

SU E GIU' PER IL MUSEO – DIARIO DI VIAGGIO PER ESPLORATORI DELL'ARTE

Strumento per la visita autonoma alla collezione di GAMeC pensato per famiglie con bambini

Autore

Deborah Salvetti (dh.salvetti@gmail.com)

Master in Servizi Educativi per il Patrimonio Artistico, dei Musei Storici e di Arti Visive – XXa edizione A.A. 2023-2024

Progetti

Sede del tirocinio: GAMeC – Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo

Tutor museale: Sara Tonelli, responsabile del Dipartimento Educativo (sara.tonelli@gamec.it)

Il progetto non è ancora stato acquisito dal museo.

Scheda di progetto

Titolo

Su e giù per il museo – diario di viaggio per esploratori dell'arte

Breve presentazione del contenuto del progetto (sintesi)

“Su e giù per il museo – diario di viaggio per esploratori dell'arte” è pensato come strumento per la visita autonoma alla collezione permanente della GAMeC, rivolto nello specifico a famiglie o gruppi di adulti con bambini di età compresa tra i 6 e gli 11 anni.

Individuata come una tra le principali criticità nell'ambito dell'arte contemporanea la mancata alfabetizzazione ai linguaggi del contemporaneo e alla modalità più efficace di approccio visivo/sensoriale al patrimonio, il progetto elabora uno strumento di mediazione in grado, si propone di fornire un lessico essenziale e un approccio di tipo esplorativo per stimolare l'interazione con l'opera, al fine di agevolarne la lettura.

A disposizione dei visitatori un set composto da una o due schede con attività, una copertina rigida con alcune indicazioni di comportamento nella Galleria e di svolgimento dell'esperienza, un filo colorato per la rilegatura e una matita.

A ogni visita si potranno sperimentare le attività proposte da nuove schede e costruire man mano un diario di viaggio personale, che da un lato terrà traccia delle proprie esperienze e dall'altro realizzerà un piccolo vocabolario dell'arte contemporanea. Ogni scheda presenta anche una parte interna di approfondimento, pensata per arricchire i contenuti durante la visita oppure una volta conclusa.

Gli attori coinvolti – la rete di progetto

Il Dipartimento Educativo di GAMeC – Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo nelle persone di Sara Tonelli, responsabile e Rachele Bellini, coordinatrice; Deborah Salvetti, come tirocinante.

Ente/i promotore/i del progetto

GAMeC – Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo.

I destinatari

Destinatari principali

Piccoli gruppi famigliari composti da adulti accompagnati da bambini dai 6 agli 11 anni, in visita autonoma. L'esperienza proposta si presenta come momento di condivisione: la definizione del termine sul fronte della scheda è pensata per essere letta insieme, dando avvio all'esplorazione; gli “esercizi di esplorazione” sul retro privilegiano il confronto con le opere e tra i singoli componenti del gruppo, già durante l'attività o come momento finale.

Considerando le diverse età potenzialmente coinvolte e l'eterogeneità degli individui, la stesura dei testi è scaturita da una riflessione sull'accessibilità sia in termini di lessico e registro, sia rispetto alla loro leggibilità. Si è tenuto conto di alcuni elementi evidenziati nelle raccomandazioni per la costruzione di un testo *easy-to-read*, riportate in *La guida accessibile* pubblicata da “Museo per tutti” (ad esempio, la lunghezza delle frasi e

la dimensione dei caratteri), e si è pensato di optare per un font agevolato per la dislessia. Il prototipo è stato sviluppato con il font EasyReading®.

Altri destinatari

Data la diffusa non familiarità con i linguaggi dell'arte contemporanea, lo strumento può risultare stimolante anche per la visita autonoma di piccoli gruppi di adolescenti, giovani e persone adulte, propensi a un approccio di carattere esplorativo allo spazio museale.

Le scelte operate in termini di leggibilità dei testi intendono rendere lo strumento adatto anche a questa tipologia di destinatari.

Per quanto riguarda l'aspetto grafico, è opportuno valutare se le illustrazioni sono adeguate anche per questi pubblici, ed eventualmente prevedere una versione ad hoc.

Gli operatori – l'équipe di progetto

Il Dipartimento Educativo di GAMEC nelle persone di Sara Tonelli, responsabile e Rachele Bellini, coordinatrice; Deborah Salvetti come tirocinante, il team di educatrici ed educatori, il personale di guardiania.

La formazione

Personale di guardiania

Il personale addetto alla guardiania e alla gestione degli ingressi del Museo verrà coinvolto rispetto allo svolgersi del progetto, sia direttamente, in quanto incaricato della consegna delle schede, sia indirettamente per il ruolo di supervisione delle sale. Dovrà pertanto venire formato preventivamente riguardo gli intenti del progetto ed essere a conoscenza delle modalità di osservazione che le attività propongono.

All'ingresso/bookshop svolgerà l'importante ruolo di consegnare le schede, la copertina e il filo per la rilegatura alle famiglie e ai visitatori interessati, distinguendo secondo le età e contestualizzando brevemente l'idea alla base dell'esperienza proposta.

Nelle sale potrebbe essere richiesto un supporto da parte dei visitatori; ad esempio, informazioni circa la distanza da tenere rispetto alle opere e la possibilità di muoversi attorno a esse; la collocazione delle opere di alcuni artisti citati nelle schede.

Si prevede un breve incontro in presenza all'interno degli spazi del Museo, prima della messa in atto dello strumento, per fornire indicazioni pratiche ed esporre il progetto, le finalità e le tipologie di attività previste.

Educatori/trici museali

Sebbene non direttamente coinvolto nell'utilizzo dello strumento (in quanto pensato per le visite autonome) è importante che anche il team di educatrici ed educatori sia a conoscenza del progetto, delle finalità e delle tipologie di attività proposte, così da inserire il progetto in sinergia con le altre proposte educative.

Si ipotizza il coinvolgimento del team nella fase di sperimentazione e valutazione interna; si prevede inoltre un breve incontro in presenza o da remoto, prima della messa in atto dello strumento, per presentare il progetto.

Gli obiettivi

Per i destinatari

Conoscenze:

- il proprio lessico rispetto all'arte contemporanea;
- alcuni elementi che caratterizzano le opere d'arte e come gli artisti contemporanei li hanno interpretati;
- alcune caratteristiche specifiche delle diverse tipologie di opere d'arte contemporanea.

Competenze:

- riconoscere una tipologia di opera d'arte contemporanea o un suo elemento costitutivo, partendo da alcune informazioni fornite;
- saper selezionare una o più opere su cui focalizzare l'attenzione allo scopo di attivarne una lettura più approfondita;

- utilizzare in modo proficuo gli strumenti di mediazione messi a disposizione dei visitatori (includendo anche didascalie e pannelli di sala);
- identificare la natura della propria reazione istintiva ed emotiva rispetto a un'opera, utilizzando simboli semplificati (emoji) ed esprimerla in confronto con l'altro;
- tenere traccia dell'esperienza in Museo attraverso appunti, disegni e altre modalità.

Comportamento:

- instaurare una relazione, anche giocosa, con le opere scelte durante l'esplorazione;
- adottare una modalità di visita al Museo adatta alle esigenze personali, prendendosi il proprio tempo, preferendo l'osservazione lenta e selezionando le opere a cui relazionarsi;
- abitare correttamente lo spazio del Museo tenendo in considerazione le opere e gli altri visitatori;
- muoversi autonomamente negli spazi espositivi, scegliendo attivamente il proprio percorso di visita;
- saper attivare un confronto con il proprio gruppo, riconoscendo e accogliendo prospettive diverse da quelle personali.

Obiettivi sul lungo periodo, in seguito alla ripetizione dell'esperienza:

- sperimentare un tipo di approccio che preveda la messa in gioco attiva come modalità di comprensione, con l'obiettivo sul lungo periodo di assumerla come comportamento nel quotidiano;
- sperimentare una modalità di osservazione esplorativa e analitica all'interno del Museo, con l'obiettivo sul lungo periodo di continuarla nel quotidiano.

Le specifiche attività di osservazione e le attivazioni proposte possono avere obiettivi specifici propri, che interessano ad esempio l'uso del corpo, l'immedesimazione e l'empatia, la collaborazione in un lavoro condiviso con il gruppo, la capacità narrativo-descrittiva.

Si possono considerare gli stessi obiettivi anche per gli altri destinatari individuati: piccoli gruppi di adolescenti, giovani e persone adulte.

Per il Museo

- agevolare la visita autonoma delle famiglie, fornendo agli adulti uno strumento per comunicare ai bambini come vivere il Museo;
- agevolare la visita autonoma delle famiglie, fornendo uno strumento di orientamento che suggerisca strategie di indagine e chiavi di lettura per la collezione;
- attivare l'instaurarsi di una relazione giocosa con l'opera per stimolare l'ingegno e l'immaginazione del visitatore;
- promuovere:
 - o la propria collezione come patrimonio vivo, in grado di raccontare storie;
 - o le modalità di visita attive che prevedono l'adozione di nuovi sguardi;
 - o *lo slow looking*, la gestione del tempo in Museo tramite la selezione delle opere, orientata a vivere il Museo in più occasioni e non come evento episodico;
 - o un modo di vivere il Museo che possa fornire spunti utili a decodificare anche il mondo esterno;
- suggerire un legame tra l'esperienza all'interno del Museo e il proprio quotidiano.

Da quando, per quanto

Il progetto è stato sviluppato come ricerca teorica finalizzata a un possibile strumento di supporto alla visita autonoma delle famiglie; è stato formulato nella sua struttura generale e nei contenuti, si è realizzato un modello cartaceo e digitale ai fini di una valutazione interna, ma non è stato messo in atto nella sua forma definitiva.

È stata preventivata una scansione temporale nell'ipotesi di una sua messa in atto.

Successivamente a una fase di sperimentazione, verranno messe a disposizione cinque delle nove schede predisposte nella prima progettazione, destinate indicativamente a due diverse fasce di età: 6-8 anni e 9-11 anni. Dopo un primo periodo di circa 12 mesi, si ipotizza l'uscita periodica quadrimestrale di due nuove schede, una per fascia di età.

Le scadenze per l'uscita delle nuove schede saranno opportunamente stabilite in base al calendario espositivo (ad esempio, di concerto con le aperture delle mostre temporanee) e a scelte di tipo strategico (ad esempio, per incentivare le visite in periodi di bassa affluenza).

Le schede approntate prima dell'avvio del progetto copriranno un periodo di circa 2 anni.

Come si articola – le fasi di lavoro

Pre-progettazione

Il punto di partenza è stato lo studio della collezione e una prima ricerca rispetto alle terminologie specifiche del contemporaneo e alle modalità peculiari di trattare elementi costitutivi delle opere d'arte.

Si è svolta una ricerca dedicata al linguaggio adeguato al target di riferimento e sulle modalità di comunicazione più efficaci da mettere in atto. Questa indagine si è svolta partendo da esempi ed altre esperienze in ambito museale, anche attraverso lo studio di materiali sia raccolti, sia a disposizione nell'archivio del Dipartimento Educativo di GAMEC.

Progettazione

Partendo da una selezione di alcuni termini su cui lavorare, sono state ideate una serie di attività, ognuna specificatamente pensata per il termine a cui è stata associata, adatte a stimolare l'osservazione, coinvolgendo anche l'uso del corpo e piccoli esercizi manuali da svolgere individualmente e/o in gruppo. Di quegli stessi termini sono stati stesi i contenuti testuali suddivisi in una definizione principale (fronte delle schede) e due approfondimenti (interno delle schede).

Sperimentazione

Si prevede di affiancare al prototipo realizzato per la valutazione interna con il Dipartimento Educativo ed alcune/i educatrici/tori, una versione ottimizzata per testare lo strumento con i pubblici destinatari. Durante questo periodo di test, da svolgersi in almeno due settimane, la consegna alle famiglie avverrà a cura del team del Dipartimento Educativo e il monitoraggio sugli esiti e sulle eventuali criticità e aspetti da migliorare sarà quotidiano e avverrà tramite osservazione. In questa fase lo strumento sarà fornito ai destinatari a titolo gratuito e sarà possibile apportare modifiche ai contenuti e alla struttura.

Attuazione

Dopo un primo monitoraggio e apportate le eventuali modifiche necessarie, i kit definitivi verranno messi a disposizione dei pubblici all'ingresso/bookshop del Museo a un costo simbolico da definire. La consegna ai pubblici di riferimento avverrà con la collaborazione del personale di guardiania e prevederà una o due schede massimo per gruppo di adulti con bambini.

La scelta di attribuire un valore economico allo strumento è frutto di un compromesso tra la volontà di sensibilizzare circa il suo impatto ambientale come prodotto fisico e la volontà di rimanere coerenti con le politiche attuate dal Museo rispetto all'accessibilità, in questo caso economica. In quest'ottica, oltre all'ingresso gratuito per i visitatori fino ai 18 anni di età già in atto, si affiancherà un valore del kit che, sebbene ancora da definirsi, sarà sicuramente contenuto e simbolico.

A ogni implementazione di nuove proposte, si destinerà un uguale periodo (due settimane circa) di monitoraggio e verifica. Il monitoraggio avverrà tramite osservazione dei pubblici in sala circa l'effettivo utilizzo delle schede e le eventuali problematiche emergenti.

Documentazione

Il *file layout* schede e il prototipo sviluppato per la fase di sperimentazione possono considerarsi sia elementi di documentazione sia modelli da cui partire per lo sviluppo di ulteriori schede.

Durante le fasi di monitoraggio previste per la sperimentazione verranno scattate alcune fotografie all'interno delle sale per la documentazione interna.

Durante i primi momenti di messa in atto gli scatti saranno a cura di un fotografo professionista, che già collabora con il museo.

Verifica e la valutazione

È prevista una valutazione interna del prototipo in fase di sperimentazione, con la collaborazione del Dipartimento Educativo, delle educatrici ed educatori di GAMEC.

È stato predisposto un questionario online con Google Moduli, a disposizione dei visitatori tramite QR code stampato sulla copertina dello strumento, che permetterà la raccolta di feedback relativi all'esperienza. Il questionario prevede anche la richiesta di proposte per altri termini del linguaggio contemporaneo che si desidera trovare nelle future implementazioni.

Gli ambiti – le aree disciplinari

Il progetto è pensato come strumento per la visita autonoma, non coinvolge dunque i pubblici scolastici, ma rientra nel contesto dell'alfabetizzazione alla storia dell'arte e alla cultura visuale, nello specifico ambito dei linguaggi del contemporaneo.

Le strategie e gli strumenti

Strategie

- *Approccio esplorativo*

Traendo spunto dalle numerose ricerche che indagano lo stretto legame tra educazione ed esperienza, tale strumento promuove un approccio di tipo esplorativo, presentato come un metodo di lavoro, ma sostenuto anche come tipologia di sguardo e forma mentis, laddove si suggerisce la possibilità di proseguire l'indagine nel mondo, fuori dalle mura del Museo.

- *Visitatori al centro*

Volendo esplicitare il senso di accoglienza che il Museo auspica trasmettere, si è scelto di fornire alcune indicazioni riguardo l'abitare gli spazi in un'ottica di convivenza reciprocamente rispettosa e piacevole, unitamente a questioni più pratiche come il ruolo delle didascalie e dei pannelli di sala. Tali indicazioni trovano spazio nella sezione "Abitare il museo", più strettamente legate al vivere gli spazi, mentre in "Qualche consiglio prima di iniziare..." vengono fornite informazioni specifiche riguardo lo strumento e il suo utilizzo.

In questa seconda sezione trovano spazio, in maniere esplicita o come sottotraccia, alcuni concetti che si ritengono alla base di un'esperienza positiva: l'osservazione lenta, il rispetto dei tempi di ognuno, la possibilità di scegliere con quali opere interagire, la possibilità di sperimentare, la legittimità delle proprie reazioni emotive, l'ascolto e il confronto, il riconoscimento dello sforzo necessario all'atto di esplorare e comprendere, nonché la legittima necessità di fare una pausa o interrompere l'esperienza se stanchi o saturi di input.

- *Invito alla costruzione autonoma dell'esperienza e alla selezione delle opere con cui instaurare un dialogo*

Si è scelto di mettere in primo piano le domande rispetto alle risposte e proporre la possibilità di costruire in autonomia un percorso di visita soddisfacente e piacevole, frutto di una scelta personale delle opere con cui instaurare una relazione. In questo modo il visitatore viene invitato e legittimato ad avere un ruolo attivo nell'esperienza e sollecitato a trovare nuove opportunità d'indagine, in linea con la centralità del ruolo assunto dai pubblici nell'ambito delle sperimentazioni artistiche contemporanee.

La funzione del personale di guardiania sarà quella di introdurre brevemente la tipologia di strumento, rimandando alle indicazioni fornite dallo stesso per lo svolgersi dell'attività.

- *Coinvolgimento del corpo*

Le attività di esplorazione proposte promuovono l'utilizzo del corpo con l'obiettivo di sfruttare l'attivazione delle aree senso-motorie del cervello, agevolando così la costruzione di senso e l'interiorizzazione della nuova tipologia di sguardo. Il proprio corpo viene anche assunto come elemento di confronto con l'opera e gli spazi, con lo scopo di fornire una possibile modalità di orientamento.

Il coinvolgimento di più sensi punta a fissare maggiormente l'esperienza, sommando l'elemento emotivo a quello esperienziale.

- *Rimandi al vissuto personale e al quotidiano*

Nell'ottica di presentare il Museo come uno dei luoghi del vivere quotidiano e non come uno spazio altro da sé, si è scelto di inserire nei testi e nelle attività rimandi al vissuto personale e al contesto fuori dal Museo, anche suggerendo, per le attività che più si prestavano, l'opportunità di continuare la sperimentazione in momenti e luoghi diversi.

Strumenti

Il progetto si concretizza in uno strumento di mediazione per i visitatori, disponibile all'ingresso/bookshop. Consiste di un set componibile di una o due schede con attività, una copertina e una quarta di copertina rigide, un filo colorato per la rilegatura e una matita. Alcune attività richiedono ulteriore spazio per l'attività (ad esempio, quando previsto un momento di lavoro in autonomia e successivamente un confronto con gli altri): verrà quindi messo a disposizione anche un ulteriore foglio bianco A5 forato per ogni componente del gruppo, da aggiungere al diario.

Tale strumento è pensato per rimanere ai visitatori ed essere portato con sé nelle visite future.

- **Copertina**

Le copertine, oltre a permettere la costruzione di un taccuino/diario di viaggio, forniscono alcune indicazioni circa le regole per abitare il museo nel rispetto dello spazio, delle opere degli altri visitatori, oltre ad alcune istruzioni specifiche riguardo lo strumento.

La sezione "Abitare il museo", dedicata alle regole di comportamento, potrà essere messa a disposizione dei visitatori anche singolarmente, predisposta come materiale slegato dal contesto del set di esplorazione.

- **Schede**

Le schede sono pensate per comporre sia un piccolo vocabolario del contemporaneo, sia un diario di viaggio personale, che tenga traccia dell'esperienza e possa essere arricchito a ogni nuova visita in museo. È prevista, nei mesi successivi, l'implementazione progressiva di schede aggiuntive con nuovi termini e attività.

[fronte] Un lato delle schede racconta un termine legato all'arte contemporanea, proponendone una definizione, un'illustrazione che suggerisce a livello visuale il significato del termine, oltre a un breve elenco di artisti con le cui opere attivare l'esplorazione.

[retro] Sul retro viene proposta un'attività che ha lo scopo di suggerire una modalità di osservazione e interazione non usuale con le opere, legata all'indagine di quello specifico aspetto o tecnica artistica.

[interno] Infine è possibile, ma non strettamente necessario per la buona riuscita dell'esperienza, avere un approfondimento ulteriore sul termine nella parte interna della scheda. Questa parte di contenuto potrà essere fruita durante la visita oppure in un secondo momento.

Materiali

Kit elaborato in formato A5, composto da: copertina in cartoncino rigido con spago colorato, schede operative, fogli bianchi e matite.

La produzione

Lo strumento è pensato per andare a comporre a ogni visita in Museo sia un piccolo vocabolario del contemporaneo, sia un diario di viaggio personale che tenga traccia dell'esperienza.

Ogni gruppo di visitatori riceverà il kit (copertine, filo e matita) all'inizio del proprio percorso unitamente ad una o due schede sulle quali potrà intervenire durante la visita. Verrà consegnato anche un foglio bianco formato A5 per ogni componente del gruppo.

Le schede hanno uno spazio predisposto per appunti e note visive sia personali sia legate all'attività suggerita, per i riferimenti dell'opera scelta per l'esplorazione e per una prima breve riflessione tramite simboli semplificati (emoji) su ciò che quell'opera ha suscitato.

La documentazione

In fase di progettazione è stata prodotta la seguente documentazione, a uso interno:

- scheda di progetto;
- modello cartaceo con testi e ipotesi di illustrazioni indicative ai fini della sperimentazione;
- versione digitale pensata per l'implementazione di un percorso audio/digitale tramite app Audis (o altre app di audioguida). I testi non comprendono la parte relativa alle attività, presente in modo esclusivo nella versione cartacea;
- file *Layout schede* e *Layout testi digitali* con lo schema di impaginazione e di impostazione dei contenuti.

Parte della documentazione verrà raccolta nella fase di sperimentazione e di messa in atto del progetto:

- fotografie scattate in sala durante la fase di sperimentazione e il primo periodo di messa in atto. In fase di sperimentazione la documentazione fotografica sarà condotta dal Dipartimento Educativo a uso interno. Con la messa in atto gli scatti saranno a cura di un fotografo professionista, che già collabora attivamente con GAMeC e una selezione di questi potrà essere inclusa nella comunicazione web/social del Museo;
- risposte al questionario web diretto alle famiglie fruitrici del progetto, a cui si può accedere tramite QR code stampato sulla copertina del kit. I feedback saranno raccolti a uso interno, ai fini della valutazione e della futura implementazione di nuove schede.

Il progetto prevede che le schede rimangano ai visitatori e non possano quindi essere utilizzate ai fini della documentazione.

La verifica e la valutazione

Ex ante

Valutazione interna dei testi e confronto con il team del Dipartimento Educativo prima della messa in atto dello strumento.

Predisposizione di un prototipo con il quale testare lo strumento internamente al personale del museo.

In itinere

– Osservazione di alcuni gruppi di visitatori, al fine di cogliere le eventuali criticità che possono emergere nell'utilizzo dello strumento, sia rispetto alla sua struttura generale, sia in relazione alle singole attività proposte.

– Coinvolgimento del personale di guardiania rispetto ad eventuali difficoltà nella gestione dei pubblici, direttamente conseguenti l'utilizzo dello strumento. In una fase iniziale di messa in atto il coinvolgimento potrà essere più frequente (quotidiano nella prima settimana, successivamente settimanale o quindicinale nei mesi seguenti), per divenire episodico e mirato alla specifica nuova attività proposta.

Ex post

È stato predisposto tramite Google Moduli un breve questionario online diretto alle famiglie fruitrici del progetto e disponibile tramite QR code stampato sulla copertina del kit. Le risposte permetteranno di raccogliere feedback circa l'esperienza in Museo e l'utilizzo dello strumento.

Il questionario presenta una prima parte di profilazione rispetto alla composizione del gruppo (provenienza, numero ed età dei partecipanti) e alle abitudini di visita nei musei. Le domande successive riguardano nello specifico "Su e giù per il museo" e raccolgono feedback circa la facilità d'utilizzo e la comprensibilità dei testi. È prevista infine una parte relativa a commenti e proposte di termini per future implementazioni.

La presentazione e la pubblicizzazione

Successivamente alla fine della sperimentazione, verrà comunicata la messa in atto del progetto tramite i canali di GAMEC (sito web, pagine social, newsletter).

Non sono per ora previsti momenti di restituzione e diffusione degli esiti.

Punti di forza individuabili

– Gli spunti proposti circa modalità di osservazione varie e inedite, uniti all'invito alla sperimentazione, possono sviluppare una maggiore sicurezza e familiarità nell'approccio all'ambito dell'arte contemporanea.

– La modalità di indagine esplorativa e l'accento sulla sollecitazione allo sguardo permettono di sperimentare le diverse attività proposte più volte, anche con opere molto diverse tra loro.

– I contenuti forniti sotto forma di piccola enciclopedia dei termini dell'arte contemporanea consentono di costruire un lessico che possa costituire la base per future esperienze nei musei.

– La proposta dello strumento come set componibile che si arricchisce a ogni nuova visita intende sollecitare l'interesse e la curiosità, giocando sulla dimensione del collezionismo e della creazione di una raccolta.

– La possibilità di personalizzare il proprio diario di viaggio suggerisce l'idea di fare propria l'esperienza, non solo come risposta agli stimoli diretti delle attività, ma anche sotto forma di note personali, sia scritte che visive. Questo permette di tenere traccia nel tempo del personale modo di vivere l'arte contemporanea e il museo (in generale) e, sul lungo periodo, dei progressi fatti.

– Non presentando attività legate a opere specifiche, ma essendo inerenti a linguaggi o elementi costitutivi delle opere stesse, le schede possono essere facilmente adattabili a nuovi allestimenti e/o altri contesti espositivi di ambito contemporaneo.

Criticità individuabili

– L'approccio esplorativo presuppone una predisposizione al mettersi in gioco da parte dei soggetti coinvolti, in un contesto che può essere non familiare, talvolta compiendo azioni estranee al consueto modo di vivere gli spazi museali.

– Il progetto intende suggerire una tipologia di sguardo che richiede allenamento, prevede la possibilità di errore e, specialmente per il pubblico infantile, comporta il supporto di un adulto.

– L'approccio esplorativo in un contesto non familiare e la scelta di non indicare opere specifiche potrebbe apparire impegnativo e di difficile gestione per un gruppo famiglia.

– Non va sottovalutata l'importanza che il tempo a disposizione riveste in questo tipo di approccio alle opere. Come specificato nelle "istruzioni" ("Qualche consiglio prima di iniziare..."), le attività e gli stimoli proposti presuppongono un modo di vivere il museo che mette al centro il prendersi il proprio tempo, il non vedere tutto, il saper decidere cosa si vuole conoscere e cosa lasciare momentaneamente da parte, la possibilità di tornare in museo in diversi momenti.

Elementi/aspetti da consolidare

– Si ipotizza lo sviluppo di alcune didascalie e testi di sala, in formato digitale, dedicati specificatamente alle famiglie, in modo da fornire un ulteriore strumento di orientamento all'interno del percorso museale.

– Si ipotizza la creazione di un testo con una selezione di opere consigliate per lo specifico target, in linea con i termini individuati per le schede, in modo da fornire alle famiglie uno strumento di preparazione alla visita e/o di orientamento rispetto alla collezione. Il testo potrebbe essere implementato nel sito web di GAMeC, come strumento di preparazione alla visita.