### Presentazioni dei relatori al convegno

#### Can Museums Play

organizzato dal Centro Zaffiria



pag. 11 Quando i musei giocano

Francesco Zurlo

pag. 76 Calling families into play

Ute Marxreiter

pag. 104 International networking in the museum education sector

Margherita Sani

pag. 126 Playing with the past

Almut Grüner

pag. 176 The museum Europäischer Kulturen and the educational turn

Léontine Meijer-van Mensch



# IL MUSEO COME LUDOTECA

di Roberto Farné\*

Può sembrare irriverente definire il museo come "ludoteca" (toy library). La ludoteca è un luogo dedicato al gioco, dove i giocattoli e i materiali ludici sono oggetti destinati a passare di mano in mano fino ad essere consumati dall'usura del gioco. La ludoteca è luogo di animazione e di movimento, ad alta densità di comunicazione ludica. Come istituzione educativa e culturale la ludoteca è molto giovane, ha circa 50 anni di vita e nasce sulla base di due motivazioni: quella del diritto al gioco per tutti i bambini e le bambine, e quella del valore del gioco e dei suoi materiali, come espressione della funzione educativa del gioco, della sua cultura e della memoria che tale cultura deposita<sup>1</sup>.

Una ludoteca non è un museo del gioco e del giocattolo, come ce ne sono molti nel mondo, perché in ludoteca si va per giocare e per conoscere i giochi dal vivo. La ludoteca è più assimilabile a una biblioteca (toy library appunto) dove i libri sono a disposizione del pubblico che li prende dagli scaffali, li sfoglia, li legge e così i libri si consumano passando di mano in mano. Non a caso, in molte realtà, ludoteca e biblioteca dei ragazzi convivono nello stesso edificio, una sorta di "casa della cultura" dei bambini e delle bambine, assumendo che i libri e i giochi connotano la cultura dell'infanzia senza soluzione di continuità.

Per tradizione il museo è sempre stato refrattario al gioco e all'infanzia. Fino all'inizio degli anni Sessanta questa esclusione valeva anche per molte biblioteche dove l'ingresso ai bambini, fino a una certa età, non era consentito. Oggi potremmo interpretare questa "esclusione" come la negazione di un diritto dell'infanzia, ma proviamo a guardare la cosa da un altro punto di vista: quello del riconoscimento che il bambino si relaziona con l'ambiente sulla base di categorie che non sono quelle adulte: il bambino gioca, e per l'infanzia gioco è sinonimo di movimento, di sensorialità (sentire, toccare...), di esplorazione libera. Dunque, potremmo dire che il museo, per la sua identità, rispetta i bambini proprio perché riconosce che al suo interno non sarebbero a proprio agio; meglio lasciarli giocare liberamente fuori poiché non è di musei che essi hanno bisogno, almeno fino a una certa età.

Verrà il momento in cui, crescendo e acquisendo competenze e interessi culturali, il museo diventerà un luogo interessante che stimola la curiosità di un soggetto. Si tratterebbe dunque di aspettare e nel frattempo creare le condizioni... Qui sta il punto: creare le condizioni, e le condizioni si creano da entrambe le parti: dalla parte dell'educazione facendo maturare nel corso dell'infanzia interessi culturali attraverso esperienze che sviluppano curiosità e, come avrebbe detto Alberto Manzi "tensione cognitiva", cioè voglia di scoprire e di conoscere; dalla parte del museo che pensa a come rendersi significativo e interattivo per un pubblico di bambini di età diverse, come mostrare il proprio educational appeal<sup>2</sup>.

Ancora, da una parte l'educazione deve saper aspettare. Qui bisogna riprendere la straordinaria provocazione pedagogica di Rousseau quando, più di una volta nell'*Emile* afferma che la più importante regola di tutta educazione è non di guadagnare tempo, ma di perderne. Il che significa far maturare nel bambino interessi e curiosità attraverso esperienze che assecondino i suoi bisogni naturali: il gioco, il movimento, l'esplorazione. Aspettare che il bambino faccia domande anziché prevenirle con le nostre risposte/proposte.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Sulla liudoteca si veda: R. Farné (a cura di), *Le case dei giochi. Ludoteca, ludobus eprocessi formativi*, Guerini, Milano, 1999; F. Frabboni, W. Garagnani, L. Guerra, *Mi presti quel giocattolo? La ludoteca come risorsa educativa*, Juvenilia, Bergamo, 1989; A. Libbrecht-Gourdet, *Creare una ludoteca*, Franco Angeli, Milano, 1978 (trad.it.).

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Su "Musei e infanzia" si veda il numero monografico della rivista *Infanzia* (4-5, luglio-ottobre 2013), a cura di Chiara Panciroli.

Un tratto caratteristico dello stile pedagogico del nostro tempo va in direzione esattamente opposta: tendiamo ad anticipare tutto ciò che possiamo attraverso l'educazione, pensando che ciò avvantaggi il bambino, lo renda più "competitivo".

Se è vero, come è vero, che il gioco è un dispositivo pedagogico attraverso il quale i bambini sviluppano per via naturale e spontanea interessi e apprendimenti, allora è possibile che anche un museo trovi un proprio registro ludico per entrare in rapporto con l'infanzia, senza per questo snaturare la propria identità. È su questo delicato rapporto che si può definire la relazione fra museo, infanzia e gioco, per cui:

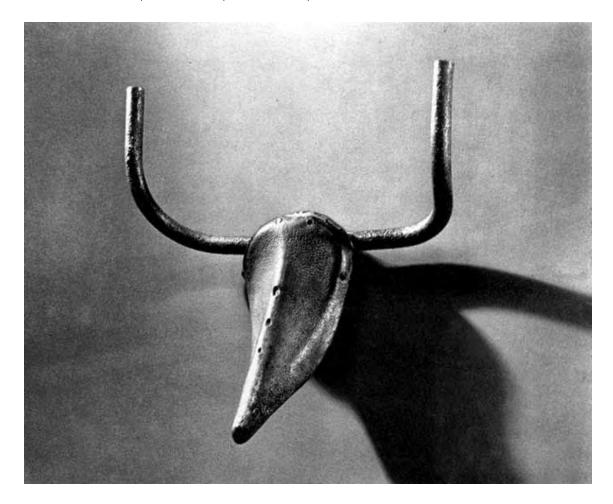
- a) I musei non devono puntare ad avere masse di bambini in visita nella convinzione che il dato quantitativo sia di per sé un valore qualitativo di disseminazione culturale. La "deportazione scolastica" di gruppi di bambini a visitare mostre, musei (lo stesso vale per spettacoli teatrali) come "attività didattica" rivolta alla scuola e promossa dalle istituzioni del territorio, rischia di produrre un insanabile rigetto nei suoi giovani fruitori.
- b) Gli insegnanti dovrebbero, sempre, visitare il museo o l'esposizione prima di portare la loro classe in visita, conoscerne le caratteristiche ed entrare nelle possibili suggestioni didattiche che quel luogo/percorso offre. Quindi decidere se sia il caso di portarvi i suoi allievi e quali siano le migliori condizioni possibili per rendere significativa quell'esperienza. Insomma, è l'insegnante il regista didattico di quella visita, che si avvale anche della collaborazione di operatori e animatori del museo.
- c) Dare spazio al gioco nel museo significa creare attività di interazione e di comunicazione attraverso quella che Aldo Visalberghi ha definito modalità "ludiforme": un'attività cioè che possiede molte delle caratteristiche tipiche di un'attività ludica, ma il cui fine non si esaurisce nel gioco in se stesso, poiché va oltre il gioco col quale viene coscientemente perseguita una finalità che si trova al di là del gioco stesso<sup>3</sup>. Nello svolgere un certo gioco che noi proponiamo al bambino, ci aspettiamo che egli sia coinvolto pienamente nell'attività e, al tempo stesso, che egli ne ricavi qualche apprendimento. In questo consiste l'expertise didattica di un educatore museale, capace di trovare il registro comunicativo per dei bambini di 5 anni come per degli adolescenti di 15.
- d) Ciò che i bambini temono di più è che dopo la visita a un museo questa venga accompagnata da esercitazioni, schede, compiti (come il dibattito obbligatorio dopo la visione di un film...). Il peggiore servizio didattico che si possa fare all'esperienza del museo è piegarlo alle routine della didattica scolastica. Il valore dell'esperienza museale, se c'è, si misura tutto all'interno di quell'esperienza e, prima, nel prepararla creando attesa e interesse su di essa. Dopo, bisogna lasciarla decantare; le suggestioni devono rimanere nel vissuto di chi vi ha partecipato, nei discorsi liberi che possono nascere o essere provocati. Non avviene la stessa cosa per noi, quando usciamo dalla visita a una mostra? Il museo basta a se stesso, la ridondanza didattica lo deturpa.

Al di là del luogo comune che considera le arti e le scienze come forme evolute del gioco infantile per quella propensione alla creatività e al piacere libero dell'esplorazione, è all'arte contemporanea che si deve soprattutto la valorizzazione del gioco, dello "sguardo infantile" e del modo di

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> A. Visalberghi, *Insegnare ed apprendere. Un approccio evolutivo*, La Nuova Italia, Scandicci (FI), 1988.

rapportarsi alle cose tipico dell'infanzia, come cifre di una visione del mondo che rompe i canoni consolidati della rappresentazione figurativa dell'uomo e della realtà.

Quando una persona chiese a Picasso perche avesse realizzato una testa di toro assemblando il sellino e il manubrio di una bicicletta, e se si potesse definire una scultura... pare che egli abbia risposto che il suo scopo era che qualcuno, vedendo quella "testa di toro" potesse pensare di smontarla usando quel sellino e quel manubrio per farne una bicicletta.



Il gioco del costruire e decostruire, creare forme, assemblando e manipolando materiali diversi, ha stimolato molti artisti contemporanei sulla base di un criterio ludico che, per dirla con un ossimoro, utilizza intenzionalmente il dis-ordine come principio ordinatore. Anche nel nostro linguaggio comune diciamo, laddove un certo sistema non funziona o non ci piace per com'è, che bisogna "rimettere in gioco" quella cosa. Per i bambini la parola "gioco" non evoca immediatamente l'ordine e la regola, ma il movimento libero e la confusione. È quella che Roger Caillois chiama "Paidia", cioè la forma originaria del gioco infantile che non si fonda sulle regole, ma sul piacere prevalentemente senso-motorio nello svolgere un'attività senza alcun fine predefinito. Alle forme del gioco regolato, che Caillois chiama "Ludus", ci si arriva progressivamente e senza soluzione di continuità 4.

Chi ha visitato nel 2002 ad Aosta la mostra, "L'arte del gioco. Da Klee a Boetti" a cura di Pietro Bellasi, Alberto Fiz e Tulliola Sparagni, o ne ha consultato il catalogo (Mazzotta, Milano, 2002),

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981 (trad.it.).

vi ha trovato una straordinaria rassegna di oggetti ludici inventati o reinventati o trasfigurati da molti artisti contemporanei. Vi si coglie l'estetica del giocattolo come parte costitutiva della sua identità ludica. In questo senso i giocattoli sono materiali su cui si esercita l'educazione estetica del bambino, come ebbe a dire Baudelaire nella sua "Morale du joujou", assumendo il termine "estetica" nel suo significato etimologico che rinvia all'*aisthesis*, cioè alle sensibilità come modalità per conoscere e dare senso al mondo che ci circonda. I giocattoli entrano nella vita del bambino e nella sua esperienza ludica innanzitutto per via estetica. Sono le forme, le dimensioni, le sensazioni tattili che un giocattolo provoca a renderlo catalizzatore del gioco<sup>5</sup>.

È bene sapere che I giocattoli sono oggetti progettati e costruiti, venduti e comprati da adulti; i bambini non sono che gli utilizzatori finali. Da questo punto di vista possiamo "leggere" un giocattolo attraverso due differenti registri: uno è quello delle modalità di gioco con cui i bambini lo utilizzano e quindi della qualità ludica che è in grado di esprimere; l'altro riguarda il pensiero adulto sul gioco infantile, come cioè viene pensato il "bambino che gioca" da parte dell'adulto che produce giocattoli. Molte interessanti suggestioni su questo le troviamo negli studi di Brian Sutton-Smith, in particolare nel suo libro *Toys as Culture* <sup>6</sup>.

Quei giocattoli creati tra gli altri da Depero, Man Ray, Tinguely, Pascali manifestano la riappropriazione totale da parte dell'adulto di oggetti ludici nella loro pura valenza estetica. Sono giocattoli espropriati alle funzioni ludiche dei suoi "utilizzatori finali", ma che contengono una straordinaria indicazione: che il divertimento più interessante sta probabilmente nel pensare un gioco e nel costruirlo; una volta fatto, la sua dimensione ludica potrebbe anche esaurirsi, o limitarsi alla suggestione estetica.

Chi conosce la pedagogia di Fröbel e i criteri che lo hanno guidato nell'ideazione dei "doni" cioè dei materiali strutturati, con cui i bambini dei Kindergarten compongono figure o costruzioni complesse a partire da elementi geometrici bidimensionali o tridimensionali, vi troverà qualche interessante suggestione.

I doni fröbeliani, nel loro percorso didatticamente strutturato ci danno il senso di un'educazione estetica formalmente impeccabile: seguendo un metodo scandito da una sicura direttività e da un ordine meticoloso, il bambino viene messo nelle condizioni di "lavorare" utilizzando una vasta gamma di materiali di diversa consistenza la cui manipolazione produce oggetti visivi che rivelano una razionalità ludica concreta e astratta insieme.

Norman Brosterman, in un suo interessante studio, avanza l'ipotesi che i modelli visivi e plastici prodotti nell'ambito dei Kindergarten siano stati i primi elementi di quell'astrattismo che, tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX ha iniziato ad affermarsi nelle sue varie forme artistiche. Architetto e scultore americano, attento studioso del sistema fröbeliano dei doni, Brosterman costruisce la sua analisi utilizzando insieme la ricerca indiziaria, la ricostruzione storica, l'osservazione iconogrfica. Egli intende sostenere l'ipotesi che nella formazione di alcuni fra i più significativi pittori, architetti e designers contemporanei abbia giocato un ruolo non secondario l'esperienza del kindergarten, condizionando (nel senso positivo del termine) in una certa misura i modelli estetici della loro produzione<sup>7</sup>.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Si veda: R. Farné, Il piccolo-grande mondo dei giocattoli, *Infanzia*, n.2, marzo-aprile 2015.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> B. Sutton-Smith, Nel paese dei balocchi, I giocattoli come cultura, La Meridiana, Molfetta (BA), 2002.

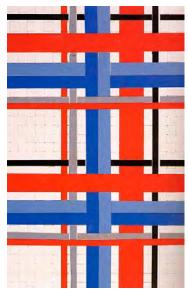
<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> N. Brosterman, *Inventing Kindergarten*, H. N. Abrams, New York, 1997. Si veda anche: R. Farné, *Iconologia didattica. Le immagini per l'educazione dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Zanichelli, Bologna, 2002.

La sua ricerca mette in evidenza, attraverso documenti diretti e indiretti, che ad incontrare negli anni dell'infanzia il metodo fröbeliano (anche se non sempre frequentando in senso stretto il Kindergarten) sono stati alcuni fra i più significativi artisti del Novecento. Nelle opere, tra gli altri, di Kandinsky, Klee, Mondrian, come nelle costruzioni e nelle forme visive della Bauhaus, si possono scorgere i tratti di quel "metodo didattico" che, a partire dalla elaborazione dei doni, metteva i bambini in condizione di costruire e decostruire le forme di una realtà resa astratta attraverso operazioni di concettualizzazione visiva [inserire immagini 2].











Questa First Kindergarten Generation, come Brosterman la definisce nel suo libro, avrebbe quindi appreso durante l'infanzia The logic of Fröbel's compositional strategy: un retroterra da cui ognuno poi sarebbe partito elaborando le proprie soluzioni creative. I doni fröbeliani - e le tecniche che li accompagnano escono così dall'alveo della "pedagogia romantica" che cerca di conciliare le forme elementari della natura alla naturale spiritualità infantile, e diventano il segno anticipatore di una rottura culturale che si sarebbe espressa trent'anni dopo nel campo dell'arte. Forse non è un caso che a Walter Gropius nel 1924 fu commissionato di disegnare il progetto per una Friedrich Fröbelhaus. Concepita come un insieme di elementi architettonici in cui si collegavano ambienti scolastici e laboratori, questa "Casa Fröbel" non venne costruita ma, in un certo senso, anticipò i criteri che animarono il progetto del Bauhaus, realizzato a Dessau un anno dopo.

Tornando al museo, la sua modalità "ludiforme" come l'abbiamo definita si può declinare in due direzioni. La prima è quella didascalica e narrativa. La didascalia è un tipico registro linguistico museale. È un termine che viene dal greco *didaskalos* che significa maestro e didascalia è l'istruzione. Il linguaggio di una didascalia, quando non è prolisso e noioso, ci informa e ci spiega, in altri termini, ci istruisce, su ciò che stiamo vedendo. Di qui il passaggio alla narrazione è breve e il gioco assume anche le forme di una affabulazione didattica che si declina in percorsi e ricerche avvincenti. La seconda direzione è quella laboratoriale: il museo dedica un proprio spazio ad attività di laboratorio dove i bambini realizzano singolarmente o in gruppo opere che si ispirano al tema di una esposizione o alle tecniche espressive di un artista in mostra e così danno vita a una loro mostra.

Nell'entrare in un museo con dei bambini dovrebbe valere il principio affermato con impeccabile sintesi da Quintiliano: "Non multa sed multum", cioè non è cosa utile possedere, imparare, o anche solo guardare molte cose, ma approfondire, curare, scoprire il "molto" che c'è in poche cose, poco alla volta. Un museo funziona sul piano pedagogico quando trasmette ai visitatori delle buone suggestioni e mi piace ricordare che la parola "suggestione" viene dal latino *suggestio* che vuol dire "suggerimento". È ciò che fa un buon giocattolo: suggerisce dei giochi, non li prescrive, poiché sta al bambino elaborarne le forme e i modi. E le suggestioni che possiamo ricevere da un ambiente come il museo dovrebbero essere poche e selettive. Lasciando in sospeso qualcosa di intravisto, per cui verrebbe voglia di tornare.

Poche ma intense suggestioni, sono quelle che ci insegnano qualcosa perché lasciano un segno nella nostra esperienza. Molti musei e istituti culturali lo hanno capito bene creando eventi mediatici intorno a una sola opera: è avvenuto di recente a Bologna con la "ragazza con l'orecchino di perla". Chiunque avesse fatto la fila per arrivare a contemplare quell'opera di Vermeer, preventivamente caricata di un'aura quasi magica, era assolutamente predisposto ad esserne "suggestionato". Ma quante volte avevamo già incrociato lo sguardo di quella enigmatica ragazza, riprodotto in tutti i possibili format, raccontata in un romanzo e in un film...!

Per questo ho trovato molto più interessante la riproduzione che una salumeria bolognese ha fatto di quel ritratto, stampando delle piccole tovaglie di carta per i propri clienti, con l'immagine della "ragazza col tortellino di perla".

Parafrasando Humprey Bogart nel film *Deadline* del 1952, possiamo dire che questo "È il gioco bellezza" (*It's the play, baby*).

# La ragazza col tortellino di perla Il capolavoro più conosciuto nel mondo a Bologna







#### Francesco Zurlo

Politecnico di Milano



06.03.2015

#### Tra gioco e design: il museo empatico

Agenda:

Una definizione di design
Il museo come esperienza... empatica
... con al centro la "persona"
Imparando dai bambini

Una chiave di lettura: il flusso di coscienza Flusso di coscienza, creatività, gioco

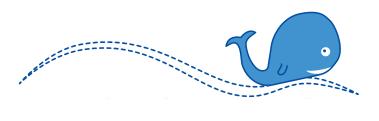
Gioco e narrazioni (aperte)

Il ruolo del design: UCD

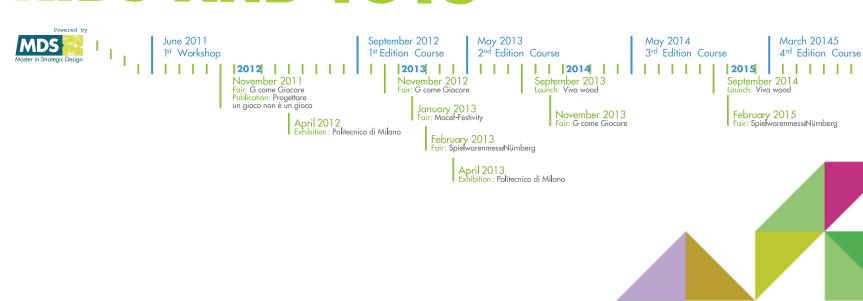
Design delle opzioni
la scoperta e la curiosità come chiave per l'esperienza



#### Tra gioco e design: il museo empatico



## DESIGN FOR KIDS AND TOYS



#### Una definizione di DESIGN

"Design is a creative activity whose aim is to establish the multifaceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life-cycles.

Therefore, design is the central factor of innovative humanisation of technologies and the crucial factor of cultural and economic exchange."

ICSID International Council of Societies of Industrial Designers. 27<sup>th</sup> Aug. 2004



#### Una definizione di DESIGN



#### objects ...

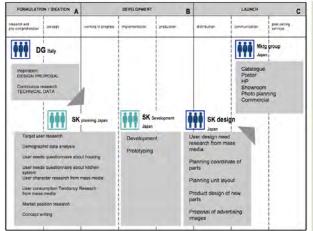
4 F for ITALY:

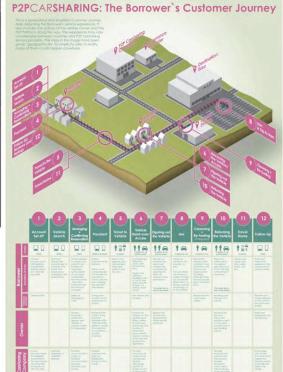
- \_ FOOD
- \_ FURNITURE
- \_ FASHION
- \_ FERRARI





#### Una definizione di DESIGN: non solo oggetti...











#### Il MUSEO come ESPERIENZA...

"Un museo come **luogo dalle molteplici esperienze**: estetiche, emotive, di celebrazione e di apprendimento, di ricreazione e sociabilità."

Kotler, Kotler, 1998

... uno scarto rispetto alle classiche funzioni museali – collezionare, documentare, preservare, ricercare – verso un approccio che mette al centro la **persona** (Waltl, 2006; Danks et al, 2007) e **che l'attiva**, attraverso **interfacce espositive e fruitive innovative**, affinché possa farsi un'idea di quello che sta osservando a partire dall'esperienza nel quale è immerso...

Kotler Neil G, Kotler Philip., *Museum strategy and marketing: designing missions, building audiences, generating revenue and resources*, Jossey-Bass Publishers, Los Angeles, USA: 1998

Waltl Christian., Museums for visitors: Audience Development – A crucial rol for successful museum management strategies, paper presentato alla Intercom Conference, "New Roles and Missions for Museums" Taipei, Taiwan, 2 - 4 November 2006

Danks, Michael., Goodchild Marc, Rodriguez-Echavarria Karina, Arnold David B., and Griffiths Richard, Interactive Storytelling and Gaming Environments for Museums, in AA.VV. (eds by) "Technologies for E-Learning and Digital Entertainment", Second International Conference, Edutainment 2007 Hong Kong, China, June 11-13, 2007

#### Il MUSEO come ESPERIENZA...EMPATICA

Un MUSEO progettato per la **PERSONA**: un confronto con le ns emozioni più profonde ma anche con aspetti **MULTIDIMENSIONALI**...

... un riferimento?

... le **intelligenze multiple di Gardner**: logica, musicale, corporea, visivo-spaziale, linguistica, personale, interpersonale... ed emotiva









Una chiave di lettura: il flusso di coscienza (o esperienza ottimale) Cos'é?

"uno stato **soggettivo** positivo, in **equilibrio** tra aspetti cognitivi, psicologici, emotivi, motivazionali, con potenzialità **creative** che ricadono sul sé come sul contesto..."

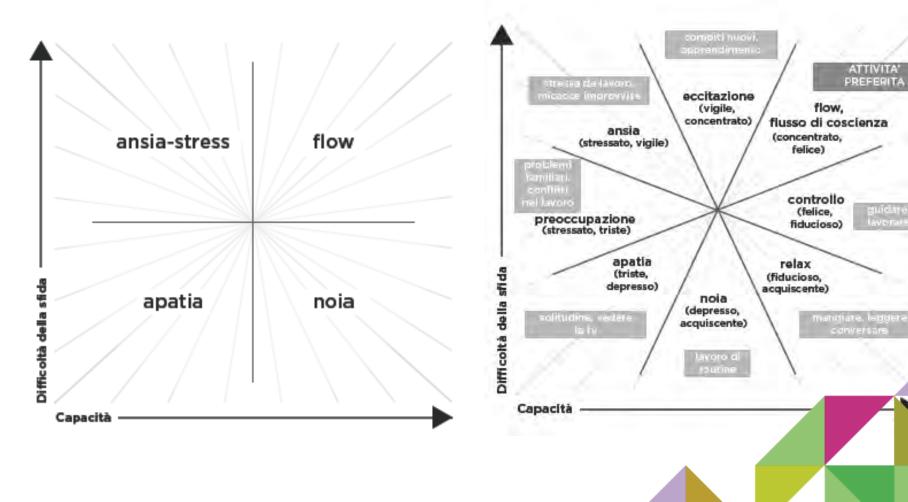
Flow: balance among cognition, perception and emotion (Csikszentmihalyi, M., Finding Flow, 1997)

#### Perché per I MUSEI?

I MUSEI suono artefatti complessi, culturali e simbolici, luoghi di conoscenza, socializzazione, consumo, che **innescano** (e devono essere progettati per farlo) processi cognitivi e affettivi come, appunto il **FLUSSO DI COSCIENZA** ...



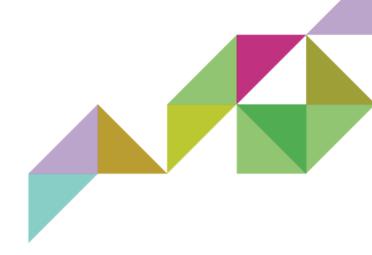
#### Una chiave di lettura: il flusso di coscienza (o esperienza ottimale)



#### Una chiave di lettura: il flusso di coscienza (o esperienza ottimale)

Quali sono i requisiti che consentono di far emergere un flusso di coscienza?

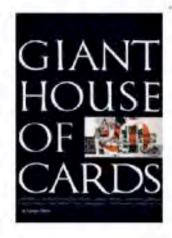
- \_ Scopi chiari
- Feedback immediato
- \_ Equilibrio tra sfide e capacità
- Concentrazione sulla situazione in atto
- \_ Non temere il giudizio altrui
- \_ Immersione reciproca tra azione e consapevolezza (essere presenti in sé)
- \_ Senso di controllo automatico\_ fruizione fluida senza alcun costrizione
- \_ Senso del tempo alterato \_ la cognizione del tempo \_ la durata del presente...
- \_ Stato affettivo positivo\_ forte motivazione intrinseca
- Assenza di noia e ansia



Una chiave di lettura: il flusso di coscienza (o esperienza ottimale)

FLUSSO DI COSCIENZA È CIÒ CHE PROVANO I BAMBINI NELL'ATTO CREATIVO DEL GIOCO...





























The Toy, Charles and Ray Eames, 1951

"Large-Colourful-Easy to Assemble-For Creating A Light, Bright, Expandable World Large Enough To Play In and Around"















Grandi tele di garza semitrasparenti simulavano una zona di nebbia di Milano. Le persone che entravano tra le tele svanivano nella nebbia.

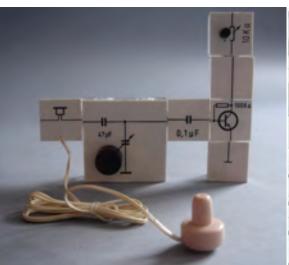
Nella nebbia di Milano\_ Bruno Munari







The Lectron electronic blocks system and product was the exclusive and unique invention of Georg Greger in the early 1960s. In 1967, Braun acquired the original Egger-Bahn line from Deutsche Lectron GmbH. While the basic block design and the styrofoam storage case were retained, Dieter Rams and his team produced new outer packaging and a complete redesign of all manuals.







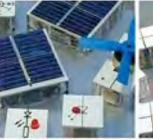






















...è opportuno STIMOLARE IL PROCESSO CREATIVO del bambino ma...

"In Italia abbiamo conquistato la visione del bambino come di una persona dalle molteplici possibilità, la cui educazione è sì necessaria, ma gli chiuderà inevitabilmente delle possibilità.

Il bambino deve dunque scoprire e scoprirsi attraverso il gioco."

William Cockayne: Progettare il futuro, Stanford University, Ottobre 2014



#### TENERE APERTE LE POSSIBILITÀ INTERPRETATIVE: IL GIOCO E LA NARRAZIONE

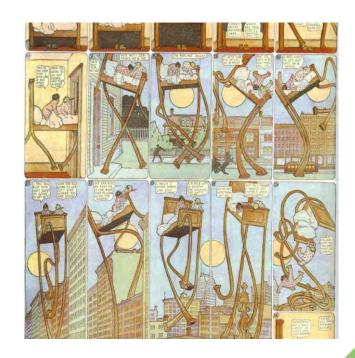
#### Come andare in vacanza?

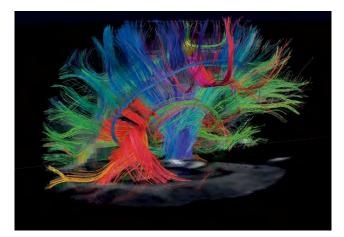
Secondo il percorso logico razionale di un adulto:

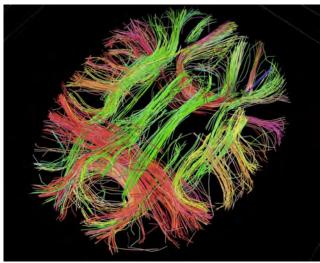
preparando i bagagli, caricando l'auto, facendo viaggi estenuanti, raggiungendo infine la meta...

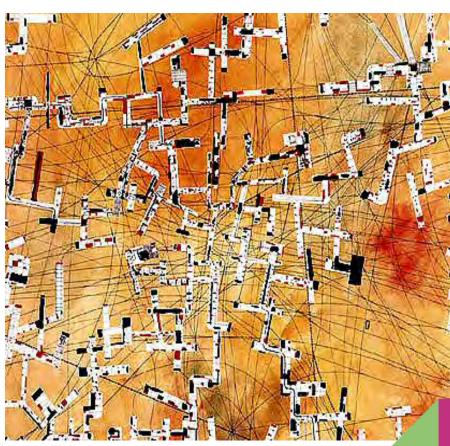
Secondo il percorso logico razionale (che è ampiezza di possibilità da preservare!) del bambino:

mettendo le ali al proprio letto...









Neuroimaging: lasciare che le strade dell'immaginazione rimangano a destra: opera situazionista, psicogeografia dei luoghi

## QUINDI?

INNESCARE i FLUSSI...



#### Limitarsi all'innesco di storie...

Come? Individuando i "conflitti" alla base di ogni storia...



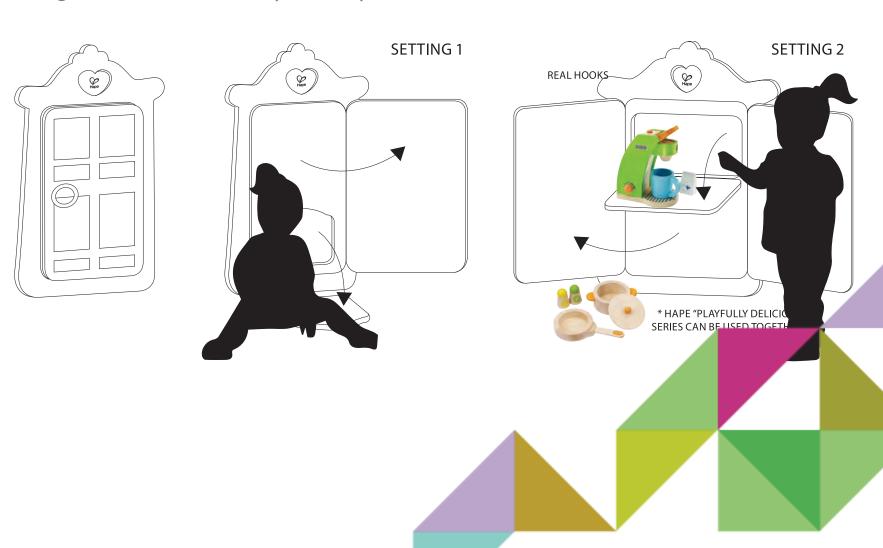
La mela della discordia...

Ogni storia si attiva sempre grazie ad un conflitto...

Il famoso giudizio di Paride, invitato da Zeus a scegliere tra la più bella tra le dee, (Afrodite, Venere, Atena), scatenerà la saga immortale della guerra di Troia.







Magic Door\_Alessandra Gandini, Anna Paola Contu, Elena Marengoni, Fiorinda Pino





District of the second of the

Cont

Con il patrocinio di

De late de la constant de la constan



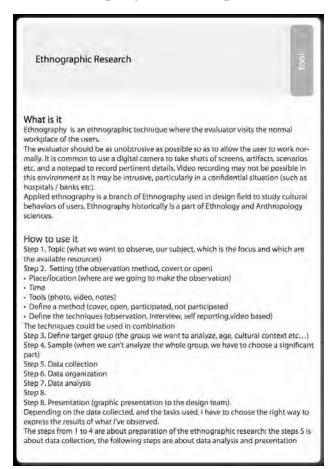






by Calembour design

Usare gli strumenti e i metodi della UCD (user centered design) es. Ethnographic Design





Usare gli strumenti e i metodi della UCD (user centered design) es. User Journey



Anna (31 anni) + Tania (5 anni)

	Aware	Engage/Research	Buy	Participate	Share	Exit
omunicazione sterna o web	Entrando in palazzo in cui abita ha scoperto che hanno aperto uno spazio per famiglia. Ha visto annuncio con nome del sito E' andata sul sito per capire più dettagliatamente cosa sia e per chi	Scopre le possibilita' del servizio, guarda le foto, legge descrizione, articoli, ecc.			Tomando a casa racconta della sua esperienza nelle resi sociali, segue le pagine facebook e instagram, discute l'avvenuto con gli altri	1
Reception		Viene al centro per chiedere informazione. Prima di arrivare a fare la prima lezione chiama per fare appuntamento Fa un giro per le sale	Viene alla prima lezione scopre informazioni su tutti servizi possibili ed abbina- mento	Dopo la consulenza con logopedista la bambina va a giocare nello spazio Bimbi	il bambino reconta della sua esperienza, come fipa trovata	
Spazio training		Valuta la comodita' di postazioni lavorative e ambiente	D. open			
Spazio consulenze		Valuta la comodita' e accoglienza dell'ambiente	Porta la bambina a la prima consulenza e coñasce finsegnante. La prima lezione si svolgecon partecipazione della mamma.	Durata de la consulenza e' di un ora		1
Spazio Spazio Beauty/Relax		Si crea un immagine di che tipo di procedure e attivita' possa fare nel centro	Compra una procedura	La durata dell' "pedicure" minuti	valuta la q procedura	

Usare gli strumenti e i metodi della UCD (user centered design) es. Cultural Probes

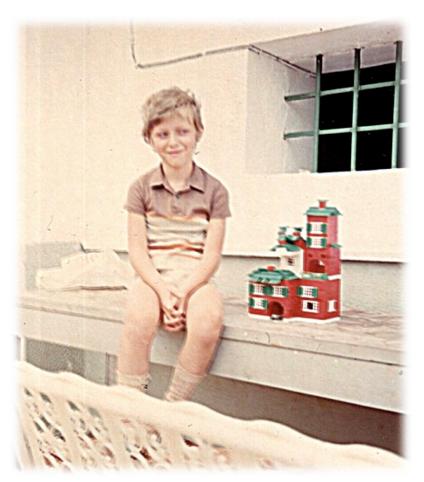


Ma lo UCD, da solo, è in grado di leggere i comportamenti e le esigenze dei bambini?





Oltre il metodo UCD, l'obiettivo è costruire NARRAZIONI APERTE... Narrazioni, cioè, che lasciano APERTE OPZIONI d'uso e interpretazione ...









Meta-matic by Jean Tinguely (1959)





Paolo Ulian con Vallmar, per la mostra Analogico/Digitale, 2012

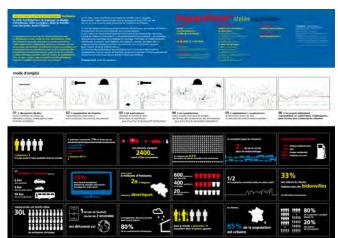


Re-Urban, Muro partecipato, Milano, 2012





Legopolitain, Bordeaux, Museo di Arte Contermporanea, progettazione partecipata, organizzazione Arc en Reve, 2012













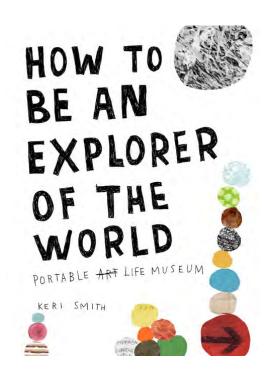




Dentro l'ultima cena. Il tredicesimo testimone, Studio Azzurro, Vigevano



Le OPZIONI come modalità "esplorativa"... L'esempio di Keri Smith (How to Be an Explorer of the World)





- 1. Guarda continuamente
- 2. Considera ogni cosa come viva e animata
- 3. Tutto è interessante. Guarda più da vicino
- 4. Cambia spesso i tuoi percorsi
- 5. Osserva a lungo (e per poco)
- 6. Fa' attenzione alle storie che si nascondono intorno a te
- 7. Fa' attenzione ai pattern intorno a te. Fai delle connessioni
- 8. Documenta le tue scoperte (con appunti) in tanti modi diversi
- 9. Fai posto a ciò che non è determinato
- 10. Osserva il movimento
- 11. Instaura un dialogo personale con il tuo ambiente. Parlagli
- 12. Scopri l'origine delle cose
- 13. Usa tutti i sensi nelle tue indagini

COLLECT OBJECTS FOR THEIR POTENTIAL MAGIC QUALITY. ATTACH A STORY TO THEM, OR CREATE A FICTITIOUS HISTORY ABOUT THE OBJECT.





























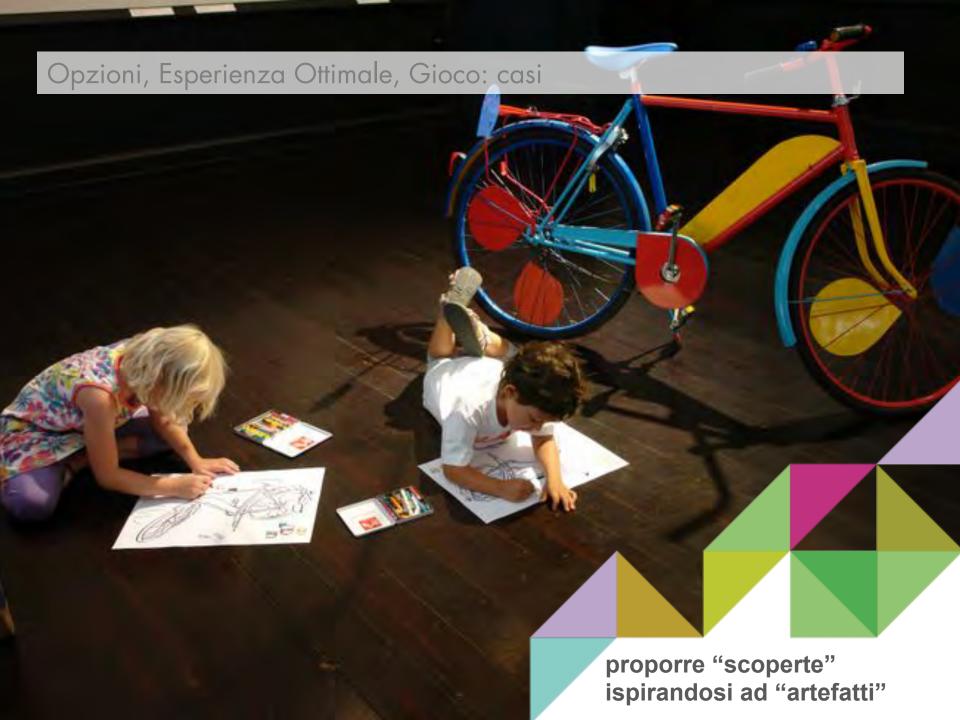








# Opzioni, Esperienza Ottimale, Gioco: casi Scoprire i materiali





Il progetto per l'esperienza ottimale: note

# "SE NON SIETE CURIOSI... LASCIATE PERDERE"



Grazie per l'attenzione.

francesco.zurlo@polimi.it

Un grazie speciale a: Alessandra Falconi Giulia "Logo" Di Gregorio







# Calling Families into Play Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum

Conference "Can Museums Play?" at Centro Zaffiria / Bologna, March 6th 2015

**Ute Marxreiter** 

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### The Humboldt-Forum in Berlin



06.03.2015

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### The Humboldt-Forum in Berlin



06.03.2015 Seite 3

#### Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### The Humboldt-Forum - Central Ideas

- The Humboldt-Forum will be dedicated to the dialogue of the world's cultures.
   It will examine social developments worldwide and contribute to conveying an up-to-date understanding of our globalized world.
- Bringing the non-European collections of the Staatliche Museen zu Berlin (National Museums in Berlin) to Schlossplatz, along with parts of the Zentral- und Landesbibliothek Berlin (Central and Regional Library of Berlin) and the science collections of the Humboldt-Universität (Humboldt University)
- Concept for Berlin's Historical Center ("Historische Mitte Berlins")

01.10.2014 Seite 4

#### Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### The "non-European Collections"

- Currently three Museums in Berlin / Dahlem:
  - Ethnological Museum
  - Museum for Asian Art
  - Museum for European Cultures ?

01.10.2014

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum





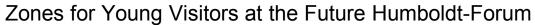


# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



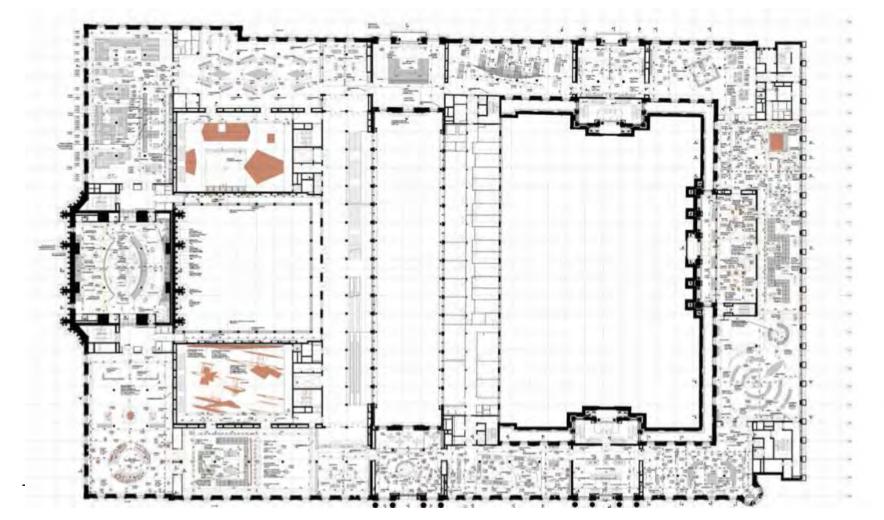








#### Floor-Plan of the Humboldt-Forum 2nd floor



Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



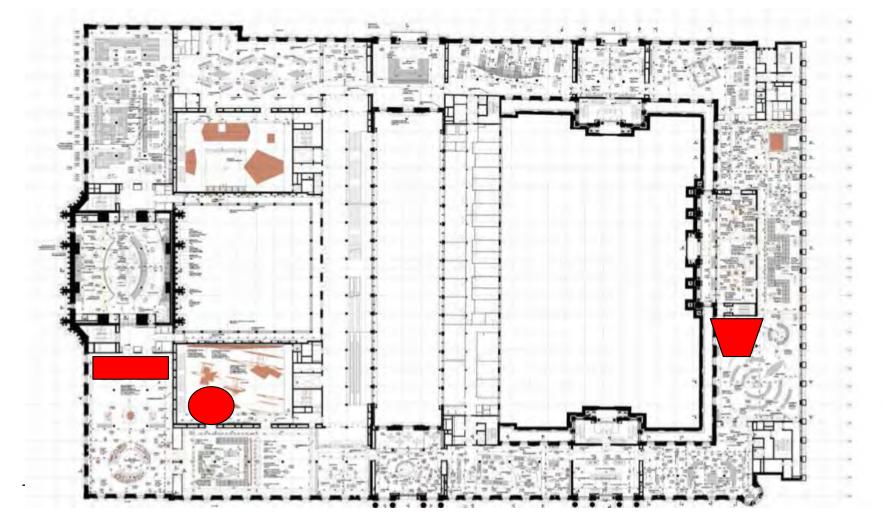
#### Floor-Plan of the Humboldt-Forum 3rd floor

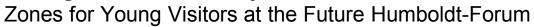


Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### Floor-Plan of the Humboldt-Forum 2nd floor







#### Floor-Plan of the Humboldt-Forum 3rd floor



#### Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### "Juniorflächen" - Zones for Young Visitors

- around 100 m<sup>2</sup> each
- they aim at young visitors age 5-12 and families
- the visitor-experience is crucial:
  - activity-oriented
  - playful approach
  - they should make you want to stay and explore
- they relate to the neighbouring exhibition modules,
   but develop their own, free approach to the themes of the exhibition
   e.g. by asking questions
- they have a "Window to the World" where you encounter children and teenagers from respective region

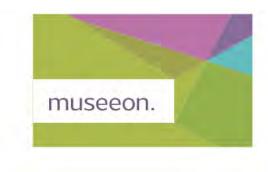
01.10.2014 Seite 12

#### Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### "Juniorflächen" - Zones for Young Visitors

First ideas and concepts were developed with a team of scenographers:





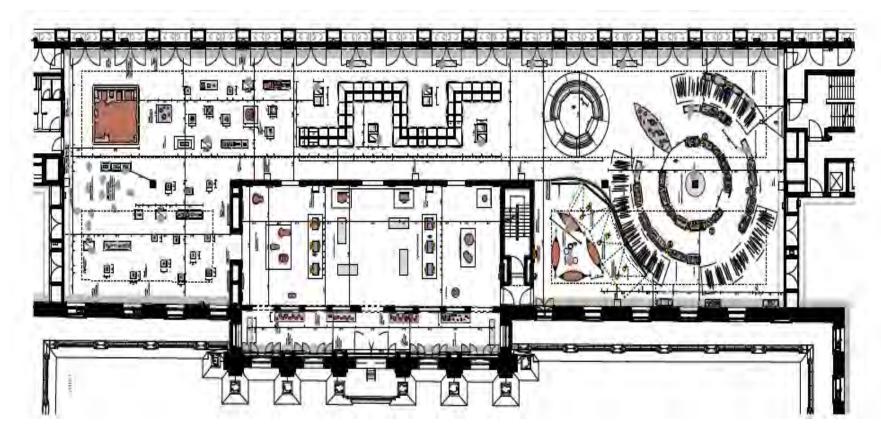


current development: Ralph Applebaum & Associates

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



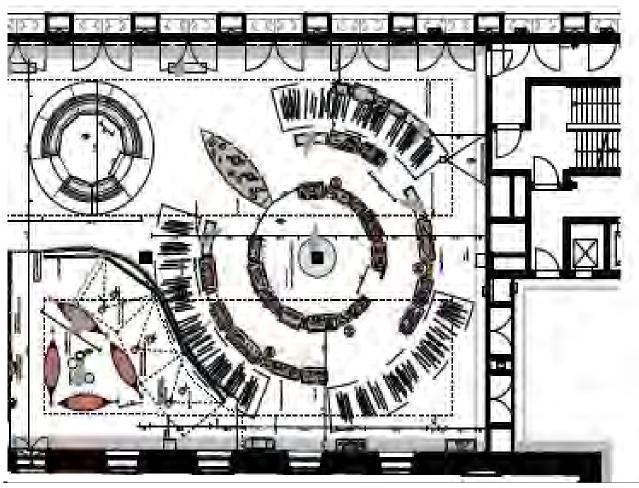
#### "Juniorfläche" Amazon Region



# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### "Juniorfläche" Amazon Region



01.10.2014

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### "Juniorfläche" Amazon Region – How Do I Understand the World?





# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



"Juniorfläche" Amazon Region



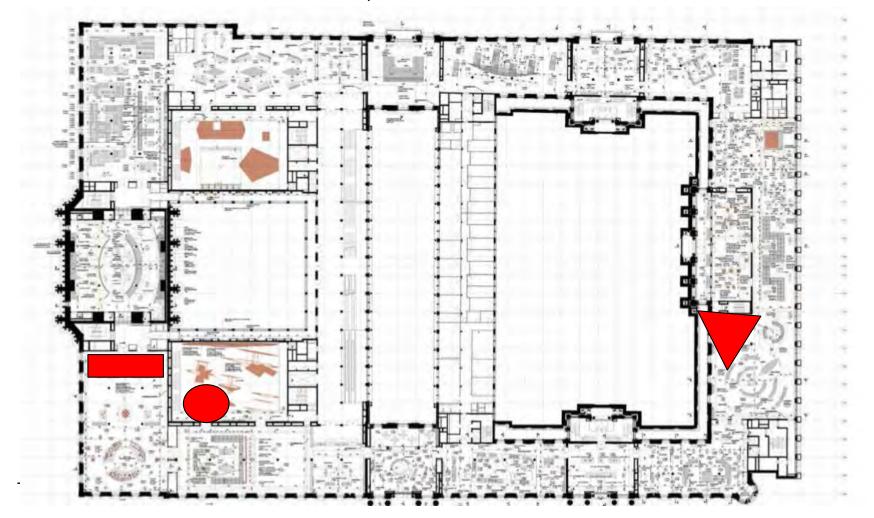
Funky Forrest (Theo Watson and Emily Gobeille)

01.10.2014 Seite 17

Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



# Floor-Plan of the Humboldt-Forum, 2nd floor



# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



# KONZEPT BILDUNG & VERMITTLUNG ÜBERGREIFENDE VERMITTLUNGSSTRATEGIEN FÜR DAS JUNIORPUBLIKUM DES HUMBOLDT-FORUMS



06.03.2015 Seite 19

#### Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



SETZUNGEN BEDÜRFNISORIENTIERUNG









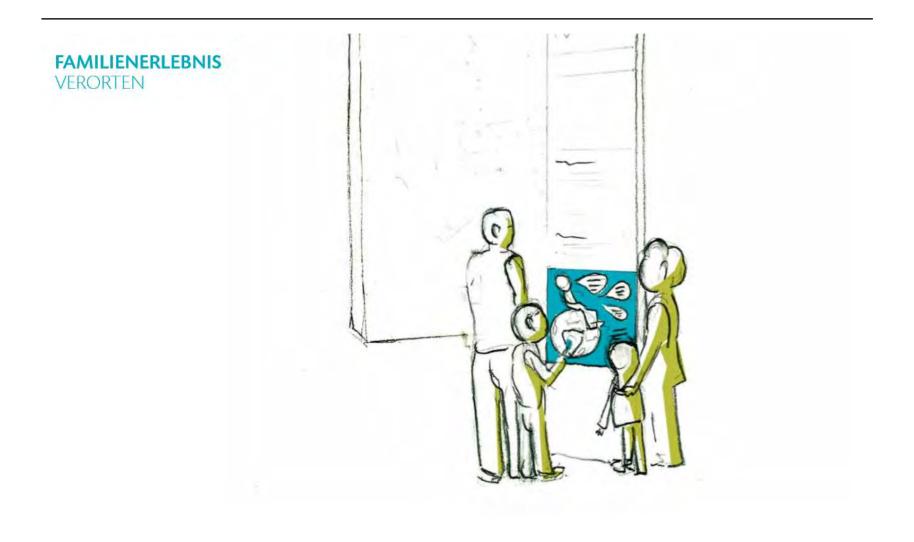




- + Abwechslung der verschiedenen Bedürfnisansprachen als Gestaltungsmittel einer Dramaturgie
- + weitere Bedürfnisse: Freiraum, Geborgenheit, Neugier, Fantasie

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum

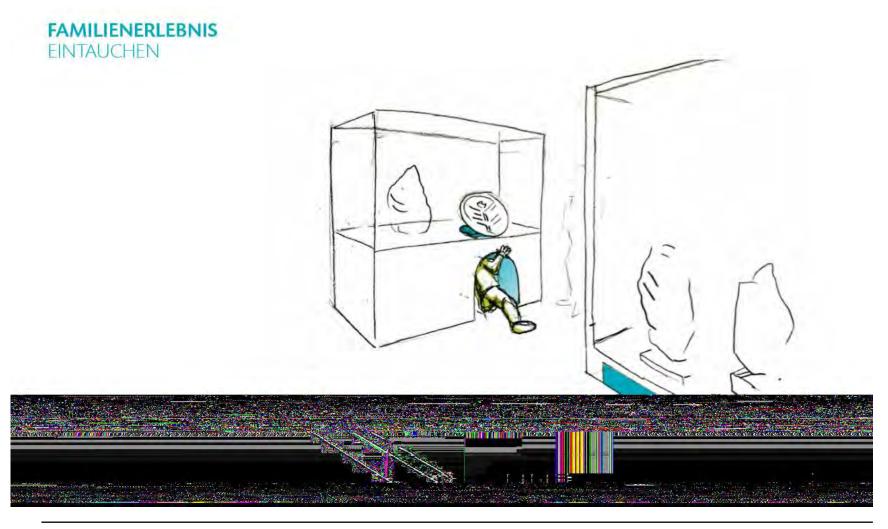




06.03.2015

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum

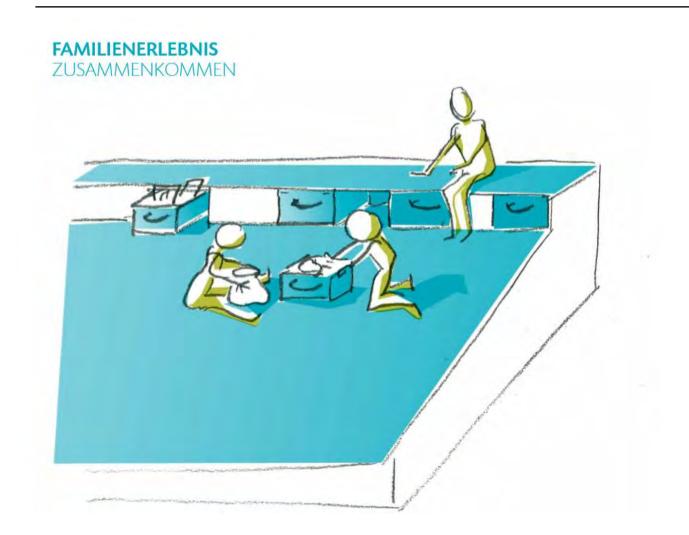




06.03.2015 Seite 22

# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum

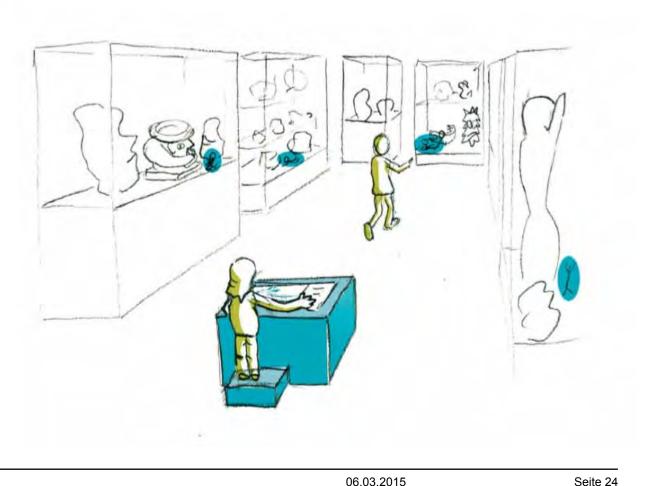




# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum

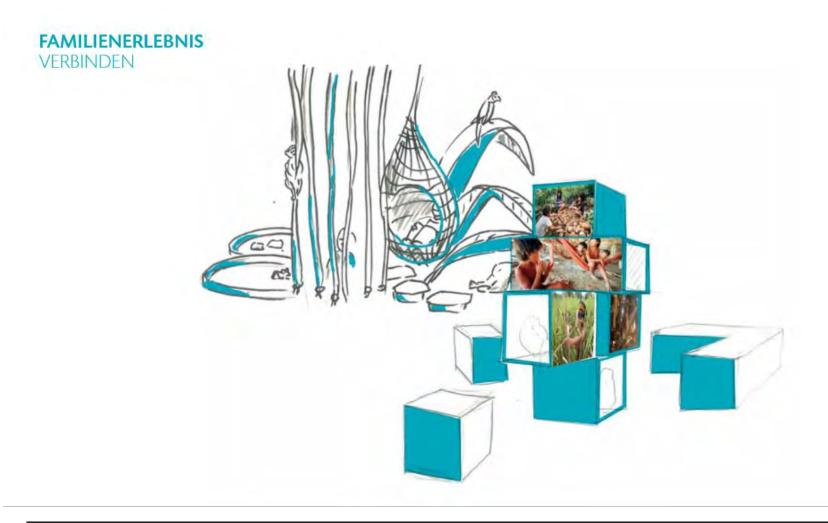


#### **FAMILIENERLEBNIS** SUCHEN UND FINDEN



# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum





# Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



#### **FAMILIENERLEBNIS**

FORSCHEN UND BEGREIFEN



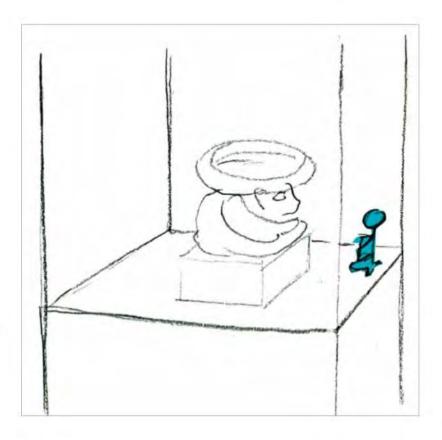
#### Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum



STORY ICH UND DU

#### **FANTASIEFIGUR**

- + Story: "... meets..." fantastische, mythische und «reale» Figuren
- + Bezüge zu Objekten oder Bereichen des ENM
- + Mittel der Übersetzung: Mythische Geschichten
- + Dimensionensprung zum Näherbringen (klein > auf "Augenhöhe")





# International networking in the museum education sector

«When museums play - Can Museums Play?»

Bologna, 6 March 2015

Margherita Sani
Istituto Beni Culturali Regione Emilia Romagna

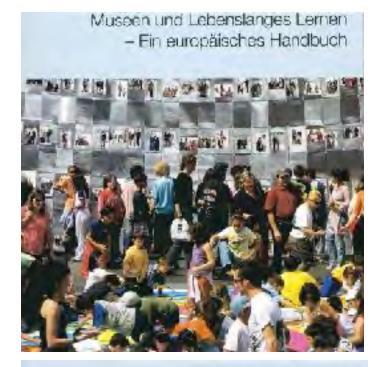
# Lifelong Learning in Museums A European Handbook

Leited by Kirsten Gibbs, Margherita Sani, Jane Hompson.











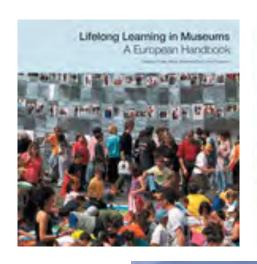
# Շարունակական կրթությունը թանգարաններում

Եվրոպական ձեռնարկ

Քիրստեն Գիբս, Մարգերիտա Մանի, Ջեյն Թոմսոն

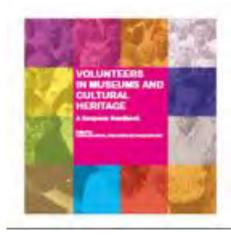


# Follow up

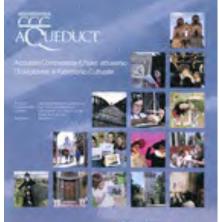




Edited by Service Book Hoper State, MagNette San



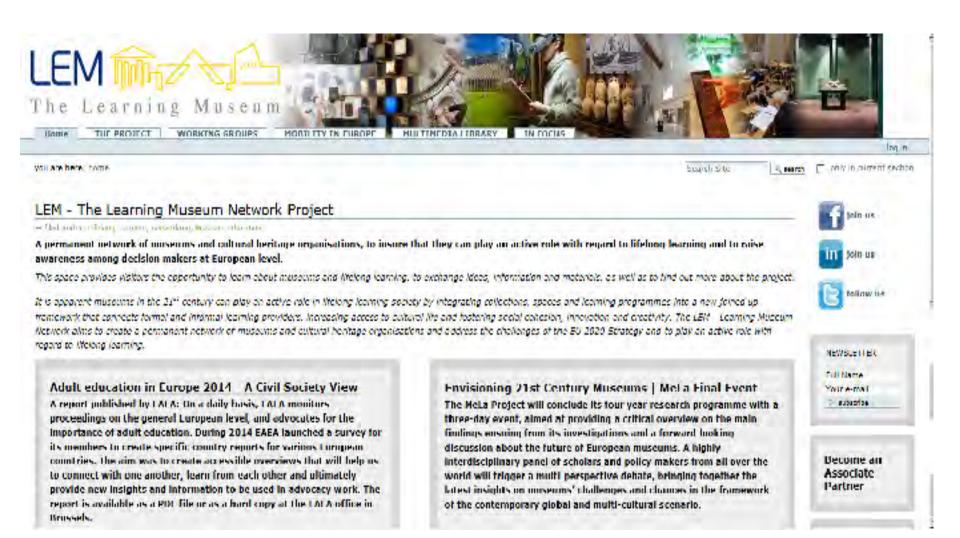








# www.lemproject.eu



# LEM - The learning museum The museum as a learning organisation

- Learning organizations [are] organisations where people continually expand their capacity to create the results they truly desire, where new and expansive patterns of thinking are nurtured, where collective aspiration is set free, and where people are continually learning to see the whole together. (Senge 1990: 3)
- A learning organisation is an organisation that facilitates the learning of all its members and continuously transforms itself.

## The Network



# **LEM Reports**





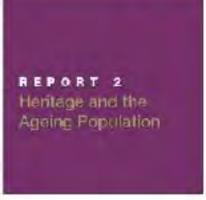












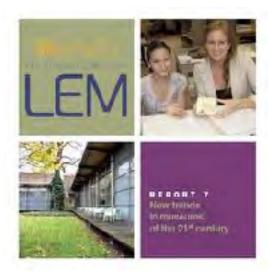
# **LEM Reports**











#### **NEMO**

#### The Network of European Museum Organisations -



News Events Contact Imprint Newsletter Membership

**Our Topics** About us **Our Actions** Our Aims News In Focus TrendsWatch 2015 now online! NEWS. MUSEUMS HEADIGITAL WORLD, MUSEUMS AS SOCIAL. AGENTS, MUSEUM WANAGENERY, GREAN DEVELOPMENT. CULTURAL CREATMITY, COLLECTION MOBILITY LEARNING. 24.02 2015 | The "Center for the Future of Museums' released the TrendsWatch 2015. which is now available for ... Danish Museums Association First NEMO Webinar publishes Policy Statements for Danish museums in English NEWS Join NEMO's first webinar about COLLECTION MOBILITY, LEVANING, CULTURAL TOLINISM. children and family best practice. MUSEUMS AS SOCIAL AGENTS, MUSEUM MANAGEMENT programmes in museums on 12.02.2016 | The Danish Museums Association March 6 (ODM) put together policy statements to trace various challenges... All News

### What is NEMO?

- Founded in 1992
- An informal network of museum organisations representing the museum community in Europe
- Based in Berlin, hosted by the German Museums Association

### Who are the Members of NEMO?

- National museums associations
- NGOs working for museums on a national scale
- National government bodies responsible for museums
- Associated members: individual museums, interest groups, other European organisations
- Scope: Council of Europe
- Currently, NEMO has members in all 28 EU Member States, plus Norway,
   Switzerland, Russia, Serbia and Iceland.



### **NETWORKING**

- NEMO enables museums to network and share best practice at the European level and helps museum professionals to collaborate on multilateral projects through our website and network.
- NEMO works with other cultural network organisations in Europe to emphasise common causes and objectives and to demonstrate how cultural activities are strengthened by working together.

## Four Strategic Areas:

- 1. Collection Value
- 2. Educational Value
- 3. Social Value
- 4. Economical Value

Stated in NEMO's policy paper



## COMMUNICATION

- Neuronk of European Museum Organisations
- Revu Everts Cortail Premit verrainter Memberoles .......

- Website
- Facebook
- Email List
- Newsletter
- Twitter



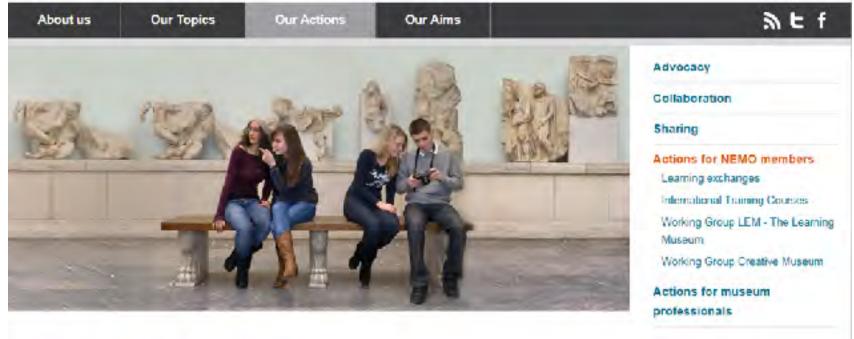




## **Actions for NEMO Members**

Search...





#### Actions for NEMO members

Building on the capacity of the national museum organisations in Europe and helping them to professionalise their work. Actions for name members.html journ sector is one of the priorities of NEMO's work and objective in the next years.

### **ACTIVITIES FOR MEMBERS 2014-2017**

- 1) Exchanges Museum Organisations
  - to visit and exchange expertise, find common approaches
- 2) International Workshops
  - on business models and good management of museums and museum organisations
- 3) Open webinars for museum professionals
  - on audience development, new media, digital strategies etc.
- 4) Facilitation of participation at other museum organisations activities
  - through travel and accommodation grants



### **Working Group LEM – The Learning Museum**



#### Activities in 2014

- 20-24 April 2014 il Grasgow, UK
   Seley visited Grasgow Museums: Riverside Kervingrovs, Gallery of Modern Art. Grasgow Museums: Resource Control and the Open Museum; and presentation of the Staff Ampassagors: Programmy
- #8 Seventier 2014 / Bologna Maly
   Meeting of the REMO (Vorking Group "The Learning Researn"
   Study visit MANDS, Nessed & Arts Moderna, Islaudiony Bologna Nuse.

#### Activities in 2015

- 6 March 2015 / Bologna, Italy
   International Conference Quanto (imuse) plocano (When museums play), 10 amilio 3 pm (websites med, thes)
- Spring 2015 h Germany
   LSM Study vol. expected destinations Bremerhaven and Constribes
- 8 November 2015 / Pitsen, Czech Republic Study Visit of West Bohemain Museum

If you are introduced in many the working good on dynamical reasonment at a first or a foreign sense of all of the control of

# Activities LEM Working Group 2015

29 May Study Visit in Hamburg

Hamburger Kunsthalle Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg Hamburg Museum - Historic Museums Hamburg

 8 November - Pilsen, Czech Republic Study Visit at West Bohemian Museum

Research on "Museums and teens"





masani@regione.emilia-romagna.it



# Playing with the past

Integrating historic interpretation with play.





## Playing with the past

traditional forms of play in open air museums

testing
a new
approach
with a new
audience

changing their perceptions and our ways of working







# Have you every eve

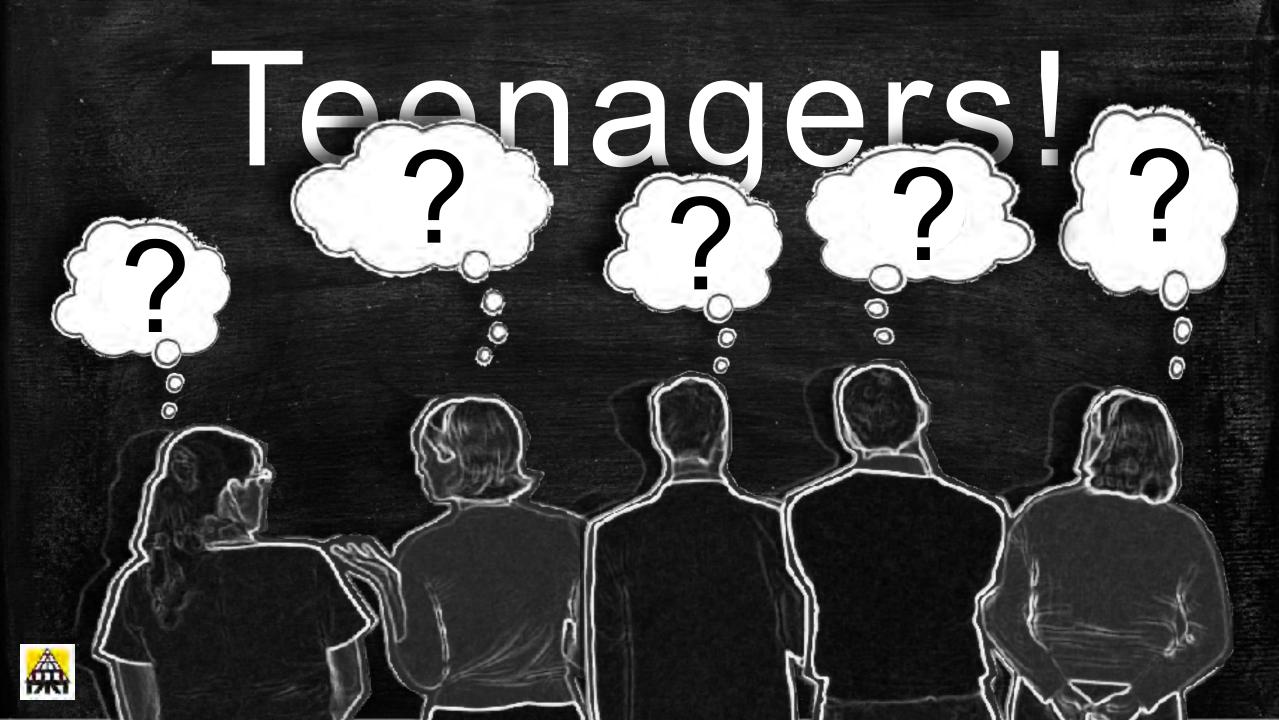


# ...Worked with...



# Teenagers?





# In Museums?





# ...first let us...



# ...have a look at...



# ...my museum...







www.freilichtmuseum-neuhausen.de



## the fabric of the past...





- 25 historic buildings
- everyday objects
- rural life from 1800



## ...with a holistic approach...





- fields and crops
- gardens
- animals



## ...keeping skills alive...





- crafts
   demonstrations
- special events
- talks, tours, exhibitions





- working life
- food
- traditions, celebrations, music, dialects

## ...as if travelling into the past





# ...let's look at...



## ...Schools...



#### active engagement: working with schools

- 12.000 school children each season
- mainly primary schools
- themed projects





#### a form of "play"





- every child gets involved
- they "feel" the past
  - it links to the present





## ...nowlet's...



# see if...

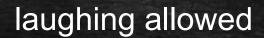


# adults...ady...



### who says adults don't play?

themed tours









### around the farm with the farm hand







## "story acting" with visitors







#### A fine balance...

... between invention...



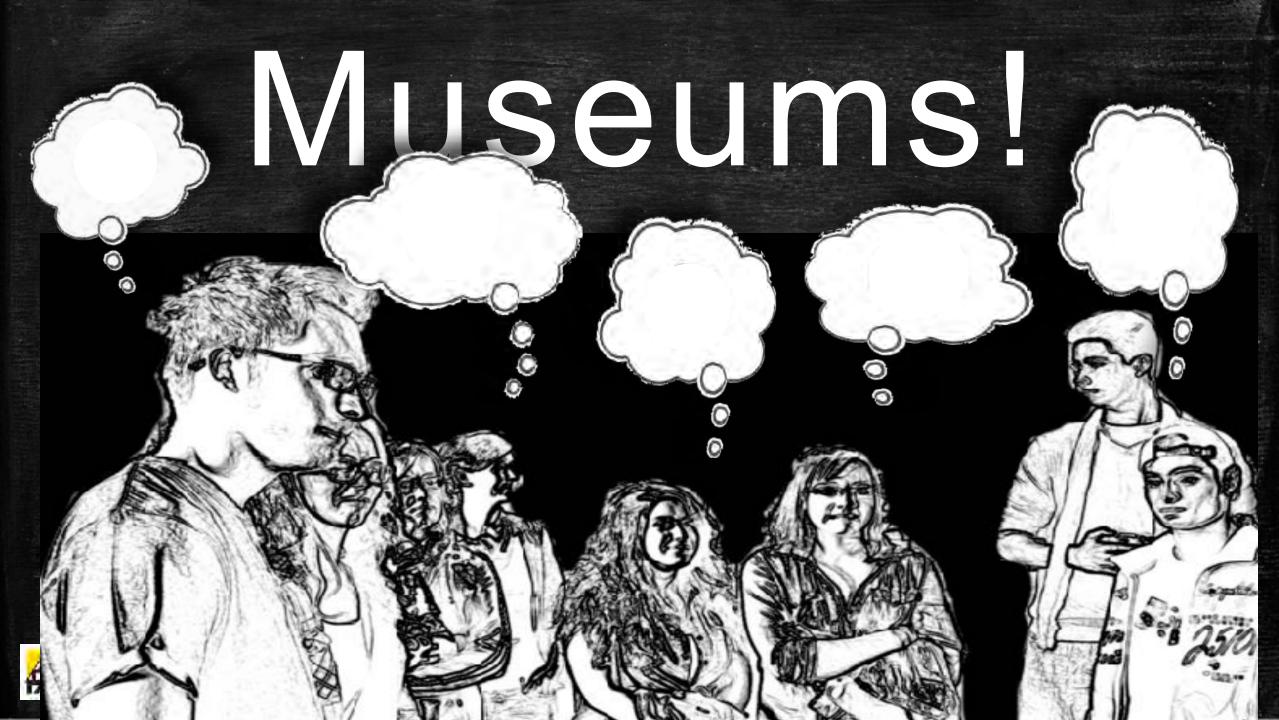
... and interpretation





# ...now back to to...





#### "Kultur macht stark" framework



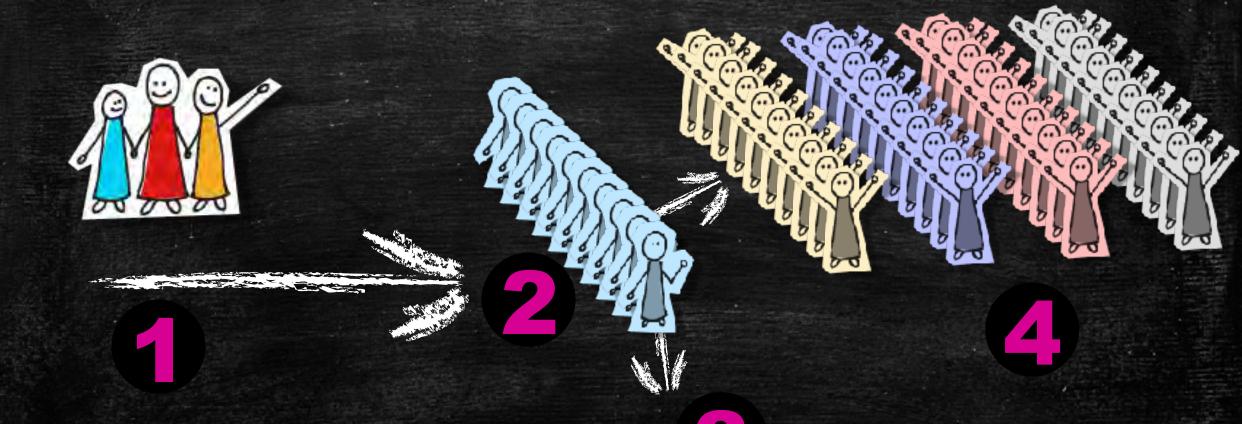




"educationally disadvantaged" children and young people



## Project plan







# Iney were in the driving seat!



# They moved into the museum...







## 2

## They explored things they were interested in...



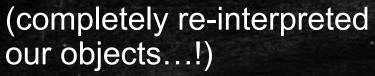


- relationships
- having babies
- night, disease, law



## They played out their interpretations...





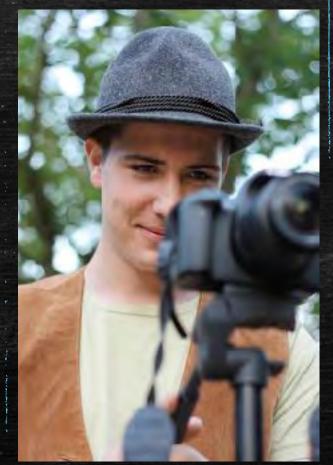






## ...and learned how to turn their stories into film...





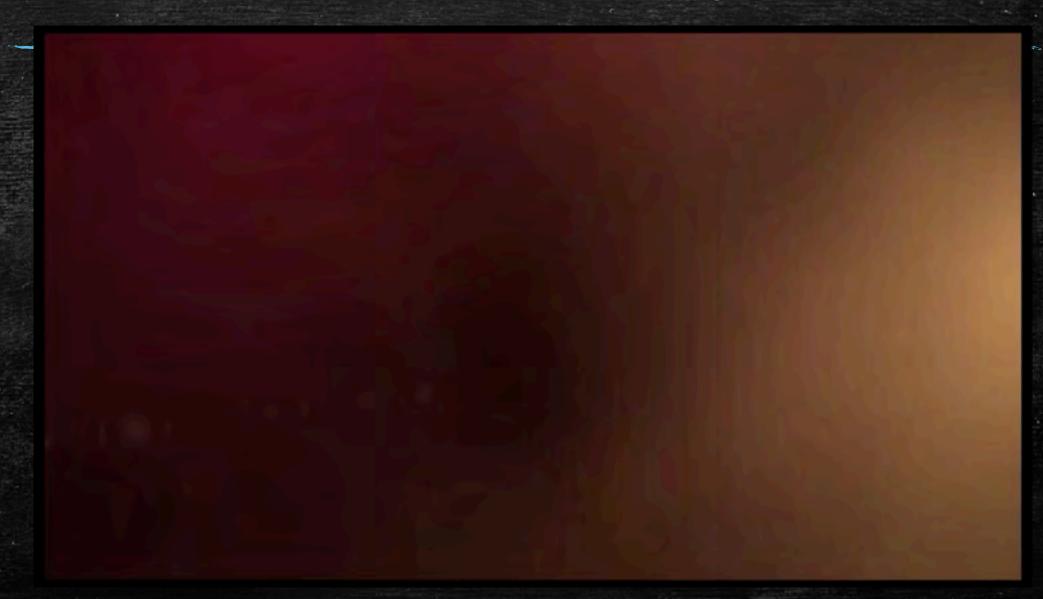


- their ideas
- their schedule
- their choice





...that shows the museum in a new light.







## They passed on their new skills...

...and developed their own...





... by preparing & running media workshops for younger kids.





## ...they played with different perspectives





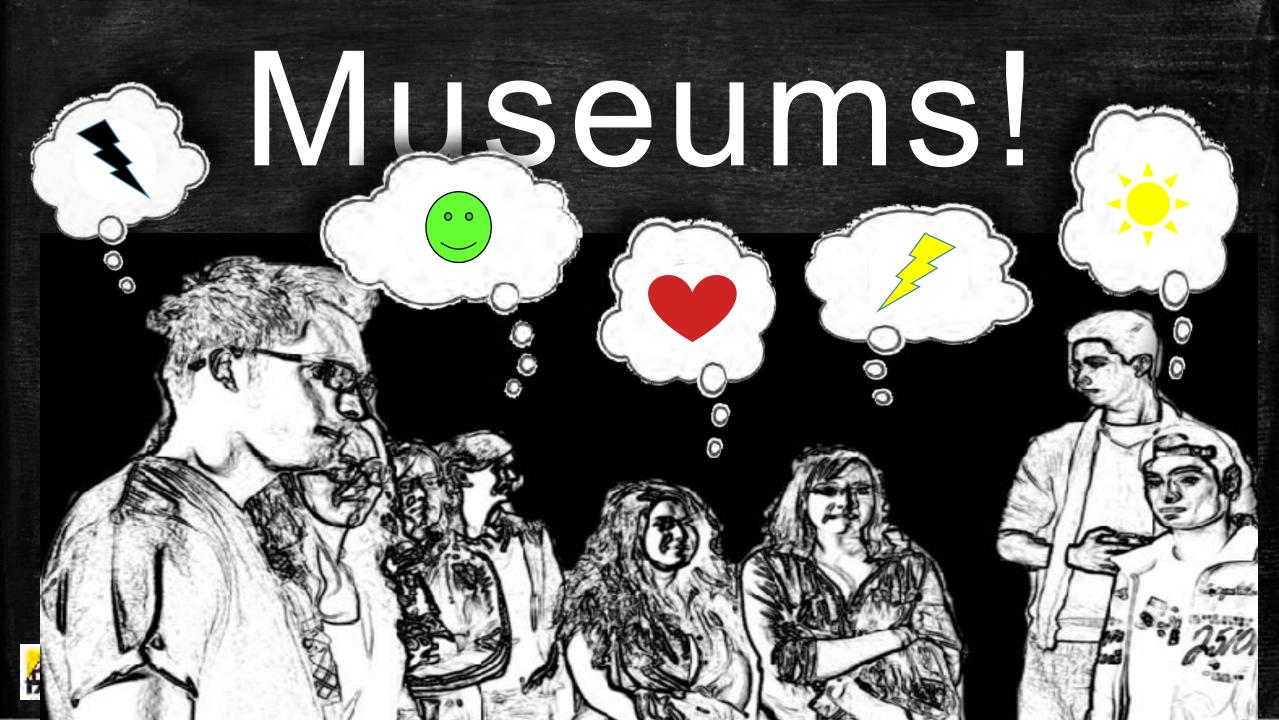




#### Play is a powerful tool for participation!

- it is fun
- people participate actively
- they discover new levels of meaning
- they learn without effort
- they bring their own experience into it





Our task...



... is to be a catalyst





The museum is a much better museum as a result





# ...thank you...









## The Museum Europäischer Kulturen and the educational turn

Léontine Meijer-van Mensch

Museum Europäischer Kulturen - Staatliche Museen Berlin

## PLEASE DO NOT SIT ON THIS BENCH

It is part of the display.



- 1889. Opening (Museum für Deutsche Volkskunde)
- 1945. Division
  - (west) Museum für Deutsche Volkskunde
  - (east) Museum für Volkskunde
- 1992. Re-unification
- 1999. Merger with the European Department of the

Ethnological Museum

Museum Europäischer Kulturen



The socially purposeful is a dynamic, vital institution that has rich relationships with diverse audiences; that nurtures participatory and co-creative practice and is part of people's everyday lives; that seeks to foster progressive social values and, at the same time, is widely recognised as a site for dialogue and debate; that works collaboratively with a range of institutions within and beyond the cultural sector to engender vibrant, inclusive and more just societies.

Jocelyn Dodd, director Research Centre for Museums and Galleries (RCMG), at the University of Leicester's School of Museum Studies





Und wer bin Ich?

Meine Eltern kommen aus Bosnien, bin in Österreich geboren, lebe in Berlin, Neukölln.

Bin ich Deutscher? Bosnier? Österreicher? Deutscher mit Migrationshintergrund?

Wer bin ich? Wer?

Auf dem Papier bin ich Bosnier, aber wie fühlt sich so was an? Ich fühle mich weder mit Bosnien noch Deutschland oder Österreich verbunden.



## Professional 2.0



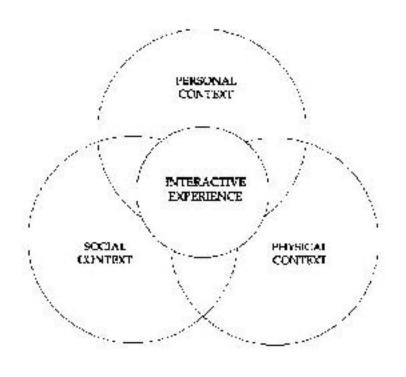
# facilitator/mediator

liaison officer

## Conceptualising Experience: Falk and Dierking

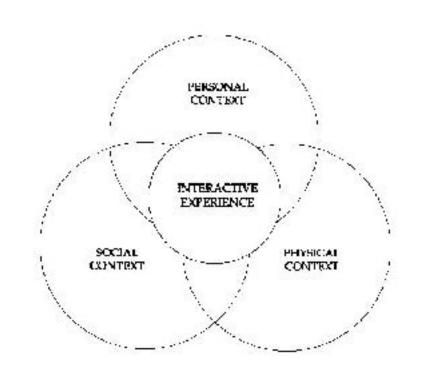


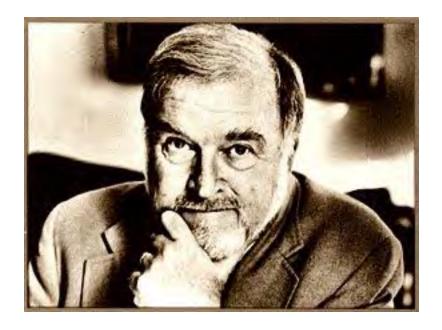
THE INTERACTIVE EXPERIENCE MODEL



# The Engaging Museum Developing Museums for Visitor Involvement Graham Black diameter ber THE HERITAGE: CARE-PRESERVATION-MANAGEMENT

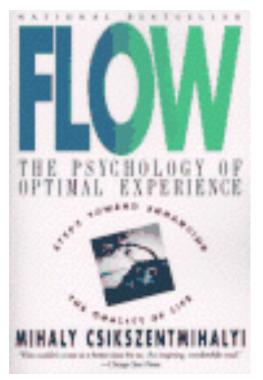
#### THE INTERACTIVE EXPERIENCE MODEL

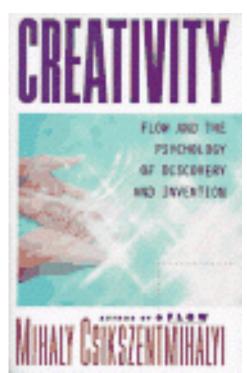


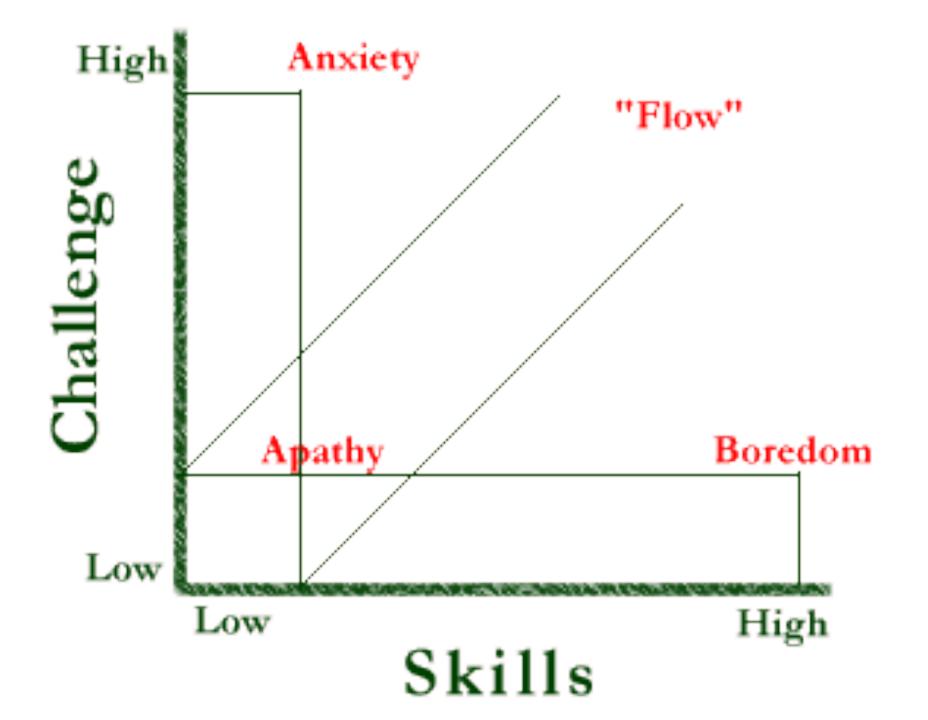


## Mihaly Csikszentmihalyi

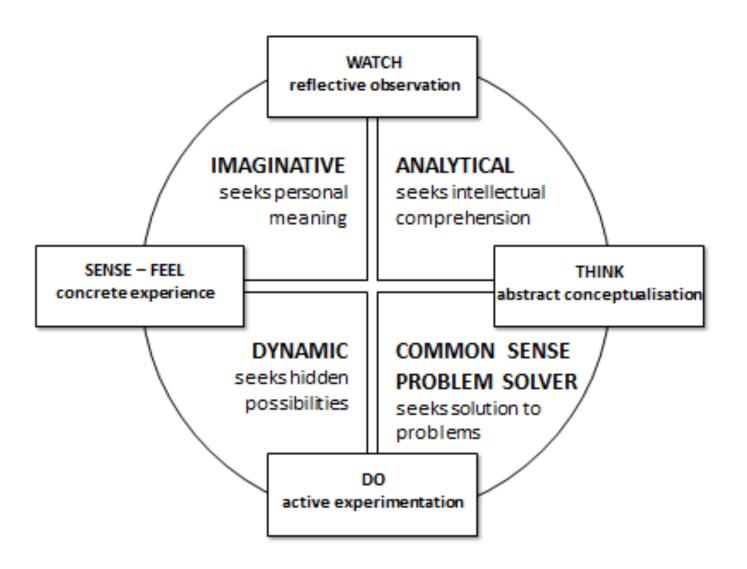
1990 1998







## Conceptualising Experience: Kolb









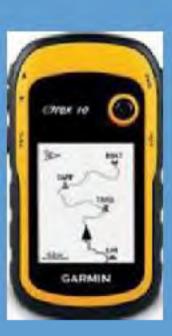
DER GEFÜHLTE KRIEG / FEELING WAR 27.06.2014 - 28.06.2015 / MUSEUM FURGFÄISCHER KUITUREN



## Geocaching with GPS coordinates









Museum Europäischer Kulturen Staatliche Museen zu Berlin



Stein bei einem Briefkasten



In einem Streugut-Schrank

Künstliche Blume im Gebüsch







Juniormuseum

