professional Development Research carried out in Cornaredo (MI), held within the Erasmus+ STEP project (Pedagogy of Citizenship and Teacher Training: an alliance between school and territory), involved a 3rd year Primary School class and the Museum of Rural Civilization of Cascina Favaglie. The aim of the project was to lead the children, with the inquiry-based learning methodology, to the reconstruction of the past of their territory in order to understand the value and the meaning of the heritage preserved in the museum. The teachers worked in team with the researchers and a student teacher, discussing the design and reflecting on their practices and on children's learning in monthly meetings throughout the project. The research methodology involved the use of qualitative tools such as focus groups, interviews, teacher diaries, observations and video observations in the classroom, transcriptions of conversations with children and children's works.

The first visit on the territory was organized at the Museum of Rural Civilization where the volunteers of Italia Nostra illustrated the original use of the spaces now occupied by

the museum, a former pigsty, and explained the functions of the various objects on display. The teacher took up in the classroom the themes dealt with during the museum visit, inviting the children to reflect on the comparison with their everyday objects. And from this pour forth an inter-generational confrontation that involved also the families and led the children to dialogue with their grandparents, to listen to their stories, to share their objects, photographs and diaries with their classmates, all of which were incorporated into the setting up of a small museum in the classroom. A visit was then organized to the "Corti" (ancient farmhouses), now partly restored and inhabited, during which the children, divided into small groups, were given the task of collecting evidence of how people lived in those places in the past. In the teams the kids played the part of journalists, who interviewed witnesses, photographers and artists who immortalized the views and details they considered most significant, and special correspondents who collected curiosities and anecdotes. The project was developed throughout the whole school year, switching between activities in the classroom, in the museum and in the territory. Once all the material had been collected, it was the children themselves who felt the need to communicate and share with the community what they had learnt and therefore proposed the researchers and teachers to organize an exhibition at school, with photographs and texts elaborated by themselves to tell the story of Cornaredo's past. The designing of the exhibition offered them the opportunity to take an active and responsible role in preserving and promoting the heritage, developing a critical thinking towards the understanding of the relationship between past and present, nature and culture and shaping their own personal citizen identity in the awareness of being part of a collective history.

Claudia Fredella Archeologist, museum educator and researcher in the field of Heritage Education and Didactics of History. Phd Student at the Department of Human Sciences for Education "Riccardo Massa" with a research on citizenship education and history, held between school and territory. Graduated in Classical Literature and specialized in Prehistoric Archaeology. Since 2015 tutor of the course "History and didactics of History" within the Degree Course in Primary Education Sciences and previously tutor of the laboratory "The methodology of archaeological excavation" of the Degree Course in Cultural Heritage Sciences at the State University of Milan. From 2006 to 2013 he directed the Educational Services of the Forcello Archaeological Park (Bagnolo San Vito, Mantova). She has worked in numerous archaeological excavations and designed and held educational projects on archaeology and history in collaboration with several museums and schools. Since 2006 she's been a member of the ICOM Education and Mediation Committee.

Luisa Zecca Researcher at the Department of Human Sciences for Education "Riccardo Massa". She teaches "Design and evaluation of educational services and teaching-learning activities" in the Degree in Pedagogical Sciences; she is scientific co-head of the Primary School Practicum. She collaborated with the Malaguzzi International Center of Reggio Emilia and she founded the company Periplo (member until 2011 www.periplo.org), which was dealing with educational counselling, research and training. Her research activity concerns Teacher professional development strategies, metacognitive teaching and learning, inquiry based learning in citizenship education. She's a member of SIPED (Società Italiana di Pedagogia) and of SIRD (Società Italiana di Ricerca Didattica). Amongst her publications there are *Didattica laboratoriale. Bambini e insegnanti in ricerca* and *I pensieri del fare. Verso una didattica metacognitiva*.

3.10

La partecipazione del visitatore all'interno dalle esposizioni archeologiche

Paolo Campetella

Università Roma Tre

Visitando i musei archeologici si è esposti a diverse tipologie di messaggi attraverso molteplici canali multimodali: esposizioni di reperti, aree archeologiche integrate, pannelli, video, ricostruzioni. Spesso l'uso di questi strumenti non risponde a criteri di comunicazione condivisi, causando il mancato raggiungimento degli obiettivi che il museo stesso si è prefissato e rendendo il visitatore non partecipe dell'esperienza museale ma spettatore di una narrazione disarmonica. Le esposizioni dei musei archeologici cercano di tradurre la complessità e il rigore della metodologia della ricerca per fornire i visitatori degli strumenti utili a formulare un'interpretazione dei vari aspetti che caratterizzano lo sviluppo antropico di un determinato territorio. Il paper intende analizzare il ruolo delle esposizioni dei musei archeologici nel coinvolgimento dei visitatori attraverso la combinazione di diverse strategie di comunicazione. Adattando la classificazione avanzata da Pignier e Drouillat per l'analisi semiotica della comunicazione web (2004), sono riconosciute quattro tipi di strategie di comunicazione che trovano una specifica applicazione nel contesto dei musei archeologici: comunicazione *Persuasiva*, *Conativa*, *Informativa* e *Realizzante*. Una strategia di comunicazione *Persuasiva* ha l'obiettivo di enfatizzare il valore dei risultati della ricerca archeologica e, allo stesso tempo, di rendere accessibili i dati relativi alle indagini per sostenere le interpretazioni proposte. Una strategia *Conativa* è applicata quando l'esposizione invita il visitatore a compiere determinate azioni facendo leva sulle sue aspettative: raggiungere un luogo, focalizzare l'attenzione su una porzione specifica dell'esposizione, continuare la visita. Una strategia *Informativa* ha l'obiettivo di fornire le informazioni necessarie a sviluppare una corretta interpretazione dell'esperienza di visita e di sostenere la struttura narrativa dell'esposizione. La strategia *Realizzante* è spesso applicata per aiutare il visitatore a organizzare i contenuti trasmessi dall'esposizione e a condividere esperienze di uomini vissuti nel passato attraverso l'utilizzo di storie di finzione. La combinazione delle suddette strategie può influire sulla costruzione di significato da parte del visitatore e coinvolgerlo attivamente nell'innescare l'operosità comunicativa dell'esposizione. Un focus particolare è dedicato sia all'utilizzo diffuso di storie di finzione che proiettano il visitatore all'interno di quello che Davallon definisce "mondo utopico" (2006) suggerito dall'esperienza museale, sia al coinvolgimento di quelle che sono riconosciute come "figure garanti", ovvero archeologici o direttori di musei, a cui è affidata la mediazione culturale dei contenuti esposti. Nel primo caso il paper propone un'interpretazione del ruolo che l'esposizione può assegnare al visitatore in una possibile rappresentazione del mondo passato; nel secondo le "figure garanti" sono analizzate come strumenti per accrescere l'affidabilità delle conoscenze trasmesse e avvicinare il visitatore al mondo dell'archeologia attraverso una comunicazione empatica.

Engaging visitors through archaeological exhibitions

By exploring archaeological exhibitions, visitors are asked to deal with messages from many multimodal channels: exhibits, archaeological sites, texts, videos, archaeological reconstructions. When the use of different communication tools doesn't follow shared

criteria, museums might fail in achieving predetermined communication objectives and engaging visitors, because of a disharmonic storytelling in their exhibitions. Archaeological museums exhibitions try to present research methodological features by providing visitors with useful knowledge to support their meaning-making process and to make aspects of historical contexts development accessible. This presentation aims to analyse the archaeological exhibitions role in engaging visitors through a combination of different communication strategies. By adapting the classification promoted by Pignier and Drouillat for the semiotic analysis of web communication (2004), four different communication strategies for archaeological exhibitions are identified: *Persuasive communication*, *Exhortative communication*, *Informative communication*, *Fulfilling communication*. *Persuasive communication* strategy aims to emphasize the value of the archaeological investigations and share archaeological data in order to support exhibition contents delivering. An *Exhortative communication* strategy application is identified when museums invite visitors to accomplish specific tasks by enhancing their expectations, such as reaching a place, looking at a specific part of the exhibition, continuing the tour. The *Informative communication* strategy aims at making information available to enhance a coherent interpretation of visitors' experience as well as to support the museum narrative structure. The *Fulfilling communication* strategy is often applied to engage visitors by recalling personal experiences thanks to fictional stories. These stories support visitors in organising the information delivered by the exhibition and, at the same time, put them in contact with past human beings' experiences. The combination of these strategies might directly influence visitors' meaning-making process and allow exhibitions to develop their communication potential. A specific focus on the use of fictional stories and "guarantors", such as archaeologists or museum directors, is introduced: fictional stories can help exhibitions to project visitors within an "Utopic world" (Davallon, 2006) where they might play an active role; "guarantors" might be used to enhance contents accountability and involve visitors through an empathic communication.

Paolo Campetella è Assegnista di Ricerca presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'università degli Studi Roma Tre. La sua ricerca ha lo scopo di analizzare il ruolo della pratica quotidiana della scrittura manuale nello sviluppo della capacità di interpretazione di messaggi iconici. Ha condotto ricerche sull'integrazione di strumenti digitali all'interno di esposizioni di musei archeologici su sito. Dal 2006 collabora con il Centro di Didattica Museale dell'università degli Studi Roma Tre partecipando a progetti di ricerca e lavorando come tutor per corsi di master sulla mediazione culturale nei musei. Nel 2016 lavora per *UCL Qatar* come *Teaching Fellow* nel corso di laurea in *Museum and Gallery Practice*. Partecipa al progetto europeo *eurovision Museum Exhibiting Europe* (EMEE) (2012-2016). Formatore per corsi sulla mediazione culturale nei musei, dall'a.a. 2016/2017 è docente a contratto per il corso di laurea magistrale in *Scienze dell'educazione degli Adulti e Formazione Continua* presso l'Università Roma Tre.

3.11

More than visitors: strategies for participation at the Museo Archeologico Nazionale di Taranto

Eva Degl'Innocenti, Anna Consonni, Luca Di Franco, Simona Formola, Lorenzo Mancini
MARTA

Il Museo Archeologico Nazionale di Taranto mette in atto una serie di iniziative destinate ai diversi target di visitatori che hanno l'obiettivo di rafforzare il rapporto con il proprio pubblico e con il territorio di appartenenza e di incoraggiare una partecipazione attiva e consapevole alle attività promosse dal Museo.

Uno dei progetti in corso ha previsto il coinvolgimento di un gruppo di circa 150 studenti in Alternanza Scuola-Lavoro nell'elaborazione di una "mappa di comunità" della città di Taranto.

La mappa di comunità è uno strumento attraverso il quale gli abitanti di un luogo vengono chiamati a rappresentare lo spazio in cui vivono e i valori riconosciuti come caratteristici del territorio di appartenenza e che essi desiderano vengano trasmessi. Agli studenti è stato quindi chiesto di utilizzare tutti gli stimoli forniti dalla percezione della storia, delle tradizioni, delle risorse, di tutti gli elementi che caratterizzano il loro paesaggio quotidiano per arrivare a un elaborato cartografico che esprimesse l'"identità" del loro territorio inteso come "archivio di memorie".

L'obiettivo principale che il progetto si pone è quello di recuperare, attraverso il coinvolgimento delle nuove generazioni, la memoria collettiva del territorio tarantino, un contesto urbano percepito come fortemente degradato, ma ricco di un patrimonio diffuso e soprattutto di una fittissima rete di relazioni tra i tanti elementi che lo contraddistinguono.

Il progetto è stato gestito nelle sue diverse fasi dallo staff del Museo, che ha fornito agli studenti e agli insegnanti le nozioni di base per comprenderne il significato e gli obiettivi. Agli studenti è stata data la massima libertà nella scelta dei temi da affrontare, chiedendo solo che ognuno contribuisse all'elaborato finale. I tutor del progetto hanno coordinato le attività dei diversi gruppi, per arrivare ad una rappresentazione cartografica in cui tutti si potessero identificare e che potesse rimanere al Museo come un "archivio" sempre aggiornabile.

A conclusione del progetto sono stati organizzati momenti di confronto comune ed è stata offerta agli studenti la possibilità di illustrare in prima persona il proprio lavoro ai visitatori durante alcuni eventi organizzati dal Museo.

More than visitors: strategies for participation at the Museo Archeologico Nazionale di Taranto

The aim of this paper is to present the strategies for participation at the Museo Archeologico Nazionale di Taranto, with a focus on a recent project of collaborative creation.

The Museum is actually trying to exploit innovative strategies to strengthen its relationship with the territory of which it express history and culture and to encourage visitors to participate in our programmes.

We identified the students involved in our projects of Alternanza Scuola-Lavoro (about 150 students) as a focus group to create a Community Map of the city of Taranto. The Community Map Project is based on the notion that we all have visions of the places in which we live, different for each others. By providing inhabitants with the opportunity to represent and share their vision of the landscape in which they live, we discover the things that are emotionally important to them. This is a project of particular importance in an urban context that is losing day by day its original historical background and natural feature. The goal of our project is then to allow the identity of the place to come back on the surface through the memory, the perception and personal experience of its inhabitants.

Museum staff provides students and teachers with clear but flexible roles and information about how to participate. They do not need to engage with the project in an uniform way or at the same level, but they can contribute in the way they prefer to obtain a common result.

At the end of the project we offer the opportunity to the students to see their work integrated in Museum events, in an attractive way.

Eva Degl'Innocenti Archeologa, nata Pistoia nel 1976, dal 2015 è Direttore del Museo Archeologico Nazionale di Taranto. Si è laureata in Conservazione dei beni culturali, indirizzo archeologico, a Pisa, dove ha frequentato anche la Scuola di Specializzazione di Archeologia; ha poi conseguito il Dottorato di ricerca europeo presso l'Università degli studi di Siena in Storia, archeologia e archivi del Medioevo. Dal 2013 ha diretto il Servizio dei beni culturali e del museo/centro d'interpretazione Coriosolis della Comunità dei Comuni Plancoët Plélan in Bretagna (ente locale di 18 comuni del dipartimento delle Côtes-d'Armor), dove lavorava dal 2010. È stata Ricercatrice e project manager di progetto europeo presso il Museo Nazionale francese del Medioevo di Parigi. Dal 1995 al 2008 ha condotto scavi archeologici in Italia e in Tunisia. È autrice di numerose pubblicazioni e ha insegnato in diverse Università italiane e francesi.

Anna Consonni Nata a Lecco nel 1975, si è laureata in Lettere Classiche con tesi in Egittologia presso l'Università degli Studi di Milano, dove si è specializzata in Archeologia Preistorica e Protostorica. In seguito ha conseguito il Dottorato in Egittologia presso l'Università di Pisa con una tesi sulla ceramica proveniente dai contesti funerari presenti sull'area del Tempio di Milioni di Anni di Amenhotep II a Luxor. Ha al suo attivo numerosi scavi in Italia e in Egitto, dove collabora con la Missione Italiana sull'area del Tempio di Amenhotep II, con la Missione archeologica dell'università di Pisa a Dra Abu el-Nag'a e, dal 2017, con la Missione Franco-Egiziana sull'area del Ramesseum. Ha pubblicato contributi in volumi e riviste e ha preso parte a convegni in Italia e all'estero. Ha svolto attività didattiche presso musei e mostre e, da gennaio 2018, è in servizio al Museo Archeologico Nazionale di Taranto come Funzionario Archeologo, responsabile della sezione pre-protostorica e dei Servizi Educativi.

Luca Di Franco Nato a Napoli nel 1986, Luca Di Franco è Dottore di Ricerca presso l'Università di Napoli Federico II e Funzionario Archeologo del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, con sede al Museo Archeologico Nazionale di Taranto, in cui riveste il ruolo di curatore della sezione romana. I suoi interessi di ricerca vertono principalmente sulla scultura e l'architettura di epoca imperiale in Italia. In particolare ha approfondito gli studi riguardanti l'arredo scultoreo delle ville suburbane e i processi produttivi delle botteghe romane, attraverso pubblicazioni e convegni. È autore delle monografie: *Capreensia disiecta membra. Augusto a Capri e la villa di Palazzo a Mare*, Roma 2015; *I rilievi "neoattici" della Campania: produzione e circolazione degli ornamenti marmorei a soggetto mitologico*, Roma 2017; *Il collezionismo di antichità classiche a Capri tra Ottocento e primo Novecento*, Roma 2018 e *Un museum ritrovato: la collezione settecentesca di antichità di Giovanni Carafa duca di Noja*, in corso di stampa.

Simona Formola Archeologa trentacinquenne, Simona Formola si forma dapprima all'università degli Studi di Napoli "Federico II" in Lettere Classiche, per specializzarsi presso l'Università "L'Orientale" di Napoli in Antichità Pompeiane ed Ercolanesi. Nel 2012 consegue il Dottorato di Ricerca con una tesi sulle fasi preromane di Ercolano e nel frattempo lavora attivamente sul campo con scavi archeologici condotti, tra gli altri, a Pompei, Pozzuoli, Sepino, Nemi, Montesarchio e Napoli, nel cantiere di Piazza Municipio per la realizzazione della Metropolitana. Ha portato avanti un progetto di ricerca su Ercolano sponsorizzato dall'*international Centre for the Study of Herculaneum* con una borsa di studio offerta dalla *Friends Herculaneum Society* ed ha scritto diversi articoli pubblicati in "Rivista di Studi Pompeiani", "Vesuviana" e atti di convegni. Dal 2017 è funzionario archeologo presso il mibac, dapprima al Museo Archeologico Nazionale di Taranto e poi alla Soprintendenza Archeologia Belle Arti e Paesaggio di Campobasso.

Lorenzo Mancini Nato in provincia di Forlì nel 1983, si è formato presso l'Università di Bologna - dove nel 2015 ha conseguito il titolo di Dottore di ricerca con una tesi sull'edilizia di culto tardo-classica ed ellenistica dell'epiro, della quale sta curando la pubblicazione - e la Scuola Archeologica Italiana di Atene, dove nel 2016 è risultato vincitore di una borsa di perfezionamento della durata di nove mesi. Archeologo classico specializzato nelle tematiche concernenti il paesaggio sacro, l'archeologia del rito e l'archeologia dell'architettura, con particolare riferimento all'età ellenistica, è stato membro per oltre dieci anni della Missione Archeologica Italiana dell'università di Bologna a Phoinike (Albania meridionale), ha pubblicato numerosi contributi in volumi e riviste, ha preso parte a convegni internazionali in Italia e all'estero e ha tenuto seminari e conferenze in varie sedi (Università di Bologna, Scuola Archeologica Italiana di Atene, Ioannou Centre for Classical and Byzantine Studies dell'università di Oxford). Funzionario Archeologo presso il Museo Archeologico Nazionale di Taranto, è curatore della sezione greca e si occupa di mostre e relazioni internazionali.

3.12

Chatbots in museums: hype or opportunity?

Stefania Boiano, Ann Borda, Giuliano Gaia, Stefania Rossi
InvisibleStudio, Ltd; University di Melbourne, Museo Poldi Pezzoli

Chatbots are computer programs that mimic conversation using artificial intelligence. Chatbots are growing exponentially in their use by marketers and online businesses in enhancing customer experiences, often as messaging applications that can personalise the interaction, e.g. Recommender systems. There are also related to the pervasive voice-driven digital assistants now integrated by the largest technology producers of mobile phones and digital devices, such as Apple's Siri, Microsoft's Cortana and Google's Assistant.

In our paper we will explore how chatbots can offer many interesting opportunities for museums and galleries in engaging their audiences, particularly hard to reach audiences, such as teenagers, and how museums can experiment in new ways of communicating while keeping costs and staff resources at a low level.

We specifically analyze the current situation and trends in the use of chatbots, both in general and within the museum sector. We also offer an inside view of a recent project we developed for four historic house museums in Milan.. The project piloted a chatbot-based game aimed at teenagers, a notoriously difficult public to engage in museums who

are identified with high levels of distraction and highly adapted to the use of social media.

Our findings further suggest that users tend to enjoy this way of interacting, and they are observing objects and environments with much more attention. At the same time, pace and quality of the conversation emerged as the most critical aspect, requiring a big effort from the developing team to create engaging and realistic non-linear narrative lines.

We will delve into these and related challenges that we faced while developing the chatbot, as well as share the results and opportunities. We believe that this is a pioneering project, and we hope it will inspire other museums to explore this new and exciting field.

Chatbots nei musei: promozione o opportunità?

I chatbot sono programmi che imitano la conversazione umana utilizzando l'intelligenza artificiale. I chatbot stanno crescendo in modo esponenziale nel loro utilizzo da parte dei marketer e delle aziende online nel migliorare le esperienze dei clienti, spesso come applicazioni di messaggistica in grado di personalizzare l'interazione, ad es. Sistemi di raccomandazione. Esistono anche dei pervasivi assistenti digitali a comando vocale ora integrati dai più importanti produttori di tecnologia di telefoni cellulari e dispositivi digitali, come Siri di Apple, Cortana di Microsoft e Assistente di Google.

Nella nostra presentazione esploreremo come i chatbot possano offrire molte interessanti opportunità per musei e gallerie nel coinvolgere il loro pubblico, specie il pubblico particolarmente difficile da raggiungere, come gli adolescenti, e come i musei possono sperimentare nuovi modi di comunicare pur limitando costi e risorse del personale.

Analizzeremo in particolare la situazione attuale e le tendenze nell'uso dei chatbot, sia in generale che all'interno del settore museale. Presenteremo anche un recente progetto che abbiamo sviluppato per quattro case museo di Milano. Il progetto ha sperimentato un gioco basato sul chatbot rivolto agli adolescenti, un pubblico notoriamente difficile da coinvolgere nei musei.

I nostri risultati suggeriscono che gli utenti tendono ad apprezzare questa modalità di interazione e osservano oggetti e ambienti con molta più attenzione. Allo stesso tempo, il ritmo e la qualità della conversazione sono emersi come l'aspetto più critico, richiedendo un grande sforzo da parte del team di sviluppo per creare linee narrative non lineari accattivanti e realistiche.

Analizzeremo le sfide che abbiamo affrontato durante lo sviluppo del chatbot, oltre a condividere i risultati e le opportunità. Riteniamo che questo sia un progetto pionieristico e speriamo che ispiri altri musei a esplorare questo campo nuovo ed eccitante.

Giuliano Gaia, a pioneer in the field of digital communications for museums in Italy, Giuliano brings to invisiblestudio the passion for creating links and bridges between art and science, non profits and marketing, commercial companies and culture. Invisiblestudio reflects this approach creating new cultural experiences and experimenting new formats for university and museum training for clients like Museo Egizio of Turin, House Museums of Milan, Design Museum Triennale of Milan, Switzerland University, National Trust UK, Malta Tourism Authority, Nature Scientific Journals, to name a few.

He is also adjunct professor of digital communication for the arts at IULM University in Milan and an appreciated lecturer at postgraduate masters and professional conferences.

Giuliano Gaia ha realizzato progetti di innovazione digitale nei musei italiani dal 1998, prima presso Museo della Scienza di Milano e San Francisco Museum of Modern Art e poi come co-fondatore di invisiblestudio, studio di innovazione culturale con sede a Milano e Londra.

Invisiblestudio ha studiato progetti innovativi come il percorso di Design Thinking al Museo Egizio di Torino, i chatbot game delle Case Museo di Milano, l'uso del teatro per i musei di Vercelli, l'uso del mobile per la valorizzazione delle risorse culturali di Malta, lo sviluppo di mostre interattive per la Triennale e di workshop artistici per il National Trust UK.

Giuliano è anche docente incaricato di comunicazione digitale per le arti presso lo IULM di Milano e speaker a conferenze internazionali come museumnext e Museums and the Web.

Sessione Poster

3.13

#facedamuseo, non solo opere e reperti

Francesca Ferro

Musei Reali di Torino

#facedamuseo è un progetto dei Musei Reali di Torino pensato e progettato nel 2017, destinato a essere sviluppato nel 2018 sui canali social del museo, primo tra tutti Instagram ma condiviso anche su Facebook e Twitter. Considerata l'attenzione prestata dal pubblico ai contenuti di *back-stage*, si è voluto creare un *focus on* incentrato su coloro che quotidianamente "abitano" il museo svolgendo le più disparate attività: dalla direttrice ai restauratori, dai curatori agli assistenti alla vigilanza, passando attraverso tutte le professionalità che operano all'interno di questo delicato microcosmo.

In corso di realizzazione, *#facedamuseo* ha incontrato un simile progetto di tesi ideato da un giovane laureando in fotografia dello IED di Torino, volto a ritrarre il museo nel senso più ampio di comunità composta da luoghi, collezioni e soprattutto persone. Si è dunque deciso di procedere all'unisono, verificando tra i lavoratori coinvolti la disponibilità allo *shooting* fotografico. A ognuno dei partecipanti è stato domandato di scegliere un luogo per sé significativo, emotivamente o "scientificamente". Le riprese sono state accompagnate da brevi interviste, in seguito associate a una singola immagine pubblicata sui social e presentata nella tesi del laureando. Il processo si è rivelato particolarmente interessante, svelando affezioni inaspettate e spesso molto personali dei soggetti ritratti, uniti trasversalmente da una comune passione per il ruolo e il lavoro svolto in museo. Notevole è stato il coinvolgimento dello studente che, trascorrendo ore a diretto contatto con il personale, ha completamente ribaltato il proprio punto di vista, restandone entusiasta. Attualmente, la presentazione attraverso i social è ancora in corso e riscontra un ottimo gradimento da parte del pubblico.

#facedamuseo, not only works and evidences

#facedamuseo is a project by the Royal Museums of Turin, devised and drafted in 2017 for implementation in 2018 on the museum's social media channels, particularly on Instagram, but also shared on Facebook and Twitter. In view of public interest in

backstage content, the idea is to focus on those who live in the museum every day, carrying out a whole variety of tasks, from the director to the restorers, to the curators and security assistants by way of all those who work in this delicate microcosm.

While being created, #facedamuseo came across a similar project, devised by a young photography degree candidate at the IED in Turin, which portrays the museum in its broadest sense as a community of places, collections and, especially, people. It was thus decided to work together, seeing if those involved would be willing to take part in a photo shoot. Each participant was asked to choose the place they consider most emblematic, whether emotionally or academically. The photo shoots are accompanied by a brief interview, later associated with a single image published on social media and included in the degree candidate's thesis. The process turned out to be particularly interesting, revealing the unexpected and often very personal affections of those portrayed, who all have in common a passion for their work and role in the museum. The student was drawn in to a remarkable degree, spending hours on end in direct contact with the staff, radically changing his ideas and becoming very enthusiastic about the project. The presentation is still being published on social media and has been very well received by the public.

Francesca Ferro Laureata in Lettere Moderne, indirizzo Storico Artistico, presso l'Ateneo torinese, dal 1999 lavora per il mibac - Soprintendenza per i Beni Architettonici e il Paesaggio del Piemonte in qualità di Assistente Tecnico Museale. In servizio presso il Palazzo Reale di Torino, collabora con il Direttore delle Collezioni della residenza e, parallelamente, svolge per diversi anni l'attività di Operatore per i Servizi Didattici presso il Dipartimento Educazione del Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea. Organizza e riordina l'archivio fotografico di Palazzo Reale, collabora alla realizzazione di percorsi di visita, apparati e testi scientifici, mostre e pubblicazioni. Nel 2008 è distaccata presso la Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici del Piemonte quale componente dello *staff* del Direttore Regionale, Ufficio Valorizzazione. Dal 2015 lavora per i Musei Reali di Torino nell'area comunicazione - promozione e web management, occupandosi prevalentemente della gestione dei canali *social* e dei contenuti del sito ufficiale del museo.

Francesca Ferro After graduating from the University of Turin in Modern Literature, specialising in History of Art, I have worked since 1999 with mibac – Soprintendenza per i Beni Architettonici e il Paesaggio del Piemonte as a technical museum assistant. At the Royal Palace of Turin, I work with the director of the collection of the residence and, at the same time, for some years I have worked as an operator with the educational services in the Education Department of the Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea. I have worked on organising and rearranging the photographic archive at the Royal Palace, helping to create the tours, displays and texts, exhibitions and publications. In 2008 I was seconded to the regional directorate of the Beni Culturali e Paesaggistici del Piemonte as a member of staff of the regional director in the promotion department. Since 2015 I have been with the Royal Museums of Turin in the Communication, Promotion and Web Management Area, dealing mainly with managing the museum's social media channels and the content of its official website.

3.12

Ascoltare la Rete per migliorare l'accessibilità: il caso di Orlando alla scoperta del Palatino

Federica Rinaldi, Astrid D'Eredità
Parco archeologico del Colosseo

Il Servizio Comunicazione, relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e i progetti speciali del Parco archeologico del Colosseo ha lanciato i propri account social ufficiali a partire dal maggio 2018.

Parallelamente alle attività di presidio di Facebook, Twitter e Instagram con obiettivi di comunicazione istituzionale, divulgazione scientifica e assistenza ai visitatori, il Parco effettua un'analisi sperimentale per parole chiave delle conversazioni online per un monitoraggio pilota della percezione del brand.

Tale operazione ha finora permesso di individuare opinioni, discussioni in merito, riconoscere l'avvio di potenziali crisi e ottimizzare la gestione delle stesse; in particolare, è stato possibile intercettare l'accorato appello di una visitatrice (non direttamente indirizzato all'istituzione) per una maggiore accessibilità del sito da parte di utenti in sedia a rotelle.

Lo scambio virtuale si è concretizzato in un incontro reale, e in un'occasione di riflessione e confronto con chi vive quotidianamente le difficoltà date dalle barriere architettoniche: un post su Facebook ha, quindi, inaspettatamente inaugurato una collaborazione virtuosa nell'ambito dei già avviati progetti di miglioramento della fruizione dei monumenti del Parco.

Listening to the Internet to improve accessibility: the case of Orlando discovering the Palatine Hill

The Communication Service of the Archaeological Park of the Colosseum started to manage its presence on social media platforms from May 2018. It runs Facebook, Twitter and Instagram accounts and aims to provide institutional communication, scientific dissemination and customer care.

At the same time, the Communication Service conducts an experimental social media audit to review its social presence, analyse keywords, online conversations and brand perception. During the audit we detected opinions shared by the public, shared memories and debates; we also have been able to recognize crisis triggers and resolve them.

Among other things, it was possible to intercept the heartfelt appeal of a woman addressed to the Minister of Cultural Heritage Alberto Bonisoli, concerning but not directly mentioning the Archaeological Park. She visited a few days earlier the Palatine Hill and asked for more accessibility for wheelchair users.

The online conversation became soon a real "off-line" meeting, and a chance for reflection and debate with people who live every day the issues caused by architectural barriers: a Facebook post unexpectedly started a virtuous collaboration, in the context of already ongoing projects to enjoy access to monuments to persons with disabilities.

Federica Rinaldi, Padova 1974: archeologa, dottore di ricerca in Archeologia classica, progettista e coordinatore del Progetto TESS (portale web dei rivestimenti pavimentali antichi). Funzionario archeologo dal 2010, in servizio presso il Parco archeologico del Colosseo (2017), già responsabile della tutela del IV Municipio per la Soprintendenza Speciale ABAP di Roma (2014-2017) e Direttore del Museo Nazionale Concordiese di Portogruaro e delle aree archeologiche del Veneto orientale (2010-2014). Esperta di

mosaico romano, autrice di 3 monografie e di più di un centinaio di pubblicazioni, riguardanti sia studi di settore, sia gli ambiti della tutela e valorizzazione. Ha all'attivo progetti di musealizzazione e riqualificazione di siti archeologici. Ad oggi è responsabile del *Servizio Comunicazione, relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e i progetti speciali* per il Parco e con altri colleghi condivide l'incarico di progettazione e implementazione del nuovo sito web dell'istituto e della pannellistica dedicata alla "accessibilità per tutti".

Astrid D'Eredità: Archeologa esperta di social media marketing per la promozione del patrimonio, ha fondato la community online archeopop e realizzato strategie di comunicazione digitale e contenuti per musei e progetti culturali come museumweek (di cui è Assistant Area Coordinator for Europe, Central and West Africa), F@Mu Giornata delle Famiglie al Museo, Italia Nostra, Electa Mondadori. Dottore di ricerca in archeologia, attualmente ricercatrice presso l'iscr mibac e digital media curator per il Parco archeologico del Colosseo, è docente selezionata da Facebook Inc. Per le edizioni italiane dei progetti internazionali #shemeansbusiness e "Vivere Digitale". Nel 2018 ha curato il volume "Archeosocial. L'archeologia riscrive il web: esperienze, strategie e buone pratiche" e ricevuto la menzione speciale archeoblogger del Premio Zeus - Premio Internazionale di Archeologia Città di Ugento.