

RECENSIONE - REVIEW

Cardone S., Masi M. (2017). *Il museo come esperienza educativa. Narrare, sperimentare, comprendere, valutare*. Bari: Progedit
di Virginia Grazia Iris Magoga

Il museo è oggi un luogo speciale, una casa per la cultura carica di memoria e futuro, piena di immaginari e visioni, ricca di conoscenze e saperi. È uno scrigno di tesori mirabili: arte, archeologia, storia, tradizioni ... Non detiene solo una funzione di conservazione, di tutela e salvaguardia del patrimonio materiale o immateriale che possiede, ma valorizza le proprie collezioni, ne esibisce le eccellenze, ne studia ogni reperto. Inoltre, si pone l'obiettivo ambizioso di formare ed educare il pubblico, attualmente sempre più esigente e diversificato nonché interessato a essere protagonista di esperienze estetiche stimolanti.

Il volume di Severo Cardone e Marta Masi nasce con l'intento di sollecitare l'attenzione sugli aspetti formativi dell'istituzione museale e di incrementare il dibattito sui bisogni di una innovativa educazione museale affidata a nuove figure professionali.

Gli autori provano

a dare alcune risposte ai numerosi interrogativi che un educatore museale – figura professionale indispensabile in un museo che vuole valorizzare la sua funzione didattica – deve porsi nell'organizzare un laboratorio di educazione museale (le basi teoriche e metodologiche, le fasi progettuali, gli strumenti didattici ed educativi, la valutazione), affinché quest'ultimo non sia un evento fine a se stesso ma si tramuti in un'esperienza formativa significativa, multidimensionale, interattiva e coinvolgente per il visitatore, rendendolo attore principale di un personale processo di negoziazione e costruzione di conoscenze (p. 2).

I recenti mutamenti della concezione del museo chiamato a farsi portavoce di valori quali l'inclusione, il dialogo e il confronto tra le tante differenze che contrassegnano le culture, chiedono

L'attivazione di indispensabili processi per garantire la giusta *mediazione* nella relazione formativa che si genera tra le collezioni del patrimonio museale e i diversi pubblici. Su questo, il testo offre considerevoli spunti di riflessione che, muovendo dalle tappe principali della storia del museo, giungono alla verifica delle modificazioni sociali che hanno interessato e coinvolto questa istituzione culturale.

In tale prospettiva, nel primo capitolo il volume ripercorre i criteri di ordinamento delle collezioni dal Settecento in poi, sottolineando come il pensiero illuminista abbia investito di un compito esplicitamente educativo e morale il patrimonio artistico considerato necessario alla crescita del sapere individuale e alla formazione del *cittadino modello*. In seguito, con la rivoluzione industriale il museo diventa il contesto formativo più adatto per l'educazione collettiva *al buon gusto* delle masse. Nel Novecento, superate le fasi critiche delle guerre e della seconda ricostruzione postbellica e intrapreso il cammino faticoso della ripresa economica, le trasformazioni sociali e l'avvento del turismo di massa danno nuovo impulso agli spazi museali che tornarono al centro del dibattito culturale. A fine XX secolo una nuova riflessione critica coinvolge il museo, le cui funzioni vengono ripensate e riprogettate. In particolare, si rende necessario migliorarne l'accessibilità, la flessibilità degli ambienti, il rinnovarsi espositivo delle collezioni. Mutano anche le caratteristiche del pubblico visitatore, che aspira a un'esperienza formativa e allo stesso tempo divertente, che sappia coinvolgere, incuriosire, stupire.

Così, il museo diviene pian piano una vera occasione di aggregazione e socializzazione, un contesto di apprendimento in grado di educare all'arte e al piacere estetico, un luogo di aggiornamento professionale, una agenzia didattica ed educativa. Il focus della ricerca in campo museografico e museologico si sposta dall'oggetto esposto al pubblico che ormai esige spazi di socializzazione e di scambio intellettuale, itinerari di educazione percettiva, momenti di relax e di contemplazione, percorsi di scoperta del territorio, occasioni creative e ri-creative.

Il secondo capitolo del libro allarga lo sguardo sugli elementi di positività e di criticità dei modelli educativi adottati in ambito museale e ne descrive le principali teorie dell'apprendimento. Percor-

rendo i territori della pedagogia e della psicologia, in particolare gli studi di Lev Vygotskij, Jerome Bruner, Howard Gardner, e gli studi di George E. Hein che chiariscono le potenzialità dei corretti processi di apprendimento attivati nel contesto museale, gli autori individuano linee guida imprescindibili per sviluppare una corretta progettazione didattica sviluppata secondo un approccio pedagogico costruttivista.

Chi opera nei servizi educativi del museo può disporre dei numerosi studi sui modelli di apprendimento, che costituiscono una fondamentale risorsa per affrontare le problematiche legate alla progettazione didattica in un'ottica riflessiva. Alla luce delle teorie costruttiviste sull'educazione museale, che concepiscono l'apprendimento come processo attivo, sociale, significativo e centrato sulle caratteristiche del discente, la pratica laboratoriale all'interno del museo risulta il metodo privilegiato al fine di attivare processi conoscitivi e di crescita personale profondi e duraturi (p. 39).

Cardone e Masi, dopo aver indagato puntualmente quali studi siano funzionali all'impegno che un *professionista museale riflessivo* deve assumere per dotarsi del corretto bagaglio teorico che gli permetta di accostarsi criticamente al contesto in cui si trova a operare, focalizzano l'attenzione sul potenziale educativo dei laboratori.

Pur senza trascurare le pratiche metodologiche da adottare per facilitare la fruizione dei beni culturali conservati nel museo – dagli apparati illustrativi alle visite guidate, alle attività di divulgazione – sappiamo che negli ultimi anni abbiamo assistito a un aumento esponenziale dell'offerta di percorsi laboratoriali, rivolti in particolar modo al pubblico scolastico. Soprattutto i musei d'arte – ampiamente diffusi nel nostro Paese – si prestano per le finalità delle attività laboratoriali, in quanto l'incontro con l'opera d'arte mette in gioco nei giovani visitatori la fantasia, lo spirito d'osservazione, il desiderio della scoperta, la capacità interpretativa e re-interpretativa. L'opera d'arte posta al centro del laboratorio non costituisce solo un obiettivo di conoscenza, in quanto testimonia di un pensiero visivo legato ad artisti, culture, epoche diverse, ma si fa anche strumento di apprendimento e di crescita personale per sviluppare competenze (anche trasversali) e allenare differenti

formae mentis, per imparare a guardare la realtà da prospettive diverse, per riconoscere la diversità e considerare la propria identità con rinnovata consapevolezza e sensibilità.

L'alto potenziale educativo dell'attività laboratoriale, dove i bambini hanno la possibilità di imparare attraverso il fare e lo sperimentare (*learning by doing*), è confermato da numerose teorie psicologiche e pedagogiche formulate nel corso del Novecento: pensiamo alla teoria delle intelligenze multiple di Gardner, il quale riconosce nel museo un contesto formativo dove il visitatore può accedere a una varietà di chiavi interpretative attivando molteplici tipologie di intelligenza; ma anche agli studi di Piaget sull'apprendimento generato dall'interazione fra il bambino e l'ambiente e sul ruolo fondamentale dello schema senso-motorio nel processo di costruzione della realtà (p. 59).

Se in Italia l'esperienza del *toccare con mano* come abilità educativa viene diffusa dalle teorizzazioni e dalle sperimentazioni del metodo di Maria Montessori, saranno in seguito le felici intuizioni dei *Laboratori tattili* di Bruno Munari a puntare sulla manualità manipolativa e ludica per riscoprire la creatività nascosta nei materiali, nelle forme, negli oggetti e nei gesti comuni. Pertanto nella didattica museale l'approccio pedagogico più efficace per coinvolgere le giovani generazioni in esperienze che siano solidamente formative ed emotivamente significanti si affida al laboratorio, che offre la possibilità di osservare liberamente, di riflettere e di fare collegamenti, di mettersi alla prova, di interpretare soggettivamente quanto appreso, sviluppando nuove competenze, modificando atteggiamenti e comportamenti, ampliando la visione della realtà.

Sicché l'uso laboratoriale del museo è insostituibile poiché attraverso le metodologie molteplici dell'operatività è in grado di lasciar sedimentare e sistematizzare il sapere che solo traducendosi in saper fare consente di assegnare un preciso valore all'esperienza museale realizzata.

Il capitolo prosegue con alcuni esempi di attività laboratoriali realizzate nei musei di Foggia (Museo Civico e Pinacoteca d'arte contemporanea *il 9cento*) dagli educatori dell'associazione di promozione sociale UtopikaMente, della quale fanno parte gli autori

del volume. Tutti i percorsi didattici progettati da UtopikaMente si basano su un processo comunicativo interattivo e pluri-sensoriale; la visita è sempre seguita da una fase laboratoriale durante la quale i giovani visitatori sono sollecitati a tradurre le suggestioni percepite in fase di osservazione in personali manufatti, scoprendo tecniche nuove e differenti materiali; la sperimentazione lascia sempre spazio a una libera e personale interpretazione dell'opera d'arte. Il laboratorio, oltre a dedicare ampio spazio al *fare*, adopera numerosi dispositivi narrativi per attivare processi di interpretazione dell'esperienza museale. Attraverso l'utilizzo di vari strumenti narrativi (albi illustrati, carte da gioco, fotografie, filmati, riproduzioni) gli educatori museali introducono i reperti e gli oggetti esposti o la tecnica e gli strumenti impiegati durante il laboratorio, fornendo un'alfabizzazione di base sulla grammatica e sulla sintassi dei linguaggi visivi. Soprattutto con i visitatori più piccoli, la lettura animata di un albo illustrato o la drammatizzazione di una scena raffigurata in un quadro, possono rappresentare un momento fondamentale per catalizzare l'attenzione e generare un maggiore coinvolgimento emotivo. Uno degli strumenti privilegiati per coniugare la dimensione narrativa del museo al linguaggio dell'infanzia è l'albo illustrato, del quale sono elencate le caratteristiche e le potenzialità nel terzo capitolo. Secondo Cardone e Masi, gli albi possono essere utilizzati per mostrare il volto inedito del museo, spazio aperto allo scambio interpretativo e creativo. Per descrivere il ruolo della lettura e dell'illustrazione e del "guardare immagini per immaginare", gli autori si sono affidati a tre delle voci più autorevoli nel panorama italiano: Antonio Faeti, Gianni Rodari e Bruno Munari. Arricchendo i collegamenti tra la narrazione mediata dalla parola e la narrazione mediata dall'immagine, l'esperienza museale può sfidare anche tematiche complesse che risulterebbero difficili da affrontare nel corso di una visita guidata di tipo tradizionale.

Arte e letteratura sono accomunate dalla capacità di evocare stupore e meraviglia tramite simboli e metafore; la letteratura per l'infanzia, in particolare, fa del connubio parola-immagine un elemento chiave per rompere gli schemi, portando il lettore oltre il già dato e facendogli cogliere la realtà da nuove prospettive (p. 85).

Dunque, un albo illustrato, proprio come un dipinto o un basorilievo, è un prodotto complesso che può allenare lo sguardo a osservare il mondo con occhi diversi, con attenzione critica e problematica. La lettura dell'albo illustrato, prima della visita museale, può sostenere in maniera ludica le informazioni necessarie per comprendere le relazioni tra opere, artisti, correnti espressive, favorendo contestualmente l'uso dell'invenzione fantastica. Inoltre, grazie alle esperienze degli esercizi di invenzione iconica suggeriti da Rodari, alle suggestioni percettive di Faeti, ai giochi d'invenzione creativa di Munari, l'albo illustrato può raccontare il museo in maniera differente.

Leggere al museo comporta ricadute positive nelle fasi successive alla lettura vera e propria: i bambini attingono alle immagini mentali costruite durante la narrazione per creare un personale prodotto o manufatto artistico utilizzando tecniche diverse (collage, disegno, pittura, fotomontaggio, *assemblage*), e dopo aver sviluppato l'ascolto danno forma a quanto appreso attraverso il "fare".

A conclusione del volume, il quarto capitolo è dedicato alla valutazione nel contesto museale. L'osservazione delle ricadute delle attività educative e didattiche, la verifica dei processi di apprendimento, la lettura critica dell'esperienza complessiva, l'analisi delle variabili estetiche legate alla fruizione attiva possono offrire concrete risposte ai problemi di diffusione e condivisione del nostro patrimonio artistico-culturale.

È necessario tener conto che oggi l'evoluzione dei sistemi di comunicazione interattiva, l'ingresso nei musei della multimedialità e delle tecnologie del virtuale, l'offerta di attività educative e laboratoriali diversificate, la possibilità di fruire di esperienze polisensoriali, hanno di fatto favorito la crescita del numero complessivo dei visitatori e delle diverse categorie dei pubblici dell'arte. Ormai, il museo postmoderno deve essere concepito come un contesto *relazionale* dove potersi incontrare, poter socializzare, potersi divertire, poter organizzare la propria auto-formazione. Il museo deve trasformarsi in un contesto aperto e dinamico, spettacolare ed esperienziale, e contestualmente essere dispositivo efficace per attivare

processi riflessivi, interpretativi, critici. Per raggiungere tali importanti traguardi è indispensabile conoscere le caratteristiche e le esigenze dei diversi pubblici, le aspettative e le motivazioni che inducono alla visita, osservare i comportamenti e le modalità di visione, valutare i possibili processi di apprendimento e le potenziali ricadute formative, comprendere il grado di soddisfazione in riferimento all'esperienza museale da un punto di vista cognitivo, sensoriale, emotivo-affettivo. Dopo aver approfondito le ragioni dell'importanza strategica dei processi di valutazione nei musei, nel volume sono descritte alcune buone prassi di indagini sul pubblico realizzate sul territorio italiano.

Infine, nell'ultima parte del libro, sono riportati i risultati di una ricerca sul campo condotta nel 2014 dall'associazione Utopika-Mente per il Sistema Museale Civico di Foggia. Attraverso la somministrazione agli studenti di alcune scuole primarie di un questionario finalizzato a far emergere il gradimento dell'esperienza educativa realizzata nel museo, è stata realizzata la *summative evaluation*, la valutazione a posteriori.

La tabulazione delle risposte fornite dagli studenti ha permesso di comprendere non solo l'importanza del processo di valutazione in sé – indispensabile per analizzare il gradimento dell'esperienza, valutare le ricadute educative e formative, capire in che modo è possibile migliorare i servizi educativi, acquisire maggiore consapevolezza del ruolo strategico esercitato dall'educatore/mediatore nel processo di apprendimento – ma anche l'estrema difficoltà che un gruppo di ricerca può incontrare nella selezione e progettazione di strumenti e metodi di valutazione adeguati alle caratteristiche dell'utenza e alle finalità dell'indagine (pp. 141-142).

In conclusione, Severo Cardone e Marta Masi suggeriscono la necessità di sviluppare una sempre maggiore sinergia tra scuola e museo: una tangibile collaborazione finalizzata a “co-progettare” sia le attività di lettura e fruizione sia le attività laboratoriali e creative. Il museo, in quanto contesto di apprendimento informale, da questo punto di vista può davvero essere un partner educativo strategico per la scuola.