

"MVSA EXPERIENCE": UN PROGETTO INNOVATIVO PER IL MUSEO VALTELLINESE DI STORIA E ARTE

Autore

Giulia Bogialli

giuliabogialli@outlook.it

Master in Servizi educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive – A.A. 2021-2022

Sezione progetti

Sede del tirocinio: MVSA-Museo Valtellinese di Storia e Arte, Via Maurizio Quadrio, 27, 23100 Sondrio SO

Tutor museale: Dott.ssa Maria Rosaria Gargiulo (Responsabile dei Servizi Educativi dei Musei Civici del Comune di Sondrio gargiulomr@comune.sondrio.it).

Il progetto è stato acquisito in toto dal Museo.

SCHEDA DI PROGETTO

Titolo del progetto

“MVSA Experience”: un progetto innovativo per il Museo Valtellinese di Storia e Arte”

Breve presentazione del contenuto del progetto (sintesi)

Grazie alla vincita del Bando *InnovaMusei* da parte di Spazio Geco soc. coop., il Museo Valtellinese di Storia e Arte di Sondrio ha potuto realizzare, nel ruolo di *partner*, il progetto *“MVSA Experience”*.

Il progetto si pone come obiettivo l’ammmodernamento del primo piano del MVSA: tramite cinque *totem*, il singolo visitatore può affacciarsi ad un’esperienza di visita interattiva e coinvolgente. I *totem* propongono contenuti differenziati per fasce d’età e per lingua: due i percorsi progettati dai Servizi Educativi del Museo, uno per il target di età 5-12, e un secondo (fruibile anche in lingua inglese) dedicato al pubblico adulto. Al termine di ogni contenuto multimediale l’utente si interfaccia con una nuova schermata: questa presenta dei brevi quiz a risposta multipla, per la cui risoluzione vengono forniti, su richiesta del visitatore, alcuni indizi posti in apposite cassettiere affiancate ai *totem*.

Gli attori coinvolti – la rete di progetto

- Comune di Sondrio: MVSA - Museo Valtellinese di Storia e Arte di Sondrio
- Le Macchine Celibi soc. coop
- Spazio Geco Società Cooperativa

I destinatari

Destinatari primari:

- bambini di età compresa tra i 5 e i 12 anni di età;
- adulti: il percorso è fruibile sia in lingua italiana sia in lingua inglese.

Destinatari secondari:

Il progetto elaborato può essere raggiunto da altre tipologie di pubblico, in particolare:

- pubblico scolastico: nonostante il progetto nasca come supporto alla visita in autonomia, lo Staff dei Servizi Educativi sta pensando ad una sua utilità anche durante le attività che coinvolgono il pubblico scolastico;
- famiglie.

Gli operatori – l’équipe di progetto

- *Tutor* di progetto e Responsabile dei Servizi educativi del MVSA: Dott.ssa Maria Rosaria Gargiulo;
- Dirigente del Museo Valtellinese di Storia e Arte: Dott.ssa Alessandra Baruta;
- Educatori museali *Le Macchine Celibi soc. coop.*:
 - o Marina Leandro;
 - o Alice Melchiorre.
- Spazio Geco Società Cooperativa:
 - o Luca de Sanctis;
 - o Marianna Belvedere;
 - o Sergio Menescardi;
 - o Mirko Filippelli.
- Dott.ssa Giulia Bogialli: allieva del Master in Servizi educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive dell’Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano (A.A. 2021/2022).

La formazione

La formazione dell'allieva ha riguardato in particolar modo:

- storia e architettura della sede del Museo Valtellinese di Storia e Arte: Palazzo Sassi de' Lavizzari;
- storia delle famiglie Salis, Lavizzari e Sassi;
- contenuti e collezioni presenti, in particolare quelle collocate al primo piano del MVSA.

Gli obiettivi

Di conoscenza:

- conoscere gli aspetti più significati della storia di Palazzo Sassi de' Lavizzari;
- approfondire le opere e i manufatti presenti lungo il primo piano del Museo Valtellinese di Storia e Arte;
- conoscere alcune delle famiglie storiche valtellinesi;
- conoscere le trasformazioni principali nella moda valtellinese;
- conoscere alcune tecniche artistiche e i materiali utilizzati per la realizzazione di un'opera d'arte.

Di competenza:

- saper approcciarsi a un dispositivo tecnologico;
- essere in grado di risolvere i *quiz* proposti al termine di ogni video;
- saper utilizzare lo strumento tecnologico come supporto all'esperienza dal vivo: saper dunque andare a ricercare le opere e gli oggetti mostrati nei contenuti multimediali;
- essere in grado di sfruttare e usufruire degli indizi proposti dallo staff educativo.

Di comportamento:

- saper muoversi in autonomia all'interno dello spazio museale;
- mantenere un comportamento consono al luogo.

Da quando, per quanto:

- fase di adesione al bando e primi contatti con Spazio Geco Società Cooperativa: settembre – ottobre 2021;
- creazione del team di lavoro: da ottobre 2021;
- creazione del primo schema contenutistico: gennaio 2022;
- creazione del secondo e definitivo schema contenutistico: aprile 2022;
- stesura dei contenuti testuali e degli *storyboard*: marzo-maggio 2022;
- realizzazione dei contenuti multimediali da parte di Spazio Geco Società Cooperativa: inizio maggio 2022;
- rilievo tecnico da parte di Spazio Geco Società Cooperativa: 5 luglio 2022;
- installazione dei *totem*: 27 e 28 luglio 2022;
- fase di collaudo dei *totem*: 28 settembre e 3 ottobre 2022;
- verifica strutturata sulle diverse fasi progettuali: da aprile a ottobre 2022;
- inaugurazione: 21 ottobre 2022.

Come si articola – le fasi di lavoro

Pre – progettazione: ottobre 2021 - marzo 2022

La fase di pre-progettazione, alla quale l'allieva inizialmente non ha preso parte, vede continui confronti con il *partner* di progetto, Spazio Geco Società Cooperativa: durante questa fase prendono forma le prime linee progettuali.

Nel mese di marzo 2022 le attività svolte comprendono:

- inserimento all'interno del progetto InnovaMusei;

- quotidiani confronti con la Responsabile dei Servizi Educativi del MVSA, Dott.ssa Maria Rosaria Gargiulo;
- studio delle collezioni museali e in particolar modo del primo piano del Museo Valtellinese di Storia e Arte;
- presa visione del primo albero contenutistico.

Progettazione: marzo – giugno 2022

La fase di progettazione è stata caratterizzata da diverse attività svolte dallo staff dei Servizi Educativi e dalla *tutor* di progetto. Nel corso di questo processo sono state apportate delle modifiche significative: infatti i personaggi narranti sono stati ridotti da quattro a due. Di seguito una sintesi delle attività fondamentali di questa fase:

- stesura dei primi contenuti per il target 5-12;
- raccolta delle foto per i contenuti;
- elaborazione del secondo e definitivo albero contenuti: riduzione dei personaggi narranti da quattro a due;
- stesura dei contenuti per target adulti;
- confronti quotidiani con la referente di progetto Dr.ssa Maria Rosaria Gargiulo;
- riunioni e confronti con lo staff di Spazio Geco Soc. Coop.;
- stesura dei quiz;
- rilievo tecnico da parte di Spazio Geco: 5 luglio 2022.

Sperimentazione: luglio – ottobre 2022

La fase di sperimentazione prende avvio nelle giornate del 27 e 28 luglio 2022 durante l'installazione dei totem realizzata da parte di Spazio Geco Soc. Coop.

Ulteriore fase di sperimentazione è avvenuta in data 28 settembre e 3 ottobre 2022 in cui sono stati collaudati e verificate le funzionalità dei vari dispositivi.

Inaugurazione:

La giornata di inaugurazione, a cui hanno preso parte anche i promotori del bando *Innovamusei* – Regione Lombardia, Fondazione Cariplo, Cariplo Factory e Unioncamere Lombardia, ha avuto luogo il 21 ottobre 2022.

Gli ambiti – le aree disciplinari

Storico – artistico

La produzione

Non è prevista una specifica produzione da parte degli utenti, se non la risoluzione dei quiz. Si segnala però che sul portale *mvsaxperience.it* è riportata la classifica degli utenti con il corrispettivo punteggio personale.

Le strategie e gli strumenti

Strategie:

- in reception: registrazione e scelta da parte degli utenti della lingua e del personaggio guida che li accompagnerà di *totem* in *totem* lungo tutto il percorso del primo piano;
- il visitatore sarà inoltre dotato di un ciondolo a forma piramidale, dotato di tag Rfid. Raggiunto uno dei cinque *totem* posti lungo il percorso, potrà appoggiarlo in un apposito incavo predisposto: così facendo si attiveranno i contenuti multimediali inerenti al percorso di visita prescelto nella fase di registrazione;
- visita al primo piano del Museo: all'utente vengono proposti video interattivi;
- visita al primo piano del Museo: al termine di ogni video al visitatore verrà proposto un quiz a risposta multipla. Nel caso in cui l'utente necessitasse di un aiuto, potrà usufruire di alcuni indizi contenuti

all'interno di una cassettera affiancata al *totem* di riferimento: premendo il tasto "help" si attiverà una luce posta in cima alla cassettera e l'utente potrà, aprendo il cassetto legato al personaggio guida, ottenere un indizio che lo aiuterà a risolvere il quiz;

- al termine del percorso l'utente, se desidera, potrà visionare il suo punteggio ottenuto dalle risposte più o meno corrette dei quiz tramite un portale online.

Strumenti:

- ciondolo fornito nella fase di registrazione;
- contenuti multimediali differenziati per fasce di età e lingua;
- brevi quiz a risposta multipla;
- indizi fruibili su richiesta dell'utente.

La documentazione

- Il bando Innovamusei.
- La call per ICC.
- La prima bozza di progetto "I AM SO".
- I testi dei contenuti differenziati per target (Mussi e per Lucrezia).
- Lo storyboard per riferimento narrazione.
- I video di prova inviati da Spazio Geco Soc. Coop.

La verifica e la valutazione

Ex-ante:

Nella prima fase di lavoro il monitoraggio è stato svolto sia da parte dello Staff dei Servizi Educativi del MVSA, sia dal *partner* di progetto Spazio Geco Società Cooperativa: entrambi esaminano, tramite continui confronti, le possibili linee progettuali in relazione ai bisogni del Museo e dei pubblici.

In itinere:

Nella seconda fase di lavoro vengono riviste, verificate e rimodulate le linee progettuali stese precedentemente. In particolare, a seguito di consulti tra i *partner* di progetto, si è optato per un cambiamento sostanziale riducendo il numero dei personaggi narranti, e quindi i target di riferimento, da quattro a due. Di seguito le principali attività che caratterizzano questa fase:

- valutazione della fattibilità del progetto;
- ridimensionamento del numero di personaggi narranti;
- verifica sull'adeguatezza dei testi per i rispettivi target;
- continui scambi e confronti con il *partner* di Spazio Geco Società Cooperativa;
- valutazione dei primi video inoltrati dall'ente *partner*;
- quotidiani confronti con la *tutor* di progetto Dr.ssa Maria Rosaria Gargiulo sull'andamento delle varie fasi di lavoro;
- incontri bisettimanali con le Educatrici coinvolte nel progetto.

Ex-post:

A seguito dell'inaugurazione lo staff dei Musei Civici di Sondrio ha costantemente monitorato sia il corretto funzionamento dei totem, sia il suo utilizzo da parte del pubblico.

La presentazione e la pubblicizzazione

- Breve presentazione del progetto in occasione dell'Educational Day: 7 settembre 2022.
- Inaugurazione del progetto: 21 ottobre 2022.
- Comunicato stampa.
- Presentazione del progetto nella sede di Regione Lombardia: novembre 2022.

- Post Social (Facebook e Instagram).
- Articolo sul giornale locale.

Punti di forza individuabili

- Il posizionamento dei *totem* lungo il primo piano offre un accompagnamento alla visita museale, e in particolar modo sopperisce alla mancanza di pannelli e didascalie.
- La possibilità di avere un percorso – anche solo per adulti – in lingua inglese.
- L’ammodernamento del MVSA.
- L'altezza e la dimensione dei *totem* è stata pensata in un’ottica di accessibilità, sia per bambini, sia per persone che necessitano di un supporto per la deambulazione (sedia a rotelle).
- Possibilità di implementare il percorso con:
 - o nuovi personaggi narranti;
 - o nuovi contenuti;
 - o ulteriori lingue straniere.

Criticità individuabili

- Mancanza di un percorso adatto ad un pubblico adolescente.
- Mancanza di un percorso fruibile in lingua inglese per il target bambini.
- Durata limitata dei video-narrati e di conseguenza informazioni limitate sulle opere/sale.
- Forte luminosità delle scritte presenti nei totem.
- Volume audio troppo alto, potrebbe essere causa di disturbo per altri visitatori.

Elementi/aspetti da consolidare

- Implementare il percorso con video in lingua.
- Aggiungere ulteriori personaggi narranti.