

GUARDARE OLTRE. ESERCIZI PER ALLENARE LO SGUARDO E CAMBIARE PROSPETTIVA.

Autore

Martina Casu

martina.u.casu@gmail.com

Master in Servizi educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive – XX edizione - A.A. 2022/2023

Sezione progetti

Sede di stage: Musei Civici di Reggio Emilia

Tutor museale: Dott.ssa Chiara Pellicciari chiara.pellicciari@comune.re.it – Responsabile dei Servizi Educativi dei Musei Civici di Reggio Emilia

L'acquisizione del progetto da parte dei Musei Civici è stata parziale; si è riusciti ad attuare solo il primo incontro (durante il periodo di stage) e l'"Activity book", a disposizione per tutta la durata della mostra temporanea "Giulio Bizzarri. Arte, divertissement e pubblicità".

SCHEDA DI PROGETTO

Titolo del progetto

“Guardare oltre. Esercizi per allenare lo sguardo e cambiare prospettiva”

Breve presentazione del contenuto (sintesi)

Il progetto “Guardare oltre. Esercizi per allenare lo sguardo e cambiare prospettiva” nasce per mettere in dialogo la mostra “Giulio Bizzarri. Arte, divertissement e pubblicità” con un pubblico di età compresa tra i 6 e gli 11 anni e le loro famiglie. Il progetto si articola in tre incontri destinati a bambini e ragazzi e nella creazione di un “Activity book” destinato alle famiglie che visiteranno la mostra: uno strumento di mediazione utile a interagire in modo autonomo e consapevole con essa.

Attraverso l’immersione nel mondo di Bizzarri, fatto di immagini, parole ed esperimenti grafici ironici e stranianti, i bambini potranno riflettere sull’importanza di allenare ed educare lo sguardo. La grande ricchezza di un occhio allenato è la capacità di cambiare punto di vista, di interpretare in modo originale la realtà, di saper leggere in modo più consapevole la moltitudine di immagini che si incontrano ogni giorno.

Gli attori coinvolti – la rete di progetto

- Musei Civici Reggio Emilia;
- Cooperativa Socioculturale.

Ente promotore del progetto

- Musei Civici Reggio Emilia.

Destinatari del progetto

Bambini/e dai 6 agli 11 anni e le loro famiglie.

Gli operatori – l’equipe di progetto

- Chiara Pellicciari, responsabile dei Servizi Educativi dei Musei Civici di Reggio Emilia;
- Martina Suraci, educatrice museale (dipendente della Cooperativa Socioculturale) presso i Musei Civici di Reggio Emilia;
- Martina Casu, stagista dell’Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano presso i Musei Civici di Reggio Emilia;
- Marta Sironi, curatrice del catalogo della mostra (per la parte inerente all’“Activity book”).

La formazione

La formazione della stagista ha previsto:

- osservazione (non strutturata, contingente alla condivisione degli spazi e allo scambio di idee con il personale incaricato ad allestimento e curatela) delle fasi di allestimento della mostra;
- studio del catalogo della mostra e ricerca autonoma di informazioni su Giulio Bizzarri e sui suoi lavori;
- partecipazione alla conferenza stampa del 28/11/2023 durante la quale si è svolta la visita guidata alla mostra da parte del co-curatore Alessandro Gazzotti e della curatrice del catalogo Marta Sironi;
- ricerca e studio di albi illustrati presso la biblioteca Didart dei Musei Civici;
- studio autonomo finalizzato all’approfondimento delle modalità di progettazione laboratoriale e all’utilizzo degli albi illustrati nella mediazione del patrimonio;
- momenti di confronto durante tutta la progettazione del laboratorio con l’equipe di progetto.

La formazione dell’educatrice museale ha previsto:

- studio del catalogo della mostra;
- confronto con l’equipe di progetto.

Gli obiettivi

Per il Museo

- Rafforzare la relazione tra museo e cittadini;

- avvicinare i bambini (età 6-11 anni) alla mostra “Giulio Bizzarri. Arte, divertissement e pubblicità” attraverso una mediazione efficace e adeguata.

Per i destinatari (degli incontri)

▪ Obiettivi di conoscenza:

- riconoscere il museo come luogo di relazione e di condivisione di esperienze, dove poter sperimentare e mettere alla prova se stessi divertendosi;
- conoscere cos'è una mostra;
- conoscere la figura di Giulio Bizzarri e alcune delle sue opere;
- conoscere a cosa servono le “regole dell'occhio turbato” ideate da Giulio Bizzarri e riuscire a ricordare almeno due di esse.

▪ Obiettivi di competenza:

- sviluppare le capacità di osservazione e ragionamento;
- comprendere il significato dell'espressione “punto di vista”;
- essere in grado di disegnare seguendo delle regole compositive;
- saper osservare riconoscendo dettagli e analizzando la composizione di opere esposte;
- saper individuare un'opera a partire da un particolare;
- ascoltare e comprendere la lettura ad alta voce di una storia;
- lavorare in gruppo;
- saper utilizzare la tecnica del collage;
- saper utilizzare la tecnica dei “cadaveri squisiti”;
- saper utilizzare un tablet per scattare delle foto.

▪ Obiettivi di comportamento:

- sapersi muovere all'interno degli spazi espositivi rispettando le opere esposte e gli altri visitatori;
- saper ascoltare rispettando gli altri partecipanti.

Per i destinatari (dell'“Activity book”)

▪ Obiettivi di conoscenza:

- conoscere a cosa servono le “regole dell'occhio turbato” ideate da Giulio Bizzarri;
- conoscere la figura di Giulio Bizzarri.

▪ Obiettivi di competenza:

- sviluppare le capacità di osservazione e ragionamento;
- essere in grado di disegnare, seguendo delle regole compositive;
- saper osservare, riconoscendo dettagli e analizzando la composizione di opere esposte;

▪ Obiettivi di comportamento:

- sapersi muovere all'interno degli spazi espositivi rispettando le opere esposte e gli altri visitatori;
- riconoscere il museo come luogo dove poter sperimentare e mettere alla prova se stessi divertendosi.

Per la tirocinante

▪ Obiettivi di competenza:

- essere capace di semplificare concetti complessi in maniera adeguata all'età dei destinatari;
- essere in grado di comprendere eventuali difficoltà dei partecipanti e adeguare di conseguenza le spiegazioni e le indicazioni;
- essere capace di leggere in maniera espressiva e coinvolgente una storia ad alta voce;
- saper gestire il dialogo per il grande e il medio gruppo, sostenendo le teorie portate dai bambini, accogliendo e rilanciandole per adattare e modulare l'esperienza anche in relazione alle curiosità, domande, ipotesi emerse.

Da quando, per quanto

Pre-progettazione: 19 ottobre – prima metà di novembre.

Progettazione: seconda metà di novembre.

Attuazione: 2 dicembre 2023 (solo primo incontro).

Possibile continuità: il progetto (con le dovute modifiche a seguito della verifica e della valutazione) può essere replicato con la stessa fascia di età durante tutto il periodo di apertura della mostra.

Come si articola – le fasi di lavoro

Pre-progettazione

- 19/10/2023 incontro preliminare tra la responsabile dei Servizi educativi e la stagista. Durante l'incontro è stata condivisa con la stagista l'esigenza di progettare uno o più laboratori per la mediazione della mostra a un pubblico tra i 6 e gli 11 anni e un "Activity book" rivolto alle famiglie.
- Studio autonomo del catalogo della mostra e visita alla mostra (ancora in fase di allestimento).
- Approfondimento da parte della stagista del tema della progettazione museale attraverso la lettura e lo studio del volume *Il museo come esperienza educativa. Narrare, sperimentare, comprendere e valutare* di Severo Cardone e Marta Masi.

Progettazione

- Incontro di confronto e brainstorming tra la responsabile dei Servizi educativi e la stagista per la progettazione dei laboratori.
- Incontro di confronto tra responsabile dei Servizi educativi, la stagista e la curatrice del catalogo per la progettazione dell'"Activity book".
- Definizione dei singoli laboratori e delle strategie da utilizzare durante ognuno di essi.
- Definizione dei materiali necessari per tutti e tre i laboratori.
- Scelta dell'albo illustrato da utilizzare durante il primo laboratorio.
- Elaborazione della scheda progetto.
- Incontro tra la responsabile e la stagista per la definizione delle attività da proporre all'interno Activity book" e la stesura dei testi.
- Preparazione dei materiali per il primo laboratorio.
- Preparazione del questionario di valutazione da somministrare ai partecipanti.
- Confronti continui con l'equipe di progetto.

Verifica ex-ante del progetto da parte di tutta l'equipe.

Fase di comunicazione

- Diffusione del progetto attraverso i canali social dei Musei Civici e sul sito istituzionale.

Fase di realizzazione

- Conduzione da parte della stagista e dell'educatrice museale del primo laboratorio nel pomeriggio del 2 dicembre 2023 con 8 bambini partecipanti.
- Documentazione durante tutta la durata del laboratorio attraverso un report fotografico e uno scritto finalizzato a raccogliere alcune frasi significative pronunciate dai partecipanti.

Fase di verifica ex-post del laboratorio realizzato

- La fase conclusiva del laboratorio è stata dedicata, attraverso una conversazione con il grande gruppo, a riflettere e ripercorrere l'esperienza, sollecitando con domande e confronti un riscontro dei bambini sull'attività.
- Invio dei questionari attraverso Google Form e successiva analisi delle risposte.
- Incontro di verifica con l'equipe di progetto finalizzato ad analizzare i punti di forza e di debolezza del laboratorio, discutere gli eventuali cambiamenti da attuare per rendere il laboratorio più efficace e analizzare i riscontri dei bambini emersi durante la fase conclusiva del laboratorio.

Gli ambiti – le aree disciplinari

Pedagogia, discipline artistiche e grafiche, storia dell'arte.

Le strategie e gli strumenti

Strategie

- Visita alla mostra (per i primi due incontri): i primi due incontri si articolano con una breve visita alla mostra, stimolati da una "caccia al particolare"; ai partecipanti verranno consegnati dei particolari stampati su cartoncino di alcune opere esposte che avranno il compito di trovare. Durante la ricerca, che avverrà a coppie, verranno raccolte eventuali domande, osservazioni dei partecipanti e saranno utilizzate come input per poter

raccontare e spiegare le opere scelte, introducendo in questo modo i partecipanti al lavoro di laboratorio che seguirà nella seconda parte dell'incontro. La scelta delle opere non è casuale, ma è legata all'argomento che verrà trattato durante il laboratorio ed è funzionale alla presentazione di diverse tecniche utilizzate da Bizzarri e di diverse tipologie di materiali esposti in mostra. Durante tutta la visita verranno rivolte ai partecipanti alcune domande da parte degli educatori presenti per stimolare la loro curiosità e per capire cosa approfondire o cosa spiegare meglio, affinché la visita sia più efficace possibile (per esempio all'inizio della visita si chiede ai bambini se sanno cosa sia una mostra, se conoscono il museo e ci sono già stati...)

- Lettura albo illustrato (primo incontro): è stata scelta questa modalità di mediazione poiché permette la semplificazione di un concetto complesso per la fascia d'età di riferimento. La scelta è ricaduta sull'albo "Coffee Break" di Massimiliano Tappari all'interno del quale, come si può leggere sulla quarta di copertina, "la classica caffettiera italiana prende vita e si trasforma, attraverso un fantastico lavoro di scomposizione, in un racconto avventuroso. Il pomello diventa un fiammifero, il manico una porta, il filtro una galleria...". La particolarità di questo albo illustrato è quella di utilizzare come immagini solo fotografie di una caffettiera. Le fotografie, realizzate da angolazioni differenti e studiattissime, rappresentano di volta in volta personaggi differenti (una prigioniera, una guardia, un fiore, un uccellino...), pur essendo fotografie scattate sempre allo stesso oggetto. Questa particolarità è stata funzionale per spiegare ai partecipanti come il nostro sguardo possa cambiare la percezione della realtà. La dove tutti noi vediamo una semplice caffettiera, l'autore del libro ha visto una storia. Il momento della lettura avverrà seduti per terra, in cerchio, e la stagista procederà alla lettura a voce alta. Successivamente alla lettura si chiederà ai bambini di riconoscere la tipologia di immagini presenti nel libro e verrà stimolata in loro l'identificazione dell'oggetto caffettiera attraverso domande mirate.

- Laboratorio creativo: in ogni laboratorio le tecniche presentate appartengono al retroterra culturale e artistico di Giulio Bizzarri o alla sua produzione artistica. Attraverso queste sperimentazioni i partecipanti potranno entrare nel suo mondo, sperimentare in prima persona le modalità che lui stesso utilizzava per creare, avere nuove idee e insegnare ai suoi studenti. Nell'ultimo incontro il laboratorio creativo è finalizzato alla costruzione di un legame più solido con l'istituzione museale, utilizzando come metodi creativi quelli imparati durante gli incontri precedenti.

- Primo incontro: in questo incontro, a seguito della lettura dell'albo illustrato, si è scelto di far sperimentare ai partecipanti le "regole dell'occhio turbato", esercizi ideati da Giulio Bizzarri per allenare lo sguardo e sperimentare nuovi modi di manipolare le immagini. Ai partecipanti vengono forniti alcuni particolari iconici dei lavori di Bizzarri che potranno utilizzare per la creazione di nuove immagini seguendo le regole compositive "dell'occhio turbato".

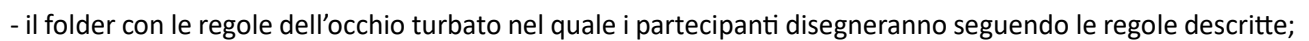
- Secondo incontro: questo incontro è più incentrato sulle parole e non sulle immagini. I partecipanti esploreranno una delle tecniche più famose utilizzate dai surrealisti: "i cadaveri squisiti". Ognuno dei partecipanti avrà a disposizione un foglio e la compilazione avverrà con un grande gruppo. Sarà cura degli educatori che condurranno il laboratorio guidare i partecipanti nella scelta della tipologia di parole da inserire (dopo uno o due giri, ad esempio, si suggerisce di aggiungere un verbo e non un nome). Gli educatori successivamente aggiungeranno articoli determinativi o indeterminativi e segni di interpunzione, in modo che la lista di parole si trasformi in una poesia, seppur bizzarra. La poesia che scaturirà, impiegando questo metodo, sarà utilizzata come spunto per la produzione di un disegno che potrà rappresentare l'intera storia che la poesia racconta, uno dei protagonisti, un'emozione legata alla lettura della poesia, ecc. Poesia e disegno verranno poi inserite in una scatolina di cartone e consegnate ai partecipanti, riprendendo in questo modo l'idea dei ragazzi dell'Università del Progetto delle "Poesie terapeutiche".

- Terzo incontro: la creazione di un manifesto del Museo, con un piccolo gruppo, è finalizzata sia alla messa in pratica delle tecniche sperimentate negli incontri precedenti, sia alla maturazione di un legame sempre più forte con il Museo. Dopo aver scelto le loro opere preferite tra quelle presenti in Museo, avranno il compito di realizzare, attraverso la tecnica del collage, un manifesto che possa esprimere ciò che loro pensano del Museo e che possa invitare altri bambini a visitarlo. Utilizzeranno le immagini scattate da loro e stampate dalle educatrici in tempo reale. Le immagini stampate potranno essere manipolate a loro piacimento sia usando le regole imparate nel primo incontro, sia utilizzando la loro fantasia. Alle immagini uniranno le parole: frasi, emozioni, parole legate alla loro esperienza in Museo.

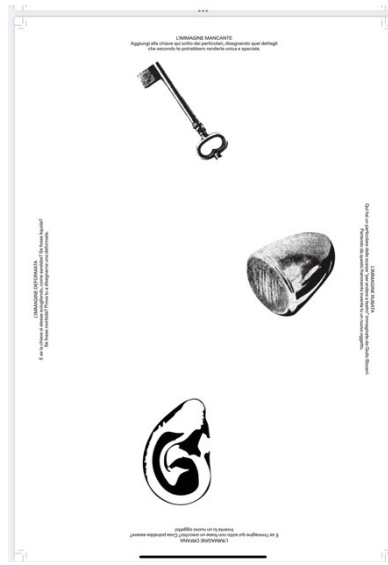
- "Activity book": questo supporto è pensato per una fruizione autonoma da parte delle famiglie e si pone l'obiettivo di agevolare la comprensione della mostra ai bambini. Dopo una breve introduzione sulla figura di Giulio Bizzarri, vengono utilizzate modalità di mediazione simili a quelle progettate per il primo laboratorio:

Strumenti

Cards con opere esposte utili alla scoperta e alle visite della mostra nei primi due incontri;



- “Activity book” a disposizione delle famiglie nelle sale espositive della mostra.



La produzione

- Il folder con le regole dell'occhio turbato;
- le "poesie terapeutiche";
- i manifesti del Museo.

La documentazione

- Documentazione fotografica dell'esperienza del 2 dicembre 2023 (realizzazione del primo incontro progettato);
- prototipo del libretto con le regole dell'occhio turbato utilizzato nel primo incontro;
- alcune frasi significative pronunciate dai partecipanti durante l'esperienza;
- l'"Activity book";
- questionario di valutazione e gradimento creato con Google Form spedito tramite e-mail ai genitori dei partecipanti.

La verifica e la valutazione

- Verifica ex-ante

La verifica ex-ante è avvenuta durante un incontro tra la responsabile dei Servizi educativi e la stagista. Successivamente c'è stata un'ulteriore verifica a cui ha partecipato l'intera equipe di progetto.

- Verifica ex-post

A conclusione dell'incontro del 2 dicembre sono state rivolte ai partecipanti alcune domande per ripercorrere insieme le varie tappe dell'incontro appena svolto e per raccogliere le impressioni dei bambini rispetto al pomeriggio appena trascorso.

È stato chiesto loro:

- Cosa abbiamo fatto insieme oggi?
- Chi era quindi Giulio Bizzarri e di cosa si occupava?
- Perché amava giocare con immagini e parole?
- Siete stati bene oggi pomeriggio in museo?
- Come è stato questo pomeriggio insieme?

È stato inoltre chiesto il permesso all'invio di un questionario di valutazione dell'esperienza ai genitori che accompagnavano i partecipanti, ma successivamente all'invio solo un questionario è stato compilato. Ciò che emerge dall'analisi delle risposte raccolte è quindi decisamente parziale e trascurabile. Il 4 dicembre si è svolto anche un confronto tra l'equipe di progetto sulla riuscita dell'incontro e sulle eventuali modifiche da apportare. Per quanto riguarda la verifica dei successivi incontri sono programmate le stesse modalità di

verifica ex-ante; mentre per la verifica ex-post verranno somministrati dei questionari cartacei subito dopo la fine dell'incontro per ovviare al problema della mancata compilazione avvenuta nel primo incontro.

La verifica ex-post del primo incontro ha permesso di apportare delle modifiche all'attività inserita all'interno dell'"Activity book". Il riscontro dei partecipanti ha fatto emergere la necessità di risultare ancora più chiari nelle spiegazioni delle regole dell'occhio turbato (anche vista la fruizione autonoma da parte delle famiglie) e di variare gli oggetti usati come oggetto-guida. Nella prima fase di progettazione, infatti, si era pensato di utilizzare un unico oggetto-guida da trasformare di volta in volta in modi diversi.

La presentazione e la pubblicizzazione

Il primo incontro del progetto è stato pubblicizzato attraverso i canali social dei Musei Civici di Reggio Emilia e dagli stessi canali del Servizio cultura del Comune di Reggio Emilia (Facebook e Instagram) e nel sito istituzionale dei Musei Civici.

I successivi incontri verranno pubblicizzati con le stesse modalità.

Punti di forza individuabili

- Il progetto è caratterizzato da costi contenuti e da una facile replicabilità durante tutta la durata della mostra;
- la fascia di età a cui si rivolge questo progetto solitamente frequenta il Museo o con la famiglia o con la classe durante i laboratori a loro dedicati. I laboratori di questo progetto permettono ai bambini di vivere il Museo al di fuori di questi contesti, aiutandoli a sviluppare la capacità di confronto con i loro coetanei;
- il progetto cerca di aumentare l'inclusione del pubblico di riferimento: senza strumenti di mediazione può risultare una mostra di difficile comprensione.

Criticità individuabili

- Il tempo previsto per i singoli incontri potrebbe risultare troppo breve, sarebbe meglio programmare una durata di 2 ore per ogni incontro.
- Essendo argomenti complessi bisogna fare molta attenzione a dare spiegazioni più chiare possibili, soprattutto al momento dei laboratori creativi.

Elementi/aspetti da consolidare

- La modalità di somministrazione del questionario di gradimento va effettuata a fine incontro.
- È necessario rendere le spiegazioni più chiare e semplici.
- La durata dei singoli incontri va aumentata e quindi è necessario modificare la loro scansione temporale interna delle varie fasi.