

## **Intervento dell'Arch. Carlo Degiacomi direttore Museo A come Ambiente**

Genova venerdì 26 novembre convegno

Grazie dell'invito.

Sul monitor girano intanto immagini del Museo A come Ambiente di Torino che rappresento. Sottotitolo: conoscere e giocare con l'energia, la mobilità, i rifiuti, l'acqua, i cambiamenti climatici...dal novembre 2004 è installato in un ex edificio e ex area di prima industrializzazione a Torino, molto vicino al centro (piazza Statuto), in un grande prossimo enorme polmone verde dentro la grande città. Sono 1300 mq di esposizione, interattivo e multimediale, per tutte le fasce di età, 52.000 presenze all'anno, rivolto a scuole dal lunedì al venerdì, al sabato e domenica alle famiglie;

un museo che ha una seconda mission quella di ideare e progettare exhibit e allestimenti per sé e per terzi, con strutture anche itineranti in piazze e fiere, portando anche il Museo all'esterno.

E' un'esperienza a cui siamo lieti guardate per ragionare su alcuni criteri e scelte di fondo proposte dal Museo di Torino per adattarle alla propria specificità e al proprio progetto.

Il mio intervento di sostegno al progetto Museo della Rumenta si sviluppa in tre brevi punti.

**La prima:** alcuni criteri di fondo che mi portano a fare l'elogio dell'interattività.

**La seconda:** alcuni consigli su come allestire una spazio limitato

**La terza:** alcuni aspetti del Museo A come Ambiente che dimostrano che è possibile trasformare un progetto in realtà

### **La prima parte:**

1- Mi pare che l'originalità della proposta genovese possa essere quella di avere un laboratorio allargato sul territorio, composto di varie parti interconnesse tra di loro, che tengono conto di quanto si è realizzato fino ad oggi attraverso varie realtà.

Se si usano alcune installazioni di artisti più o meno provocatorie, se si fanno laboratori con materiali poveri, se si mettono in mostra artigiani che lavorano per fare oggetti di recupero e tante altre proposte interessanti. Questa è già interattività.

**Sono tutte attività che si stanno sviluppando in situazione territoriali varie e articolata, che nel Museo della Rumenta possono trovare un "imbuto" capace di canalizzarle e trasformarle in una maggiore ricchezza in un contesto museale.**

Ma il consiglio che posso fornire è che una parte del Museo della Rumenta, il cuore della proposta, utilizzi i linguaggi moderni e tecnologici dell'interattività museale.

### **Alla parola chiave interattività possono essere attribuiti vari significati.**

Che cosa intendiamo per interattività in un museo o un museo con il linguaggio dell'interattività? E' bene che il progetto della Rumenta si chiarisca bene su questo punto.

**L'obiettivo di un museo interattivo è molto ambizioso: è la capacità di essere per i visitatori uno stimolo per approfondire quanto sta loro sotto il naso, che da soli non sono in grado di vedere; per leggere e interpretare la realtà in cui si vive quotidianamente ed avere un rapporto diverso con quanto ci circonda, modificando anche proprie abitudini e comportamenti, passando quindi dalla conoscenza all'azione.**

**Tutti noi oggi sull'ambiente dobbiamo essere un po' più esperti di alcuni argomenti.**

Ci sono dei metodi che possono risultare molto più efficaci di altri nella divulgazione e sensibilizzazione su temi complessi, di attualità, di vita quotidiana come l'ambiente e nel caso specifico dei rifiuti?

La risposta nostra è positiva se in **primo piano vi sono allestimenti e installazioni, exhibit, mutiexhibit e veri e propri ambienti appositamente studiati e realizzati che permettano al grande pubblico di valutare come significativa l'esperienza e di raccontarla ad altri, perché entusiasti delle forme di comunicazione e del loro coinvolgimento attivo.**

**Detto in fretta gli exhibit (che noi traduciamo in “macchine della divulgazione”), (non sono solo proiezioni di video, non sono installazioni, non sono computer da consultare) sono strutture, miste di scenografie allestimenti e tecnologie, appositamente studiate da esperti e tecnici, sono collocate dentro allestimenti più ampi o sono essi stessi gli allestimenti.** Prevale in genere la possibilità del pubblico di metterci le mani sopra, di ottenere reazioni e risposte e modifiche di luci, di scritte sui monitor, di proiezioni, di immagini, di movimenti meccanici, di suoni e rumori, di odori, di sorprese, di piccoli o grandi “meraviglie”, di esperienze dirette come in un laboratorio, di schematiche analogie che fanno capire conoscenze di base semplici o più complesse.

Nel Museo di questo tipo al centro sono collocate i visitatori come persone che fanno questa esperienza di esplorazione.

**Toccare, fare, sperimentare direttamente, non solo visitare, immergersi con tutti i propri sensi, in modo che il percorso e le sollecitazioni ricevute rimangano nella propria memoria e nella propria formazione culturale con più facilità.**

Così funziona il nostro cervello, come molti hanno dimostrato, ma come sappiamo anche per esperienza: ricordiamo meglio (e ci plasmano) i momenti di gioia o di paura; i momenti emotivi e coinvolgenti aiutano la nostra conoscenza intellettuale.

Ed è proprio attraverso l'interazione che il bambino (ma anche il ragazzo e l'adulto) ha la possibilità di scoprire il mondo, di crearlo e dargli significato.

Tutto questo si collega direttamente con molti contenuti teorici dei programmi scolastici e con molte discussioni, domande e necessità di conoscenze pratiche delle famiglie.

### **La seconda parte:**

dalla teoria dell'interattività si deve passare rapidamente alla pratica.

Anche nel caso di Genova non è semplice avere grandi spazi, per cui bisogna in genere trovare soluzioni originali che sfruttino gli spazi limitati con una forte flessibilità del progetto e delle macchine.

**La proposta che avanzo è che si ragioni non in termini di tante stazioni ma di 4 locali ai circa 100 mq l'uno; 4 ambienti, da fruire come visitatori in forma di gruppo, collettiva, con alcuni che hanno a turno un ruolo maggiore attivo e protagonista.**

Ognuno degli spazi corrisponde ad un argomento o a più sotto-argomenti sfaccettati, in modo che si mantenga la caratteristica di affrontare i temi in modo anche approfondito e dall'altra.

Riassumo 4 temi che si possono modificare e strutturare diversamente in modo molto articolato. A puro tipo di esempio: il rapporto persone e rifiuti in casa, in ufficio e per le strade, con particolare attenzione alla riduzione e al riuso da un lato e alla raccolta dall'altro; il rapporto negli oggetti che diventano rifiuti tra la loro ideazione e produzione prima e la ri-trasformazione e riciclo successivo e le aziende che se ne occupano; le varie forme di inquinamento e di discarica, di smaltimento dei rifiuti compresa la rivalorizzazione e i soggetti che se ne occupano; gli aspetti culturali del rifiuto dalla storia al superamento del rifiuto attraverso un rapporto tra economia e ambiente, e l'evoluzione della società. Si può lavorare sulle antinomie come indicato nella proposta formulata da Santi.

**Ogni spazio progettato come una sola grande macchina – exhibit articolata da fruire con gruppi di circa 25/30 visitatori; protetto acusticamente dall'altro spazio. La fruizione è in gran parte seduta, con alcuni che a turno con la guida dell'animatore si muovono nell'ambiente, provocandone modificazioni, piccoli eventi, facendo procedere il racconto a piccoli brani,...**

Possono essere molti i punti sensibili con cui cambio scena, il visitatore interagisce con la macchina, si stupisce degli effetti e degli eventi che vengono proposti, dei suoni, di che cosa succede se tocca degli oggetti e dei materiali, se legge dei codici a barre, come anche se il visitatore si fa riconoscere da se stesso e gli oggetti da appositi sensori.

I visitatori possono agire e interagire modificando gli effetti visivi, i video, le immagini, i suoni, i colori, le voci.

Il sistema è avvolgente, divertente, funzionale agli obiettivi di divulgazione: quindi

- all'esplorazione
- a cambiare argomento
- ad approfondire alcuni temi
- a divertirsi
- a recepire alcuni messaggi

Per spiegarmi meglio:

credo sia chiaro a tutti la flessibilità della struttura di base, costituita ad esempio da sedili collocati su pavimento in centro alla sala.

Da quattro grandi monitor su due facciate frontali della stanza.

Monitor intervallati da allestimenti che possono avere varie caratteristiche:

ad esempio materiali poveri, pannelli intercambiabili e sostituibili, oggetti, ... tutti elementi che permettono di essere toccati, sfiorati, mossi, analizzati dai visitatori e che sono in collegamento con i monitor e le immagini e le scritte, ecc. che sulle grandi proiezioni compaiono in base a queste sollecitazioni.

In questo modo è possibile variare la visita in modo anche molto marcato a seconda della fascia di persone che costituiscono il gruppo; la macchina -exhibit può trattare vari temi, che l'animatore e il pubblico possono scegliere e selezionare.

Gli ambienti sono il più possibile simili a quanto il visitatore è abituato a circondarsi; è innovativo invece il modo in cui si muove all'interno, come si tocca, che cosa si osserva...

Ad esempio il visitatore in una realtà che simula la casa osserva quante cose sciocche fa quotidianamente con gli acquisti, i rifiuti, e trova risposte e indicazioni semplici, dubbi, difficoltà; è sollecitato a trasformarsi da consumatore e gestore dei rifiuti distratto a cittadino attento e attivo.

L'exhibit sviluppa un racconto con alcuni episodi come se fossimo a teatro e a seconda del tempo, dell'età, ma in ogni momento animatore e visitatori possono saltare o aggiungere alcuni episodi, capitoli, approfondimenti.

Sempre e comunque utilizzando vari linguaggi e quindi modificando le modalità di fruizione e i temi, gli argomenti e le loro sfaccettature.

Le aree sono organizzate con una dotazione di fondo per la fruibilità identica; in ognuna variano e cambiano i contenuti e la sequenza di proposte di contenuti; variano e si modificano gli elementi di allestimento e di scenografia. Alcune parti si scoprono con l'improvvisa illuminazione di alcuni elementi.

Il progetto ottiene in questo modo:

- **il massimo di flessibilità nella fruizione**
- **la massima possibilità di esprimere contenuti diversi**
- **livelli alti di interattività su tutti gli argomenti**
- **alta possibilità di aggiornamento e di modifica**

**Nel progetto contano molto i contenuti che voglio trasmettere ma anche gli aspetti organizzativi: quante persone per volta, orari, prenotazioni.**

Consiglio una progettazione unitaria che chiede contributi e coordina vari soggetti, non è utile viceversa ossia tanti soggetti cercano di inserire nel progetto ognuno un pezzetto.

Bisogna coinvolgere tanti soggetti, però con la chiarezza iniziale che ognuno deve fare il suo mestiere e entrare in sintonia con gli altri.

Ogni soggetto deve fare la sua parte riconoscendo a chi sa progettare e costruire exhibit e comunicare il proprio ruolo; chi è esperto di rifiuti e di sociologia deve fornire i contenuti e esprimerli in modo divulgativo entrando nella logica del museo; chi è all'università fornisce proposte laboratoriali, contenuti, idee, percorsi a cui ispirarsi; artisti interpellati rispondono a singole esigenze di allestimento, ma non propongono installazioni; gli sponsor contribuiscono, suggeriscono temi, ma non forniscono materiali espositivi così via.

**La terza parte:**

3- Alcuni aspetti dell'esperienza del Museo di Torino.

Il Museo A come Ambiente fornisce le due seguenti indicazioni, che spiegano che è possibile farcela, è possibile trasformare i progetti in realtà:

1- è possibile costituire una forma associativa tra enti pubblici e privati, che condividono lo stesso obiettivo e che contribuiscono in qualità di soci ogni anno a coprire almeno 2/3 della gestione essendo un'attività a caratteristica non profit, collaborino per contenuti e attività e progetti specifici e permanenti. Soci che aiutano a sviluppare una struttura capace di aggiornarsi, di essere attuale, di progettare se stessa e anche di restituire ai soci idee di comunicazione, professionalità e soluzioni di relazioni con i cittadini.

2- bisogna essere attenti fin dall'inizio alla progettazione e realizzazione affinché il museo sia composto da strutture attrattive e insieme facili da gestire, realizzati con un concetto di flessibilità perché sia possibile trasformarle, evolverle proprio come si trasformano e si evolvono i tempi ambientali e sociali che affronta un Museo tematico come quello da voi concepito; si pensi da subito alla gestione in modo da sviluppare l'attività con un piano di copertura autonoma di fondi. Ad esempio sia formato con strutture interattive robuste, collaudate che richiedano poca manutenzione successiva.

Da questi due aspetti si ricava facilmente un concetto lapalissiano che però è sempre bene ricordare che il progetto economico/organizzativo è altrettanto importante dell'idea e dei contenuti.

*(\*) Il Museo A come Ambiente è un museo/laboratorio interattivo e multimediale per tutte le età che opera ormai da 6 anni (2004) ([www.museoambiente.org](http://www.museoambiente.org)). E' una struttura con allestimenti particolari come gli exhibit (macchine da toccare e manipolare e con cui interloquire), da vedere e toccare. Non è facile raccontare un museo così ideato e realizzato, meglio visitarlo! La sede è all'interno di una ex fabbrica, nella vecchia zona di industrializzazione di Torino, accanto al parco tecnologico Environment Park e alla seconda per ampiezza area verde di Torino, il Parco Dora.*

*Là dove c'erano le fabbriche ora c'è l'ambiente!*

*I promotori sono una serie di soggetti pubblici e privati, Città di Torino, Provincia di Torino, Regione Piemonte e altri 15 soci con l'obiettivo di sviluppare forme nuove di educazione ambientale.*

*Dalle teoria e pratica di questa struttura (in parte raccontata nel quaderno n.8 "Elogio dell'interattività") e dall'analisi di altri musei interattivi all'estero, sono tratte le considerazioni della relazione.*