

Remixare un Museo: Museomix 2017 cronaca di un evento al Museo Civico di Storia Naturale di Ferrara

Marco Caselli
Stefano Mazzotti

Museo Civico di Storia Naturale, Slargo Florestano Vancini, 2 - 44121 Ferrara.

E-mail: s.mazzotti@comune.fe.it, marco.caselli.myotis@gmail.com

Museomix Italia

<http://www.museomix.it/>

E-mail: ciao@museomix.it

RIASSUNTO

Dal 10 al 12 novembre 2017 al Museo Civico di Storia Naturale di Ferrara si è svolta una maratona creativa e multidisciplinare di tre giorni dell'evento denominato Museomix. Esso è un format nato in Francia per ripensare il modo di vivere il museo e diffuso ormai in diversi paesi del mondo. Un museo che decide di farsi "remixare" mira ad un risultato a lungo termine: sperimentare un nuovo modo di vivere spazi e collezioni, aprirsi al confronto con nuovi professionisti. Museomix è una comunità aperta e variegata di appassionati di cultura, tecnologie, innovazione, che condividono una vision: musei aperti e partecipativi e connessi tra loro. Museomix costituisce anche un'opportunità per rinnovare e dotare i musei di nuovi prototipi di infrastrutture e strumentazioni tecniche. Lo scopo è quello di migliorare la fruibilità, rendere sempre più interattivo l'approccio con le collezioni rendendo il visitatore un protagonista in grado di costruire una propria personale esperienza. In Museo sono stati costituiti tre gruppi di operatori (maker, informatici, professionisti della comunicazione, artigiani, studenti, laureati in discipline scientifiche ecc.) che hanno lavorato seguendo tre tematiche denominate "terreni di gioco" così distinte: "Raccontare la Scienza insieme ai cittadini"; "Un racconto amplificato"; "Comunicare l'invisibile". Al termine della giornata finale di Museomix Ferrara, i prototipi degli exhibit ideati e sviluppati sono stati presentati, oltre al folto pubblico del Museo, anche, in tempo reale via on-line, a tutti i musei aderenti all'evento Museomix 2017, in un flusso continuo e condiviso di informazioni. Alla creazione dei prototipi si è associata, quindi, una copertura mediatica trasversale tra tutte le sedi ospitanti, con la creazione di una rete di nuovi potenziali utenti o collaboratori del Museo.

Parole chiave:

Museomix, Storia Naturale, makeathon, open source, community.

ABSTRACT

How to remix a museum: the case of Museomix 2017 at the Natural History Museum in Ferrara

From 10th to 12th November 2017 a creative and multidisciplinary marathon of three days named Museomix was held at Ferrara's Civic Natural History Museum. This a format born in France to rethink the way of experiencing museums and it is now widespread in different countries of the world. When a museum is going to be "remixed" it aims at a long-term result: a new way of experiencing spaces and collections and a more opened situation of confrontation with new professionals. Museomix is an open and varied community of culture, technology and innovation enthusiasts who share a vision: open, participatory and connected museums. Museomix is also an opportunity to renovate and equip museums with new prototypes of infrastructures and technical instruments. The aim is to improve usability, making the approach to the collections more interactive, putting the visitor as a protagonist able to build his own personal experience. Three groups of operators (makers, software developers, communication professionals, artisans, students, graduates in scientific disciplines, etc.) have been established in the museum, and they worked following three different themes called "playgrounds" as follows: "Telling Science together with citizens"; "An augmented story"; "Communicating the invisible". The exhibits prototypes, conceived, developed and assembled were presented to the large public of the Museum at the end of the final day of Museomix Ferrara, and also on-line in real time to all the museums participating in the Museomix 2017 event, in a continuous and shared information flow. The prototypes creation was therefore associated with a cross-media coverage between all the host sites, creating a network of new potential Museum users or collaborators.

Key words:

Museomix, Natural History, makeathon, open source, community.

INTRODUZIONE

Per capire al meglio cosa sia un remix, ovvero una edizione di Museomix in un museo, occorrerebbe un percorso di formazione con dettagli sulla logistica, business plan, nozioni di comunicazione, conoscenza delle imprese e delle associazioni e, non ultime, le questioni riguardanti le esigenze gestionali del format, i team, bandi, candidature, selezioni. Tutte queste voci possono far pensare a dispendi di mezzi e risorse ingenti, ma non devono spaventare. Come è vero che all'estero alcune edizioni sono state realizzate con budget importanti, è altresì possibile affermare che ne siano state svolte altre con somme di ben diversi ordini di grandezza. Una forza di questo format difatti, a fronte della complessità, è la scalabilità e l'apertura a possibili modifiche che ne permettano lo svolgimento in situazioni differenti. Prenderemo la descrizione di questo avvenimento in una

sorta di visuale in soggettiva, mutuando questo termine dal linguaggio cinematografico.

Facciamo ora un passo indietro e definiamo meglio Museomix.

Museomix è un laboratorio creativo multidisciplinare per realizzare strumenti e prototipi di dispositivi digitali che consentono ai visitatori di sperimentare il museo in un modo nuovo, ma non solo; la natura di Museomix è ispirata da eventi partecipativi (come gli Hackaton e la Citizen Science) e dalla cultura digitale delle reti e della conoscenza condivisa come il movimento Open Source (Mader, 2018).

L'obiettivo dell'evento è trasformare temporaneamente il museo in un'officina in cui si progettano e realizzano strumenti innovativi di mediazione, utili a migliorare la fruizione e coinvolgere nuovi pubblici (Sami et al., 2015). Un prototipo non è necessariamente un oggetto fisico, ma può essere l'ideazione di un nuovo approccio, una applicazione o altro.



Fig. 1. La Timeline organizzativa di un remix (fonte: museomix.it)

Ci sono altri aspetti non secondari, nell'immediato, un considerevole flusso di comunicazione nei giorni di attività permetterà una buona visibilità alla struttura, unita ad una connessione in parallelo con altri musei ed un pubblico molto trasversale (ogni edizione avviene in contemporanea in più nazioni). Nel medio-lungo termine è estremamente facilitata la formazione di gruppi locali di interesse legati al museo, con un consolidamento di contatti con realtà analoghe o affini.

Museomix è quindi un format che permette di replicare l'evento e trasferirlo in tutto il mondo, è una community di cui i gruppi locali nazionali sono garanti e facilitatori delle singole edizioni, ed è un modo di vedere i musei fuori dagli schemi e con ottiche nuove.

Museomix Italia è una comunità aperta e variegata di appassionati di cultura, tecnologie, innovazione, che condividono una vision: musei aperti, partecipativi e connessi tra loro; in collegamento con le altre community sparse per il mondo è così costituita la rete di Museomix.

La nascita di Museomix Italia risale al 2015, grazie all'impegno di un gruppo di lavoro costituito dall'Istituto per i Beni Artistici Culturali e Naturali dell'Emilia-Romagna (IBC), BAM! Strategie Culturali (società specializzata in audience development e marketing culturale) e con la collaborazione di NEMO - Network of European Museum organizations, il supporto di Aster, Nemech e Puglia Musei.

PREPARARE ED ORGANIZZARE UN REMIX

Nel 2016 una rappresentanza del Museo Civico di Storia Naturale partecipa ad una riunione in cui viene presentato il progetto Museomix. Trovando sintonia tra le attività del Museo e questo progetto si decide di intraprendere il cammino verso un remix. Stabiliti i contatti con la community nascente di Museomix Italia, si decide per la candidatura nel 2017 per poter avere a disposizione spazi che durante l'anno corrente sarebbero stati destinati a mostre temporanee.

L'anno di attesa diventa occasione per iniziare a formare un team locale durante l'organizzazione del remix di un altro museo cittadino, il Museo Civico del Risorgimento e della Resistenza, nell'edizione 2016; circostanza utilissima per arrivare con le idee ben chiare ed esperienza già maturata al 2017. Oltre a ciò, nel frattempo, diversi componenti del team organizzativo hanno anche vissuto esperienze di remix fuori dall'Italia.

Il lavoro effettivo per una edizione di Museomix non dura solo i tre giorni dell'evento, ma parte circa un anno prima, con una roadmap (fig.1) ben definita che parte da una candidatura ad inizio primavera fino alla tre giorni di metà novembre in cui tutto ha luogo.

Tornando quindi alla nostra soggettiva, nei primi mesi dell'anno in cui si intende ospitare l'evento si inizia una programmazione secondo la tabella di marcia ufficiale fornita sui canali web di Museomix (v. siti web n. 1-2). Il primo passo sarà la redazione del documento di candidatura, che con l'aiuto di linee guida ed esempi reperibili in rete sarà un ottimo test per verificare la fattibilità e prevedere punti cri-

tici nell'organizzazione. La candidatura è un documento con cui il museo (o in alternativa un gruppo di interesse che fa riferimento ad esso) si presenta come potenziale sede di un remix, e dove elenca le risorse che verranno messe a disposizione per lo svolgimento dell'evento. Normalmente entro la primavera la candidatura viene sottoposta al vaglio della community. Nel documento si trovano le allocazioni degli spazi, un budget previsionale, i terreni di gioco, un eventuale elenco di partnership utili già attive in precedenza o attivate per l'occasione. Museomix Italia valuta e decide se il museo abbia i requisiti necessari per organizzare un remix o se occorra rivedere il piano presentato.

Tornando ai "Terreni di gioco", occorre spiegarne la funzione. Saranno i "temi" assegnati ai team creativi, dai quali scaturiranno i progetti ed i prototipi. Nella scelta di essi il museo può puntare, per esempio, su aspetti critici ai quali occorre una soluzione, ma anche campi assolutamente nuovi su cui non si è ancora confrontato. Il Museo di Storia Naturale di Ferrara ha optato per i seguenti tre temi. Il primo tema è "Raccontare la scienza insieme ai cittadini", con il quale si pone l'accento sul tema del collegamento tra museo e comunità locale sia attraverso la citizen science che altre pratiche partecipate. Il secondo terreno di gioco è "Un racconto amplificato" e concerne nuove modalità di fruizione del percorso museale. Il terzo terreno di gioco infine è "Comunicare l'invisibile", con il quale si ha il difficile compito di raccontare ciò che normalmente non è visibile di un museo, pur essendone parte integrante, come le collezioni di studio non esposte. Si noti come i temi non siano richieste di progetti precisi e predeterminati ma lascino volutamente spazio alla creatività dei partecipanti.

Determinate le tematiche di lavoro si passerà a costruire la rete organizzativa; il fatto di trovarci in una struttura municipale ha fornito una vasta serie di vantaggi potendo usufruire di diversi servizi già coperti dalle strutture comunali, tuttavia è stato comunque utile rapportarsi con altre realtà, sia di tipo imprenditoriale che associativo per approntare ciò che a livello tecnico e logistico ha permesso lo svolgimento della maratona creativa. Questa varietà di tipologie di realtà coinvolte non è casuale ma fa parte della modalità di coinvolgimento trasversale a cui mira il format per favorire nuove connessioni.

Una associazione di commercianti, ad esempio, ha fornito il catering per tutti e tre i giorni. Mediante una collaborazione con alcune classi di scuole locali è stata organizzata una mostra temporanea diffusa, con immagini dei reperti del Museo rivisitati e trasformati dagli alunni in opere, a loro volta diventate manifesti dell'evento (fig. 2) e collocate nelle vetrine degli esercizi commerciali che hanno contribuito.

Due imprese ed un FabLab hanno coperto la parte tecnica, occupandosi rispettivamente di allestire una vera officina creativa, che ha permesso dalla lavorazione del legno e materiali riciclati alla stampa 3D, un reparto tecnologico con componenti elettronici, pc portatili e server wordpress preinstallati per qualsiasi esigenza, il tutto coordinato da esperti in grado di utilizzare i macchinari ed indirizzare i mixers sulle tecniche più adatte alla realizzazione del proprio progetto.



Fig. 2. Uno dei manifesti dell'evento, ricavato dalle opere degli studenti della scuola Cosmè Tura

Contestualmente a ciò sono stati assegnati in via definitiva i relativi spazi per il laboratorio/officina, quelli per le squadre in cui elaborare i progetti, quelli per il catering e quelli per le riunioni plenarie (grazie ad una collaborazione con una vicina sala cinematografica e centro espositivo comunale abbiamo avuto accesso a degli spazi extra a brevissima distanza dalla sede museale); questa planimetria è stata utile sia alla commissione di Museomix Italia per capire a che punto fosse l'organizzazione, ma anche per i partecipanti, a cui è stata fornita una vera e propria mappa con l'ubicazione di tutti i luoghi chiave in una guida stampata ad hoc.

Una volta accettata la candidatura del Museo si prosegue con i bandi per selezionare i mixers, normalmente in due sessioni separate, una a fine primavera ed una a fine estate (in caso fosse necessario integrare la prima selezione), nelle quali si apre la candidatura ai partecipanti mediante un questionario da compilare online, in cui si raccolgono informazioni circa le loro competenze e per quale figura si intendano candidare. Questa procedura è utile per equilibrare le competenze dei partecipanti ed conoscere in linea generale quali tipi di know-how sono in gioco.

Le squadre infatti per avere una maggior plasticità creativa sono normalmente composte da sei profili differenti e complementari, ognuno esperto in un diverso campo, quali Comunicazione, Mediazione, Design, Making, Programmazione ed ovviamente un esperto del tema principale del museo per poter garantire una correttezza delle informazioni comunicate.

Per integrare il quadro delle conoscenze necessarie sono messi inoltre a disposizione alcuni collaboratori del museo, per ciò che concerne questioni tecniche e gestionali relative alla struttura, inoltre, dove possibile, alcuni esperti di materie correlate; per esempio come museo di storia naturale una figura di riferimento per la gestione delle collezioni è stata quella di un tassidermista ospite che ha potuto rispondere su quesiti pratici circa le tecniche di conservazione e preparazione dei reperti.

Contestualmente alle due sessioni di call e alle relative valutazioni per selezionare i mixers, l'organizzazione procede decidendo in via definitiva il cronoprogramma dettagliato di tutto quanto accadrà durante i 3 giorni, sino agli orari dei pasti, le eventuali segnaletiche ed i servizi ag-

giuntivi derivati da vari partenariati attivati.

Una preparazione accurata e preventiva è fondamentale per rendere il meccanismo il più funzionale possibile entro la data stabilita, considerando che non è possibile posticipare in quanto tutti i remix di una edizione avvengono in contemporanea e questo, oltre ad essere un requisito del format, è anche un fattore chiave per la comunicazione, sia tra i musei stessi che verso l'esterno. Viene infatti istituito nel team organizzativo un gruppo di lavoro apposito per la comunicazione, detto Mixroom, il quale gestisce la comunicazione interna ed esterna al remix (cioè tra le varie sedi per esigenze di qualsiasi tipo ma anche verso il pubblico), sia di coordinare la realizzazione e gestione dei filmati giornalieri (v. sito web n. 3) che permettono ai singoli musei di avere aggiornamenti su quanto sta succedendo nel resto delle sedi remixate.

A questo punto abbiamo introdotto altri due concetti importanti nella filosofia di Museomix: la simultaneità e la trasversalità. La trasversalità può essere vista non solo nei riguardi dell'informazione che avviene sia per un pubblico di addetti ai lavori che per i potenziali visitatori, ma anche nei confronti delle professionalità coinvolte, le quali durante la selezione non sono vincolate da livelli di esperienza ma solo dalle competenze. Questo permette di avere nella stessa squadra professionisti esperti e studenti, appassionati della materia o docenti. Si tratta di fattori attivanti per quanto riguarda la creazione di reti di contatti e potenzialmente di comunità attorno alla struttura. Come già accennato, il fine di un remix si estende all'incentivazione di nuove partnership ed alla creazione di community per rendere il museo una "piattaforma museo" che unisca diversi individui in base ad interessi condivisi per la materia trattata (Siung et al. 2017). Per coordinare una rete di tale complessità in modo funzionale alla struttura del Museo di Storia Naturale di Ferrara, che è un museo municipale, si è optato per una suddivisione del coordinamento; tre distinte figure hanno seguito rispettivamente la parte amministrativa e i contatti con il Comune, la parte operativa e quella scientifica in relazione al museo stesso, e infine la coerenza con il format ed i contatti con la community nazionale ed internazionale di Museomix.

L'EVENTO

Se tutte queste fasi sono andate a buon fine, lo svolgimento dei tre giorni della maratona sarà estremamente facilitato, ed arrivati al weekend di novembre in cui si svolge Museomix tutto è pronto. A livello organizzativo, nel caso ferrarese qui descritto, particolare riguardo richiede la mediazione tra tempi e linguaggi diversi tra imprese, associazioni e pubblica amministrazione, al punto di avere diverse figure di coordinamento per i diversi settori.

I tre giorni sono intensi, serrati; il team organizzativo è sempre a disposizione dei mixers per risolvere problemi o fornire consigli, il museo resta aperto ai visitatori e sono previste figure di mediazione che coinvolgono il pubblico spiegando gli avvenimenti in corso.



Fig. 3. Alcuni visitatori durante l'apertura pomeridiana del terzo giorno

Il primo giorno, dopo le registrazioni dei partecipanti e la consegna delle guide, una visita con presentazione della struttura fornisce le prime informazioni ed i temi dei terreni di gioco; subito dopo avviene la definizione delle squadre in base alle idee ed alle competenze dei partecipanti e la maratona ha inizio. Le sessioni di lavoro sono intervallate dai pasti e dalle periodiche riunioni plenarie in cui le squadre presentano l'avanzamento dei lavori e vedono i video realizzati in tutti gli altri musei. Contemporaneamente il team Mixroom lavora per comunicare ciò che sta succedendo sui social media, ma anche su canali più tradizionali come televisione, radio e carta stampata, il tutto viene riverberato nella rete degli altri musei remixati nel mondo. Il crescendo continua sino alla mattina del terzo giorno, in cui i prototipi realizzati sono messi alla prova (fase anche detta del "crash-test"), poiché nel tardo pomeriggio ci sarà la vera prova su strada, con l'apertura (per la quale è consigliato valutare un prolungamento rispetto ai normali orari) al pubblico che potrà visitare il museo (fig. 3) e provare di persona questi nuovi progetti con l'assistenza degli stessi ideatori.

I RISULTATI E IL DOPO-REMIX

Sono stati creati tre prototipi grazie ai quali abbiamo visto attori impersonare nomi storici della scienza, diorami prendere vita al passaggio dei visitatori, ologrammi, sistemi interattivi multimediali di diverso tipo. Abbiamo visto un

museo letteralmente pieno di persone curiose e piene di entusiasmo, alcuni già affezionati altri nuovi visitatori. Non ultimi i contatti con nuove realtà culturali, nuovo pubblico e nuove idee su misura per questa struttura. I prototipi come da prassi sono rimasti esposti per una settimana dopo la fine di Museomix. Uno di essi, con l'aiuto degli stessi mixers ideatori e della loro nuova associazione, è stato recentemente riprogettato, messo a norma ed adattato ad un uso continuativo e per ciò entrerà a breve come exhibit nel percorso espositivo permanente nella sezione "Ambiente Terra".

BIBLIOGRAFIA

- MADER C., 2018. Living Natural history: collaborative adventure in museum of tomorrow. ICOM NATHIST 2018 Annual Conference - Call for Papers Tel Aviv and Jerusalem, Israel, November 5-8.
- SANI M., LYNCH B., VISSER J., GARIBOLDI A., 2018. Mapping of practices in the EU Member States on Participatory governance of cultural heritage to support the OMC working group under the same name (Work Plan for Culture 2015-2018). EENC Short Analytical Report. June 2015. pp. 37-38

SITI WEB (ultimo accesso 29.04.2019)

- 1 - www.museomix.it Museomix Italia
- 2 - www.museomix.org Museomix Global
- 3 - www.creative-museum.net