

Musei e pubblico

Valeria Barboni



- i musei d'arte non sono più ciò che erano in origine –
- collezioni private filantropicamente aperte al pubblico –, né il
- «complemento» didattico di accademie di belle arti o di istituti universitari di storia dell'arte, nelle quali il pubblico poteva essere malvolentieri invitato.

comunicatore

Mezzo del messaggio

ricevente

curatore

designer

educatore

- L'informazione offerta ai visitatori è una diretta emanazione della disciplina accademica su cui si fondano le attività di studio e conservazione.
- Nelle gallerie d'arte ad esempio i dipinti sono raggruppati in modo da rappresentare la «Storia dell'Arte».



National Gallery

- L'obiettivo educativo del museo è il trasferimento o la trasmissione ai visitatori di informazioni storico-artistiche.



La Tate Modern



All'apertura del museo nel 2000, le collezioni non erano esposte in ordine cronologico ma in quattro gruppi tematici:

*Storia/Memoria/Società,
Nudo/Azione/Corpo,
Paesaggio/Materia/Ambiente e Natura*

Morta/Oggetti/Vita Reale

Critiche al museo tradizionale: un processo di comunicazione a senso unico

- Enfasi sull'eccellenza scientifica, sulla funzione di ricerca e di studio sulle collezioni.
- Impostazione accademica degli allestimenti.
- Assenza di una attività di ricerca sul pubblico e conseguente ignoranza dei visitatori e dei loro mondi.

Il curatore ha il controllo della comunicazione: i visitatori non hanno voce in capitolo

- Sino a quando un museo non effettuerà regolari ricerche sul proprio pubblico, esso continuerà a ignorare l'identità dei suoi visitatori.



Allestimento storico

- Alla base di questo c'è il concetto che i discenti siano «vasi vuoti da colmare». Il contenuto da apprendere è strutturato in base alla logica interna della materia di studio, senza alcuna apertura all'esperienza o alle conoscenze pregresse del pubblico.





- Questo si riallaccia alla natura dei musei ottocenteschi, istituiti con un intento educativo. L'istruzione era intesa come un processo grazie al quale si impartivano informazioni e valori tali da trasformare l'individuo in cittadino modello.

Pubblico attivo

- A partire dagli anni Settanta si sviluppa il concetto di «pubblico attivo» derivato dagli studi sulla comunicazione di massa. Il rapporto tra pubblico e mass media infatti si rivelò complesso e pieno di sfumature, mediato da fattori che esulano dal processo tecnico di trasferimento delle informazioni.

Narrativa e interpretazione

- Cosa si dice e chi lo dice
- Chi ascolta:
interpretazione,
comprensione e
costruzione del
significato

Il museo d'arte

- Compito del museo d'arte è rendere visibili le narrative storico artistiche sui muri delle sale espositive.
- Compito del curatore è quello di procedere all'interno dei parametri della narrativa esplorando in sempre maggiore profondità le storie, i contesti e i significati di determinate opere.

Difficoltà del pubblico

- Coloro che non hanno avuto un'esperienza di apprendimento positiva
- Coloro che si sentono a disagio nell'ambito di strutture sociali formali
- Coloro ai quali la storia viene raccontata a partire da una prospettiva aliena



- Spazio da evitare

- Spazio da contestare

Procedimento dialogico nella costruzione del significato di un dipinto



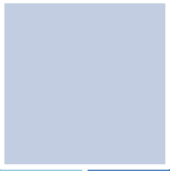
- Il dipinto è blu e non contiene altri colori.
- Yves Klein riteneva che la presenza di più colori provocasse un problema.
- Una volta trovato questo punto di blu il colore diventa il suo universo: IKB (International Klein Blu).
- Un monocromo offre un riposo totale da un mondo affastellato di immagini.


Yves Klein: Blue Venus




- Si tratta di una scultura blu.
- E' una copia della Venere di Milo in blu.
- E' un'opera che si inserisce in un contesto preciso: la ricerca monocromatica di Yves Klein.
- Il colore prende il sopravvento sulla forma.

Linee guida per un cambiamento

- 
- Riduzione della distanza tra museo e pubblico

- 
- Introduzione di nuovi ruoli professionali

- 
- Sviluppo di nuove narrative

Outreach ovvero il museo in cartella

- Il concetto si riferisce in genere al lavoro che il museo svolge *extra muros* con il pubblico, ivi compresi i workshop nelle carceri, nelle scuole e in altri luoghi di aggregazione della comunità. A tal fine, il museo stringe dei rapporti di partnership con i servizi sociali e le strutture educative.



- Esistono anche collezioni appositamente create per le attività fuori sede, che consistono di materiali non soggetti a rischio – sebbene questa forma di *outreach* presenti maggiori difficoltà nel caso dei musei d'arte.



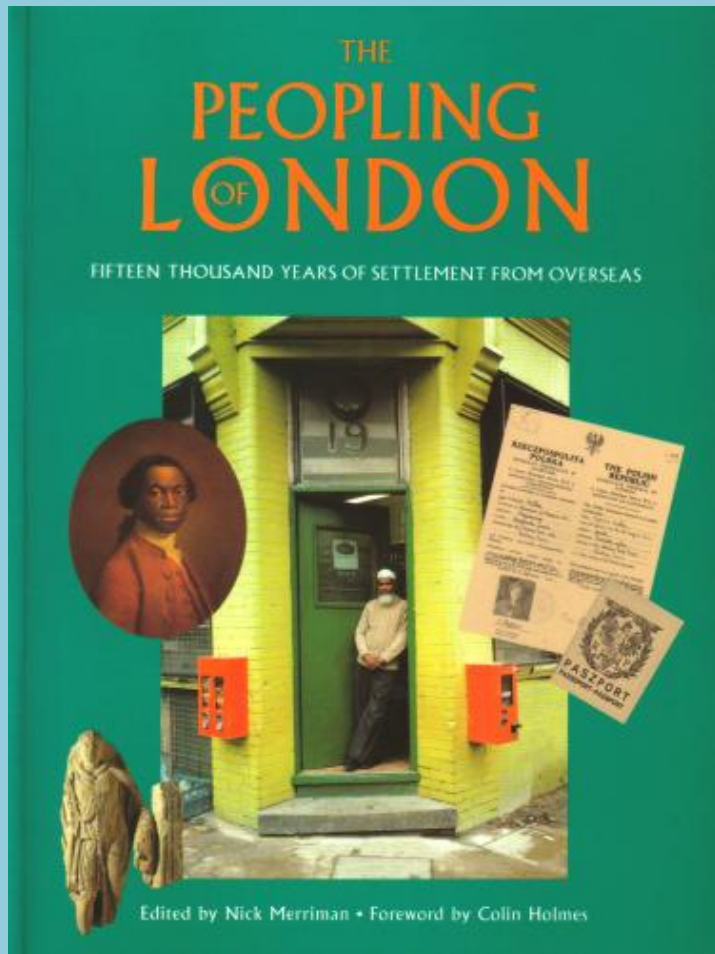
Valutazione delle mostre

- Le supposizioni sulle conoscenze che i visitatori portano con sé dentro al museo sono sottoposte a verifica, e il successo delle mostre è misurato in base a complessi criteri di valutazione dell'esperienza dei visitatori piuttosto che ai semplici dati di affluenza. Grazie a un'analisi approfondita delle specifiche esigenze di ciascuna fascia di pubblico, ciò che il museo offre viene studiato in modo da soddisfare diversi stili di apprendimento. Questi musei hanno reagito in maniera creativa ai nuovi bisogni e alle nuove aspettative dei loro pubblici di riferimento, e sono accettati e apprezzati dalle loro comunità.

- i visitatori devono poter scegliere da una gamma di possibilità,
- esplorare e formulare delle opinioni,
- confrontare le proprie interpretazioni con quelle degli esperti,
- comprendere i termini e le cause di disaccordo e di conflitto tra specialisti.



Museum of London: *Peopling of London*



- L'obiettivo di questa iniziativa era di dimostrare come l'eterogeneità culturale ed etnica della popolazione londinese risalga a tempi antichi.
- Rivisitare la storia di Londra alla luce di questa diversità.

Progetti per non vedenti

- Il ruolo del museo come comunicatore non può essere disgiunto dalle problematiche culturali della conoscenza, del potere, dell'identità e del linguaggio.



Il Museo Marino Marini

- Per anni il museo è stato la sede prima del VAMI poi dell'Associazione VIVAT, e le sue sculture hanno offerto ai non vedenti la possibilità di un'esplorazione tattile del museo; ora che il VIVAT è stato sciolto l'qa sezione didattica del Museo ne ha acquisito i materiali e le competenze. Gli itinerari proposti negli anni hanno attirato l'interesse di cooperative sociali dedicate alla cura e all'inserimento di giovani con ritardo cognitivo e con varie disabilità.



Museo Marino Marini: Alzheimer

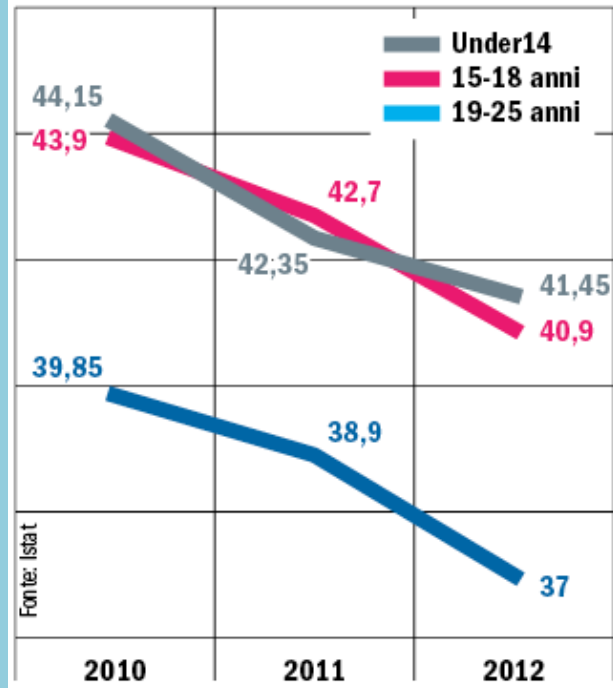
- Nella primavera 2012, tra aprile e giugno, il Museo Marini ha avviato la fase sperimentale di un progetto rivolto specificamente a persone con Alzheimer, ai loro familiari e a chi se ne prende cura. Le esperienze sono state emozionanti e intense per tutti i partecipanti, persone con Alzheimer, *caregiver* familiari e professionali, educatori geriatrici, educatori museali, fotografi e osservatori esterni.



Un pubblico difficile: gli adolescenti

Effetto Gelmini

Numero di italiani che hanno visitato almeno una mostra o un museo all'anno dal 2010 ad oggi (percentuale sulla popolazione con le stesse caratteristiche)



Sistema museale della provincia di Ravenna



- **GULP! I fumetti al museo!**
- Partendo dall'assunto *fumetto = linguaggio*, la Provincia di Ravenna ha ideato nel 2003 il progetto "**Gulp! I fumetti al museo!**", con l'intenzione di realizzare un prodotto editoriale diverso rispetto a quelli già esistenti (le guide, le monografie, gli atti, i quaderni, la rivista cartacea ed on line), in grado di far conoscere i musei aderenti al Sistema Museale a quella parte del pubblico giovanile e adulto che di norma resta indifferente davanti alle tradizionali forme di promozione culturale. Tutto ciò nella convinzione che è compito istituzionale strategico della Provincia quello di favorire la fruizione del patrimonio culturale del territorio da parte di un pubblico sempre più ampio e differenziato.

Fumetti al museo

- Grazie ai due codici - quello verbale e quello iconico - che lo caratterizzano, il fumetto permette di raccontare non solo a parole ma anche di mostrare visivamente i musei: le tavole dedicate ai musei del Sistema Museale infatti illustrano fedelmente le facciate degli edifici e le sale espositive, gli arredi e le vetrine, le collezioni esposte e i singoli beni; mostrano addirittura il volto dei direttori e del personale dei singoli musei intenti in attività di didattica con le scuole, di allestimento di mostre temporanee, di catalogazione, di ricerca scientifica, di cura dell'esposizione permanente, di restauro, di organizzazione di eventi e così via.



Giochi di ruolo al museo

- Attraverso l'interazione fra i partecipanti al GdR, si vuole far comprendere il periodo dell'occupazione nazifascista dell'Italia dal punto di vista della quotidianità, dell'occupazione militare e della risposta armata da parte dei partigiani, sottolineando soprattutto il contributo alla Lotta di liberazione dato dalla popolazione contadina.



I personaggi del GdR disegnati da Riccardo Crosa. Museo della battaglia del Senio (RA)



