



Museums, society and digital: driving the change

ABOUT US



Dopo le molte occasioni di aggiornamento, confronto e ricerca dedicate alla trasformazione digitale dei musei e alla comunicazione digitale, alla sostenibilità, all'accessibilità, alle opportunità offerte dal partenariato pubblico-privato e dall'attuazione di reti e sistemi culturali, all'aggiornamento normativo del Terzo Settore, l'impegno di ICOM Italia nel suo ruolo di facilitatore all'alfabetizzazione e alla formazione pratica su temi utili alla comunità museale, prosegue sul tema della co-progettazione.

Le attività realizzate sinora dal Comitato Italiano di ICOM, in particolare negli ultimi due anni, offrono una base condivisa, accessibile e gratuita (disponibili sul canale YouTube di ICOM Italia), a partire dalla quale – grazie anche alla capacità di visione e di innovazione di MEET Digital Cultural Center – sono stati individuati gli obiettivi specifici di questa Charrette.

Per partendo da un focus sui musei lombardi, ICOM – associazione internazionale di musei e di professionisti museali con quasi 80 anni di storia e circa 50.000 membri in 141 stati e territori – desidera estendere i risultati e i benefici di questa pratica di co-progettazione partecipata con la comunità museale italiana e mondiale, anche in vista della prossima conferenza mondiale che si terrà a Praga dal 20 al 28 agosto 2022.

ICOM Italia vuole porre le basi per una collaborazione fattiva tra i soggetti coinvolti nella Charrette (e non solo) e fornire strumenti e luoghi (fisici e digitali) di discussione che portino alla realizzazione concreta dei progetti discussi, prestilandone le fasi successive per garantire la loro piena rispondenza a criteri di accessibilità, inclusione, sostenibilità e replicabilità.

Il valore del progetto è nel processo e nella sua future opportunità di applicazione in molti contesti differenti.



MEET è il centro internazionale di Cultura Digitale fondato da Meet the Media Guru con il sostegno di Fondazione Cariplo. MEET nasce con l'obiettivo di ridurre il digital divide in Italia e sostenere la maturazione di una consapevolezza nuova rispetto alla tecnologia come risorsa per la creatività della persona e il benessere dell'intera società.

MEET è uno spazio fisico e virtuale di produzione e disseminazione di eventi, mostre, conferenze, masterclass e digital experience destinate al territorio. Si pone come il nodo italiano di un network attivo fra Europa e resto del mondo, promuovendo lo scambio, la condivisione e la costruzione di progetti innovativi con partner nazionali e internazionali con cui condivide valori, obiettivi ed esperienze. Tra i progetti di innovazione culturale in corso presso MEET si segnalano INNOVULT e AROUND READING.

INNOVULT è un progetto biennale cofinanziato dal programma Europa Creativa dell'UE che ha lo scopo di sostenere organizzazioni e professionisti creativi che vogliono portare innovazione digitale legata soprattutto alla aumentata e virtuale nella propria attività culturale.

AROUND READING è un progetto sostenuto da Fondazione Cariplo per esplorare le modalità di lettura contemporanea legate alla trasformazione digitale e consiste in un ciclo di incontri con Guru internazionali e dei Focus di approfondimento online con autori e professionisti del settore.



L'Institute without Boundaries (IwB) opera all'interno del Centre for Arts, Design & Information Technology del George Brown College di Toronto (CA). L'Istituto si concentra sulla pratica di progettazione collaborativa con obiettivi di innovazione sociale, ecologica ed economica attraverso la ricerca e la strategia del design.

Al centro del lavoro dell'IwB ci sono progetti reali di rilevanza pubblica e globale che vengono realizzati da studenti, docenti, personale ed esperti del settore, sia come parte del curriculum accademico, sia come parte del programma di ricerca. Mission del IwB è immaginare come vivere, imparare, lavorare e giocare insieme come una comunità globale e cercare modelli di sviluppo alternativi e percorsi praticabili verso un futuro luminoso.

CHARRETTE OVERVIEW

ICOM Italia e MEET, in collaborazione con Institute without Boundaries (IwB) di Toronto, con il supporto di Fondazione Cariplo organizzano un percorso di progettazione partecipata – nota come Charrette – per sostenere il rilancio dei musei italiani attraverso la sperimentazione di nuovi modelli di offerta e di domanda culturale.

La pandemia ha accelerato la diffusione di consumi digitali richiedendo a tutti i produttori e curatori di contenuti di sperimentare nuovi linguaggi per parlare con il proprio pubblico.

La Charrette si concentrerà su due aspetti di questo cambiamento: la modalità di partecipazione richieste dal pubblico e il sistema di competenze emergenti per rispondere a questa sfida.

L'obiettivo è approfondire questi aspetti insieme a un gruppo di persone che per formazione, diversità e motivazione riesca a dare una lettura multidisciplinare ai problemi e a convergere su prospettive e soluzioni comuni.



OBIETTIVI CHARRETTE

La trasformazione digitale ha permesso nuove possibilità di produzione di contenuti e ha evidenziato la necessità di aggiornamento delle forme espressive in chiave contemporanea. La pandemia e le chiusure forzate hanno rappresentato un'ulteriore accelerazione in questo senso. Questa Charrette vuole condividere le esperienze più sostenibili e originali che hanno reso complementari l'ambiente reale e quello digitale per identificare obiettivi strategici e modalità operative comuni nel post-Covid.

Sono state individuate due sfide principali sulle quali confrontarsi e lavorare:

1. La prima attiene le modalità per rilanciare la partecipazione del pubblico. Dopo anni di distanza e di fruizione ridotta e da remoto le aspettative e i desideri della persona sono cambiati, così come il probabilmente generata una nuova disponibilità a sperimentare modalità innovative di dialogo e interazione. L'ambiente digitale ha permesso sia di esplorare fruizioni alternative, sia di arricchire le esperienze in presenza ma perché questo possa accadere occorre una mediazione regionale tra i contenuti museali e i linguaggi della contemporaneità. Ci troviamo di fronte al bisogno di integrare in maniera intelligente e sensibile esperienze reali e virtuali all'interno della visitor's journey. Quali possibilità di nuovi servizi e nuove azioni curatoriali si profilano per la valorizzazione delle collezioni e delle storie dei musei? È possibile ampliare partecipazione e dialogo con le comunità avviando processi di co-creazione culturale a partire da una riflessione comune su questi temi?
2. La seconda sfida discende dalla prima poiché si interroga sul sistema di competenze più rilevanti per compiere la missione del museo oggi e sostenere il suo ruolo attivo nella società attuale. È fondamentale comprendere quali sono le figure professionali che un simile processo richiede e come, anche attraverso pratiche di condivisione di risorse – l'opzione possa adottare un piano che nel tempo le porti a colmare gli eventuali deficit, attraverso attività di formazione interne ed l'integrazione del personale. Quali sono le professionalità esistenti a cui guardare? Quali quelle da sviluppare? L'interdisciplinarietà è un valore? Da quali punti fermi dare avvio alla riflessione e alla progettazione?

ELENCO PARTECIPANTI

Gruppo 1

- Debora Agostino
- Laura Aldovini
- Michèle Andreotti
- Alessandra Barbera
- Daniela Brunazzi
- Maddalena Camera
- Giuseppe Contento
- Giulia Garattini
- Davide Davidi
- Veronica Ghizzi
- Loredana Grimaldi
- Anna Maria Marras
- Silvia Mascheroni
- Teresa Medici
- Marco Peri
- Cristiana Pivetta
- Anna Rinaldi
- Simona Ricci
- Gabriella Rinaldi
- Elisa Rota
- Filippo Venghini
- Angela Vitali
- Emma Zanella



Gruppo 2

- Roberto Adamoli
- Lucrezia Babi
- Chiara Bondoni
- Giovanna Brambilla
- Samuele Briatore
- Maria Grazia Diani
- Chiara Franceschi
- Elena Franco
- Manuel Gabriele
- Francesca Gentile
- Stefano Paolo Giovanni
- Marta Mantoro
- Sarah Dominguez Orlandi
- Irene Panzani
- Armado Federzoli
- Cinzia Perulli
- Eleonora Rebellini
- Bianca Svesata
- Martina Sventi
- Alfredo Vaberi
- Valentina Zucchi

IDEE PROGETTUALI

AREA 1 Ricostruire la relazione e progettare luoghi d'interazione

1.1. Inclusion e Audience Engagement:

Progettare un metodo di ascolto interno e del pubblico come premessa per una strategia inclusiva.

1.2. Musei e Metaverso:

Progettare un luogo d'incontro tra musei e con il pubblico nel mondo virtuale.

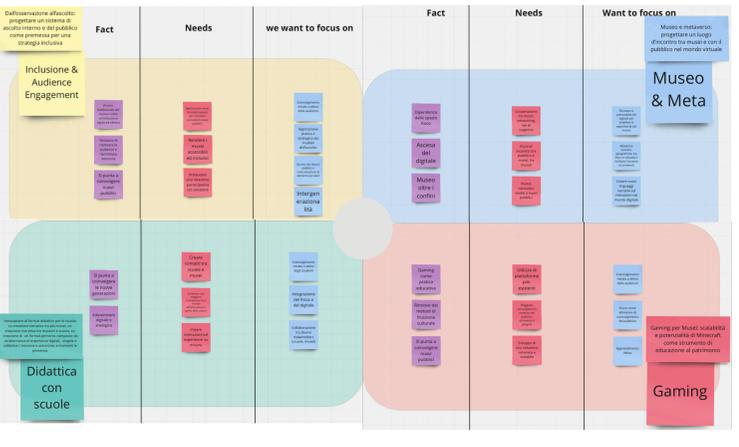
AREA 2 Rinnovo della curatela e della missione educativa

2.1. Scuole e Co-creazione:

Co-creazione tematica tra più musei, narrativa tra musei e scuola, format-percorso composto da un'alternanza di esperienze digitali, singole e collettive/incontro e sincrone, e momenti in presenza.

2.2. Gaming per Musei:

Un approfondimento sulla scalabilità e sulle potenzialità di Minecraft come strumento di educazione al patrimonio.



RISULTATI

Idea progettuale 1 Inclusion e Audience Engagement

Il museo deve essere una presenza attiva e dialogante con la comunità locale. Il territorio rimane un tratto sostanziale del significato e della missione del museo e questo richiede il costante rinnovo della collaborazione con corpi intermedi della società civile. È emersa con forza la necessità di aprire spazi di ascolto e racconto tra gli attuali visitatori e il cosiddetto non pubblico. Si tratta di usare bene strumenti e competenze di coinvolgimento e comunicazione già in circolazione da tempo, ma che richiedono una strategia di community making che può evolvere in un coinvolgimento più forte della comunità nel racconto delle iniziative del museo.

ICOM potrebbe diventare un osservatorio di pratiche e metodologie di ascolto e coinvolgimento dei pubblici da parte dei musei, proponendo ricerche e formazione.



Idea progettuale 3 Scuole e Co-creazione

Il museo partendo dalle attività di valorizzazione della propria collezione e in generale di conservazione della memoria e dei valori può contribuire al dibattito e approfondimento di temi comuni che mettono in relazione contemporaneità ed attualità. In questo senso la curatela della discussione dovrebbe essere condotta con soggetti esterni che a vario titolo moderano e partecipano al dibattito come industrie editoriali e giornali da una parte, scuole e Università dall'altra. Queste azioni porterebbero le persone alla partecipazione attiva nei luoghi di cultura, alla consapevolezza del museo come spazio non solo da visitare, ma da frequentare. I passaggi per arrivare a questo obiettivo sono molteplici e richiedono una generale apertura alla co-creazione sull'elaborazione dei contenuti e dei format di coinvolgimento e divulgazione.

ICOM potrebbe contribuire alla definizione di partnership editoriali per la condivisione di linee di dibattito comuni e di format di coinvolgimento di scuole.



Idea progettuale 2 Museo e Metaverso

Il concetto di metaverso risulta molto intrigante per i professionisti della cultura e inteso ad esso si concentrano aspettative di azioni e risultati positive legate allo sviluppo sostenibile delle esperienze culturali e al coinvolgimento di un pubblico più lontano. Anche se non chiaramente emerso durante il confronto la possibilità di creare una rete internazionale di musei che condivide il nuovo universo online sarebbe un'operazione veramente innovativa. Tuttavia lo sviluppo di questi percorsi in ottica museale richiede una frequentazione e comprensione mutua dei mondi virtuali al fine di cogliere gli elementi di contemporaneità e i valori più profondi. Occorre probabilmente uniformare il lessico degli operatori ed esplorare insieme le varie forme di immersività emotiva, sensoriale, narrativa e sociale che il metaverso può offrire.

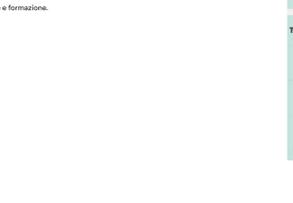
ICOM potrebbe farsi carico dello sviluppo di modalità di formazione e apprendimento su questo nuovo universo, di modo che il concetto diventi sicuro nel linguaggio e nelle azioni dei professionisti museali, e preparare la comunità a cogliere le potenzialità sociali del metaverso.



Idea progettuale 4 Gaming per Musei

Il gaming è un linguaggio che può servire a costruire relazioni con le nuove generazioni in particolare con gli adolescenti. L'idea è quella di coinvolgere giocando e imparare divertendosi e questo richiede al museo di acquisire le competenze per sostenere un dialogo culturale usando linguaggi e strumenti gaming che comportino anche l'involvimento dei giovani alla vista del museo. Grazie all'avvicinamento di alcuni progetti pilota è stata presentata la possibilità di rilanciare la sperimentazione sui videogiochi in collaborazione con Microsoft Education e, attraverso Minecraft, creare una digital community tra giovani utenti; l'idea non ha però convinto tutti i partecipanti e forse è più opportuno un approfondimento su obiettivi e gradi di efficacia di questi strumenti e una esplorazione più ampia sulle possibilità da percorrere.

ICOM potrebbe guidare l'esplorazione del mondo dei videogiochi (peraltro sempre più integrato con l'evoluzione del Metaverso) attraverso attività di ricerca, divulgazione e formazione.



CASI STUDIO

Idea progettuale 1 Inclusion e Audience Engagement

Museo Egizi di Torino

Ideazione di percorsi di training che mettono a contatto diretto lo staff museale con i visitatori.



<https://www.beunsciolari.it/esperienze-culturali-memorabili-parola-al-duo-di-invisibile-studio/>

MuseoMix

Stimolare la partecipazione culturale e la ricerca identitaria dei cittadini nei territori storicamente interessati dalle migrazioni umane, favorendo così l'integrazione civica tra i cittadini.



<http://www.museomix.it/ritorno-al-futuro/>

Europeana Learning Scenario: "Connecting generations through stories"

Elena Pessina

Mettere in dialogo diverse generazioni, tradizioni e storie culturali usando lo storytelling tipico dei grid dell'Antica Occidentale.



https://teachwithEuropeana.eu.org/files/2021/03/Europeana-DS4-4_2020_LS-ME-Elena-Pessina.pdf

Agenda 2030

Temi trasversali che i musei possono affrontare in maniera partecipativa con i visitatori, al fine inoltre, di raggiungere l'obiettivo 4: sviluppare un'istituzione di qualità per le nuove generazioni.



Idea progettuale 2 Museo e Metaverso

Into the black - Noir c'est noir

Mostra con installazione digitale mista a offrire ai visitatori un'introduzione immersiva e immediata alle opere dell'artista.



<https://www.tommasocolombo.eu/flux-portofino-black-is-black>

Idea progettuale 4 Gaming

Raffaello in Minecraft

Galleria Nazionale delle Marche, in collaborazione con Microsoft, racconta la vita di Raffaello da Vinci in Minecraft grazie agli studenti degli istituti superiori.



<https://artemagazine.it/2018/10/raffaello-in-minecraft-la-vita-del-grande-artista-in-un-videogioco/>

Boston Museum of Science

La street artist Kaws ha realizzato KAWS: NEW FRONTIER con la galleria Serpentine North Gallery di Londra e Fortnite. Gli spettatori potevano visitarla in galleria oppure da casa.



<https://jinguilunocommex.com/museum-of-science-roblox/>

Serpentine Multi-Platform KAWS Exhibition

La street artist Kaws ha realizzato KAWS: NEW FRONTIER con la galleria Serpentine North Gallery di Londra e Fortnite. Gli spettatori potevano visitarla in galleria oppure da casa.



<https://jinguilunocommex.com/serpentine-kaaws-acute-art-fortnite/>