

... PAESAGGI CULTURALI ...

*Nuove forme di valorizzazione del patrimonio:
dalla ricerca all'azione condivisa*

*a cura di
Alessandra De Nicola e Franca Zuccoli*



... PAESAGGI CULTURALI ...

***Nuove forme di valorizzazione del patrimonio:
dalla ricerca all'azione condivisa***

a cura di

Alessandra De Nicola e Franca Zuccoli



Presentazione del progetto

**Paesaggi culturali. Nuove forme di valorizzazione del patrimonio:
dalla ricerca all'azione condivisa**

di Cristina Cappellini

Introduzione

di Alessandra De Nicola, Franca Zuccoli

**PRIMA SEZIONE:
I PATRIMONI SI PRESENTANO**

Villa Carlotta e il suo genius loci

di Serena Bertolucci

L'Isola Comacina, un paesaggio tra storia e contemporaneità

di Marco Galateri di Genola

L'Isola Comacina: patrimonio artistico, archeologico, storico e naturale

di Sara Monga

Orto Botanico di Bergamo, da Colle Aperto alla Valle della Biodiversità

di Gabriele Rinaldi

**SECONDA SEZIONE:
IL PROGETTO DI RICERCA: SCOMMETTERE SUL PUBBLICO**

Il progetto di ricerca: mettersi in gioco e scommettere sul pubblico

di Franca Zuccoli

**Tra Arte e Scienza. Quando non è bello ciò che è bello,
ma è bello ciò che capisco**

di Alessandra De Nicola

VIP: Visitor In Practice

di Claudia Fredella

Esplorare e conoscere con un kit

di Patrizia Berera

TERZA SEZIONE: SGUARDI

Leggere il paesaggio - di *Patrizia Berera*

«Ciò che colla umanità ha somiglianza... »

Riflessioni storico-artistiche in margine al concetto

di Paesaggio culturale - di *Serena Bertolucci*

Paesaggio, spazio della formazione - di *Mario Calidoni*

Il Tempio delle Radici nel quale l'uomo può camminare

di *Tiziano Fratus*

Paesaggio con signora. La conoscenza dei pubblici come fondamento

della relazione tra i paesaggi culturali e chi li percorre

di *Alessandra Gariboldi*

Il paesaggio nel cinema - di *Giacomo Gatti*

L'Isola di Alcina - di *Luca Ghirardosi*

Musei e paesaggi culturali. Il censimento ICOM Italia.

Le pratiche educative e le attività didattiche: per uno sguardo d'insieme

di *Silvia Mascheroni*

Parole, semi, disegni, giardini. Una riflessione su paesaggio, lettura

e educazione dello sguardo - di *Martino Negri*

Guardare il paesaggio con gli occhi dei ragazzi: letture e strategie

di *Elisabetta Nigris*

Lezioni sul paesaggio - di *Marco Pellizzola*

Il paesaggio culturale e l'Orto Botanico - di *Gabriele Rinaldi*

Rompere la cornice: fruizione attiva del paesaggio - di *Enrico Squarcina*

Paesaggio e paesaggi culturali come spunti per una didattica

della complessità - di *Mara Sugni*

Per una critica del paesaggio culturale. Sguardo, relazione, percezione

di *Mario Turci*

Tre luoghi che ci permettono di intraprendere un vero viaggio

di *Franca Zuccoli*

IL PROGETTO DI RICERCA, SCOMMETTERE SUL PUBBLICO





IL PROGETTO DI RICERCA: METTERSI IN GIOCO E SCOMMETTERE SUL PUBBLICO

Franca Zuccoli

*I*niziare una ricerca è sempre un passaggio estremamente complesso e affascinante che pone in campo numerosi attori e che coinvolge direttamente paradigmi teorici e metodologici. Articolare delle ipotesi, dettate da plurime esperienze, confrontarsi con più soggetti che, in questo specifico caso, a titolo diverso operano nell'ambito dei beni culturali e dei patrimoni, riflettere sulle molteplici possibilità d'indagine, diviene un'occasione speciale per mettere a tema in modo concreto riflessioni e pensieri che negli anni hanno subito stratificazioni, ma che necessitano di implementare il confronto. I finanziamenti erogati dalla Regione Lombardia permettono così di articolare tesi e ipotesi, di svolgerle concretamente, trovando, pur nell'affannosa corsa contro il tempo per conciliare scadenze ed esecuzioni tangibili, la possibilità di compiere realizzazioni significative, di riflettere in profondità, di sviluppare vere e proprie ricerche che il periodo attuale, con la sua contrazione economica, difficilmente consentirebbe di svolgere.

¹⁾ Il progetto ha visto la partecipazione da parte dell'Università di Milano Bicocca, Corso di Laurea in di Scienze della Formazione Primaria dei docenti: Elisabetta Nigris (Presidente del Corso di Laurea, cattedra di Progettazione e Valutazione), Enrico Squarcina (cattedra di Geografia) e Franca Zuccoli (cattedra di Didattica Generale, Educazione all'Immagine, direzione scientifica del progetto) oltre all'apporto fondamentale di Alessandra De Nicola e Claudia Fredella (ricercatrici direttamente implicate nella progettazione e realizzazione).

Una visitatrice lascia il proprio commento nella Valle della Biodiversità di Astino, Bergamo.



Un ambito come quello legato al paesaggio e alle sue implicazioni culturali, in bilico tra arte e scienza, che si confronta con immediatezza con la partecipazione del pubblico riconoscendo il suo coinvolgimento come un valore, risulta un campo di confine, una frontiera dalle innumerevoli possibilità che stimola il dialogo tra le discipline e costringe a un confronto serratissimo. Ritornando alle riflessioni sul tema "ricerca", nella sua specificità, alcuni autori metaforicamente la rappresentano come un viaggio, per altri ancora si tratta di un percorso, e in entrambi i casi questi paragoni si attagliano perfettamente al nostro caso, in cui il camminare, il muoversi, il raggiungere e lavorare su più luoghi, connessi da un'ipotesi fondante, è divenuto, fin dall'inizio, la peculiarità di questo studio.

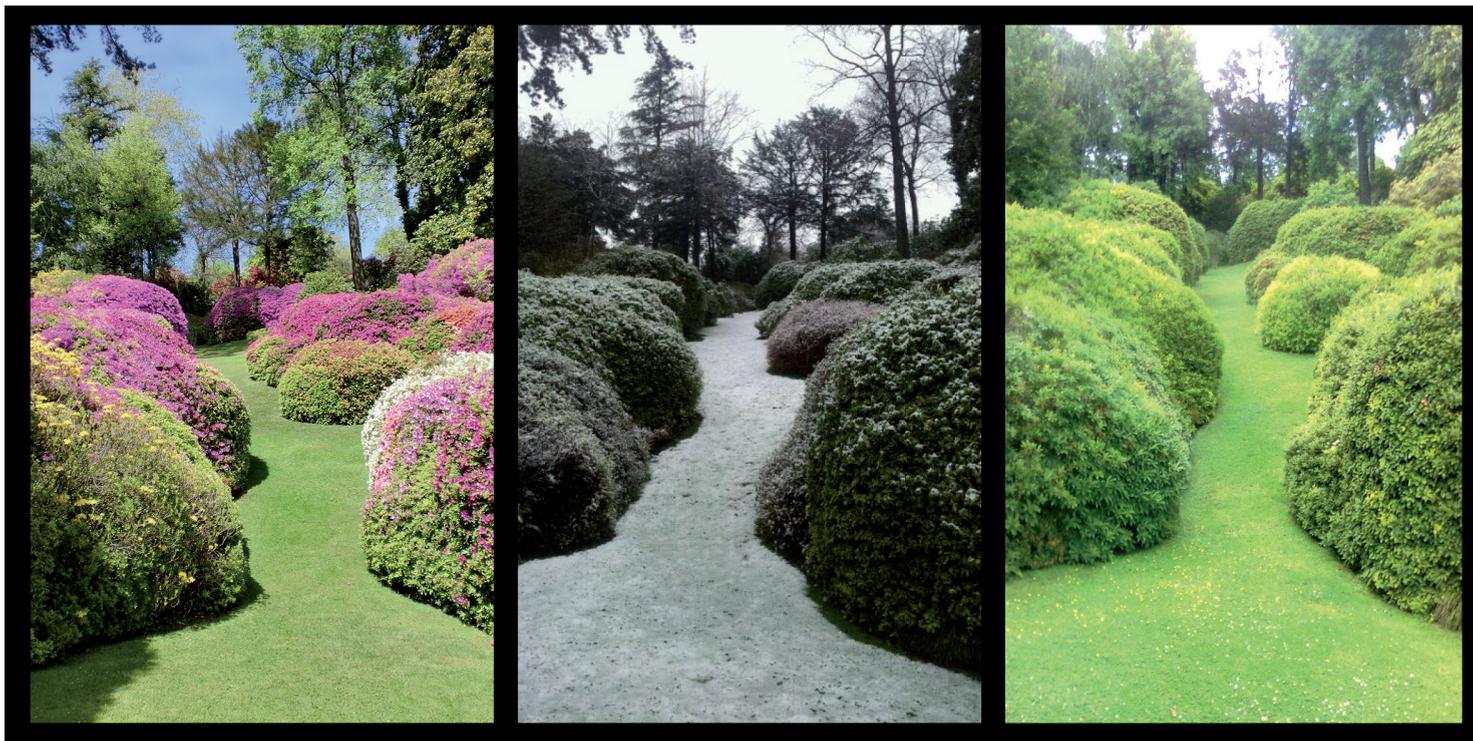
Paesaggi culturali è, infatti, un progetto di ricerca, condotto dal Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione¹ in totale sinergia con i referenti dei patrimoni coinvolti che ha avuto come obiettivo lo studio del pubblico e la messa a punto di nuovi strumenti per la fruizione proprio del patrimonio paesaggistico e storico-artistico di Villa Carlotta, Isola Comacina, Orto Botanico di Bergamo (Rete

degli Orti Botanici di Lombardia) e che ha contemplato in un momento successivo anche l'adesione della Valle della Biodiversità di Astino, inaugurata il 14 maggio 2015. Questa indagine, la cui concretizzazione ha avuto come obiettivo generale il miglioramento dell'esperienza fruitiva dei visitatori, ha promosso l'attivazione di pratiche capaci di facilitare e di rendere più partecipato il percorso di visita in questi luoghi. Unito a questo scopo vi era una scommessa, quella di cercare di armonizzare due linguaggi differenti, sentiti solitamente e astrattamente

come distanti, quello scientifico e quello umanistico, lavorando proprio sul tema del paesaggio che nelle sue molteplici declinazioni, dal giardino all'ambiente urbano, invece, ben si presta a coniugare gli ambiti artistico, scientifico e storico. (Norberg-Schultz, 2011; Pandakovic, Dal Sasso, 2013; Raffestin, 2005; Sena Chiesa, Pontrandolfo, 2015; Thompson, 2009)

Il percorso di ricerca nella sua complessità è durato un anno e quattro mesi, nella prima parte si è trattato di un periodo in cui è stato sviluppato un lavoro mirato sul pubblico che frequenta queste istituzioni, impegno che sarà ulteriormente dettagliato in termini di tempistiche e di risultati nelle prossime pagine; nella seconda

*Il giardino di Villa Carlotta
nelle diverse stagioni.*



parte, invece, (da agosto a dicembre 2015) le informazioni raccolte ed elaborate a partire dalla prima ricerca hanno provato, in accordo con i referenti dei luoghi coinvolti, a prendere forma, sia in termini di sperimentazioni, sia in termini di produzione di materiali specifici, in modo che le ipotesi precedentemente esplorate potessero realizzarsi.

Nella fase di avvio del primo progetto di ricerca ci si è avvicinati semplicemente osservando le offerte al pubblico, già poste in essere, nei quattro luoghi coinvolti. La scelta metodologica in questo caso è stata proprio quella di procedere a piccoli passi, in modo non invasivo, ponendosi in un atteggiamento di osservazione della realtà e di ascolto delle necessità di tutti gli attori coinvolti, rimanendo nell'ambito della ricerca qualitativa, ma operando un meticciamiento di metodi a seconda delle possibilità offerte e delle riflessioni del gruppo (Corbetta, 2003; Mantovani (a cura di) 2000; Mortari, 2007).

L'ambito di riferimento è stato quello della ricerca azione o ricerca partecipante (Mortari, 2004), in cui i ricercatori sono stati impegnati su due diversi fronti, quello teorico e quello pratico, questo per non creare una ricerca distaccata dalle realtà coinvolte, ma per incrementare le potenzialità insite nei vari contesti di riferimento. Si sono messe in campo diverse metodologie di osservazione/interazione per individuare in fieri gli strumenti più adatti alla ricerca, alle peculiarità dei siti oltre che alla rilevazione dei comportamenti del pubblico (Bollo, 2008; Mantovani (a cura di) 2000; Solima, 2000), a partire ad esempio dalle ricognizioni sul territorio, non da subito codificate in modo deterministico, ma costruite nello svolgersi dell'azione, per iniziare a rapportarsi e a conoscere in maniera più puntuale questi stessi luoghi e le persone che li abitavano, e in molti casi tuttora li abitano.

Ogni progetto di ricerca, infatti, impostato in un modo non direttivo o astratto, necessita di un tempo di contatto appropriato per poter entrare in connessione con i luoghi, le tematiche, le pratiche e le persone che saranno oggetto e soggetto della ricerca (Bove,

2009; Mortari 2007; Ricolfi, 2001). Dopo queste iniziali perlustrazioni (durate da novembre 2014 ad aprile 2015 a causa della chiusura stagionale delle tre istituzioni), funzionali a capire la struttura oltre che l'articolazione di queste realtà, si è passati a una prima fase più strutturata, che ha permesso di dettagliare un piano di ricerca che ha previsto le seguenti fasi operative:

- osservazione e studio sul personale del museo e sui pubblici presenti, attentamente documentati con video e audio riprese, questionari, interviste non direttive, colloqui in profondità, raccolta di storie di vite;
- tabulazione dei dati ed estrapolazione delle tematiche cardine;
- fase operativa con proposte di attività, strettamente collegate ai patrimoni, che andassero a collocarsi nel filone della valorizzazione, dell'interpretazione e della partecipazione del pubblico, oltre che nel potenziamento della possibile connessione tra le tematiche di arte e scienza nei vari luoghi.

La prima fase del progetto (della durata di cinque mesi) ha preso l'avvio da una ricerca bibliografica approfondita sui patrimoni coinvolti e sulle tematiche della partecipazione del pubblico, dell'interpretazione del patrimonio e del paesaggio. Si sono inoltre indagate *best practice* riferite a questi temi e alle tipologie di metodologie di ricerca attivate nei casi studio individuati. La ricerca bibliografica nazionale e internazionale è rimasta, però, durante tutto l'arco di tempo di attuazione, un elemento fondante per supportare l'individuazione, la scelta e l'attuazione di determinate pratiche.

I primi tempi hanno previsto anche la progettazione, la somministrazione, la sbobinatura delle interviste realizzate ai testimoni privilegiati, intendendo con questo gran parte del personale strutturato e non, coinvolto a diversi livelli nel rapporto con il pubblico e nell'interpre-

Laboratorio di lettura del paesaggio.



tazione del patrimonio. Complessivamente si è trattato di dieci interviste, di cui due ai direttori, Serena Bertolucci-Villa Carlotta, Gabriele Rinaldi- Orto Botanico di Bergamo, tre ai responsabili dei servizi educativi (Mara Sugni-Villa Carlotta, Elena Serughetti-Orto Botanico di Bergamo, Sara Monga-Isola Comacina), tre agli assistenti museali (Claudia Praticcò-Villa Carlotta, Alaide Pereira Lima-Orto Botanico di Bergamo, Erick Beltracchini-Isola Comacina). Per l'Orto Botanico di Bergamo e l'Isola Comacina si sono rese necessarie due interviste propedeutiche all'individuazione delle figure professionali da coinvolgere (Patrizia Berera- Rete degli Orti, Cristina Pesenti- Isola Comacina).

I ruoli selezionati per le interviste rientravano in categorie confrontabili tra le differenti strutture implicate. Queste interviste sono state realizzate a partire da una griglia di domande stabilita preventivamente dal team di ricerca, si trattava nello specifico d'interviste semistrutturate, non direttive, in profondità (Ciucci, 2012; Kanizsa, 1993; Silverman, 2002). La scelta è stata quella di audio-registrarle per poterle poi sbobinare integralmente e, successivamente, rinviare agli intervistati per l'approvazione.

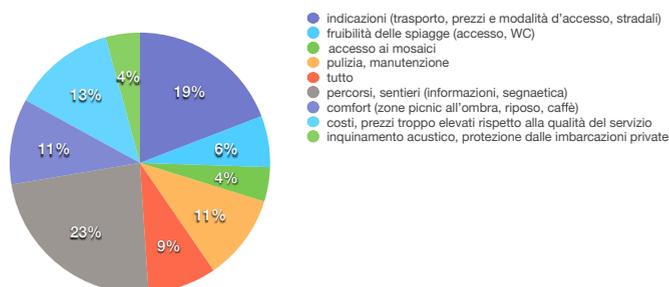
In seguito si è proceduto a una codifica delle stesse secondo il metodo della *Grounded Theory* (Charmaz, 2014; Tarozzi, 2008), analizzando individualmente i testi ed etichettandoli successivamente con macro categorie (Mortari, 2007). Si è proceduto quindi al confronto delle etichette, alla discussione sulle stesse e alla definizione di categorie comuni, qui rapidamente riportate: *mission*, definizione del servizio, del proprio ruolo e del rapporto con il pubblico, gestione, reti e rapporto con il territorio, temi chiave, criticità e punti di forza. Da questo lavoro propedeutico di elaborazione sono emersi gli aspetti peculiari e i punti in comune tra le realtà poste in connessione e si sono meglio dettagliati gli ambiti d'intervento dell'azione di ricerca. Parallelamente al lavoro sulle interviste sono stati messi a punto e somministrati al pubblico trecentododici questionari complessivi.

Nello specifico centocinque sono stati i questionari raccolti a Villa

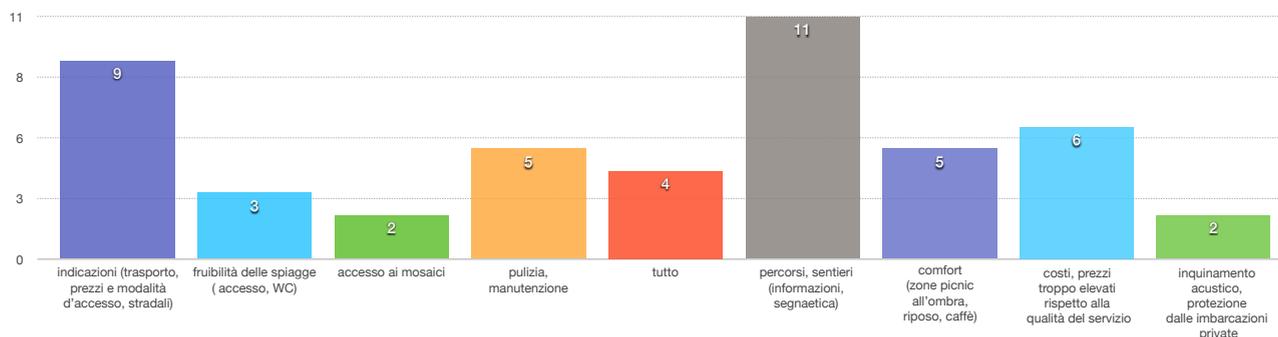
Carlotta, centocinque quelli della Valle d’Astino (qui la scelta, suggerita dal direttore Gabriele Rinaldi, è stata quella di privilegiare la Valle d’Astino, rispetto all’Orto Botanico proprio per la sua recente nascita e per la necessità di intercettare fin da subito le esigenze e le necessità del suo pubblico), centodue quelli dell’Isola Comacina. La necessità della presenza in loco per consegnare direttamente i questionari ai fruitori di questi spazi ha permesso di entrare in contatto senza intermediari con il pubblico e di verificare e confrontare in presenza alcune delle percezioni relative alle realtà che si erano fino a quel momento sviluppate solo a partire dalle dichiarazioni degli operatori e dalle esperienze sul campo delle ricercatrici. I questionari sono stati poi tabulati ed elaborati in grafici.

Esempio di restituzione dei dati raccolti attraverso i questionari somministrati all’Isola Comacina.

Giudizi e percezioni dell'esperienza tra Antiquarium e Isola Comacina cosa migliorerebbe?



RISPOSTA	UNITÀ
indicazioni (trasporto, prezzi e modalità d'accesso, stradali)	9
fruibilità delle spiagge (accesso, WC)	3
accesso ai mosaici	2
pulizia, manutenzione	5
tutto	4
percorsi, sentieri (informazioni, segnaletica)	11
comfort (zone picnic all'ombra, riposo, caffè)	5
costi, prezzi troppo elevati rispetto alla qualità del servizio	6
inquinamento acustico, protezione dalle imbarcazioni private	2



Per Villa Carlotta, dal momento che l'Ente aveva espresso il desiderio di coinvolgere i volontari nella ricerca, è stato creato un questionario ad hoc, somministrato ai ventidue volontari. Dall'esperienza di compilazione del questionario è nata una mattina di confronto e informazione dei volontari sui temi dell'accoglienza e del rapporto con il pubblico. Questa riflessione condivisa ha portato all'incremento di una specifica attenzione relativa alle pratiche agite con il pubblico, oltre alla partecipazione alle fasi successive della ricerca supportando le attività della seconda fase del progetto. Oltre ai questionari sono state realizzate osservazioni carta e matita del pubblico con la registrazione sulle mappe dei movimenti, delle soste effettuate nel percorso realizzato e, ove possibile, dei commenti. La tipologia di pubblico individuato è andata in un primo momento a privilegiare i target di riferimento (adolescenti e over 60 previsti dal progetto di ricerca), modificandosi poi a seconda del pubblico presente. Nello svolgere praticamente questo tipo di osservazione, si è notato come questa azione fosse molto complessa da gestire, forse proprio per il numero di persone coinvolte, in particolare per la vastità degli spazi previsti nel giardino Villa Carlotta e nell'Isola

*Sperimentazione VIP
nella Valle della Biodiversità.*



Comacina (si pensi che ciascun visitatore dedica circa due ore alla visita). Per facilitare questo compito oltre agli strumenti già a disposizione (mappe dei luoghi), ne sono stati creati ad hoc, si è cercato, infatti, di mettere a punto una scheda di rilevazione tramite tabella. In ogni caso questi esperimenti, alcuni più efficaci di altri, hanno permesso, non solo di sperimentare varie tecniche di ricerca e rilevazione dei comportamenti dei pubblici, ma di poter osservare accuratamente attraverso punti di vista alternativi, le scelte del pubblico, le tempistiche dedicate,

gli atteggiamenti alla presenza di un particolare bene, il rapporto fra pubblici diversi e il comportamento rispetto agli operatori.

Si è preferito dunque procedere con un'osservazione mirata, rivolta soprattutto alle attività educative, documentata anche attraverso la stesura di diari di ricerca di taglio antropologico, uno strumento di documentazione realizzato a livello cronologico, per cogliere le connessioni tra le proposte via via compiute, oltre che per creare uno sguardo continuativo e interlocutorio sui passaggi della ricerca. Questa prima parte, intesa come raccolta di una messe significativa di dati, è stata dunque la base necessaria per poter progettare realizzazioni concrete e differenti modalità di proposte al pubblico, in quanto dall'osservazione dei comportamenti del pubblico durante le visite, dalla tabulazione delle risposte dei questionari e dall'analisi delle interviste al pubblico e agli operatori direttamente interessati (direttori, educatori, personale di sala, volontari) era emersa in modo evidente la necessità di:

- *migliorare* gli apparati per l'accoglienza e l'orientamento del pubblico (in loco e sul web). Dalle rilevazioni si coglieva, infatti, come questo primo passaggio fosse cruciale per permettere un'esperienza di visita piacevole e arricchente, nel pieno delle potenzialità che il patrimonio può offrire;
- *ottimizzare* l'accesso alle didascalie sia dal punto di vista fisico (con riguardo alle disabilità) sia da un punto di vista contenutistico. In particolare si segnala che lo studio del pubblico, inizialmente mirato anche su visitatori over 60, aveva evidenziato spesso la presenza di difficoltà di lettura. A questi dati si aggiungevano le richieste dei visitatori di apparati didascalici aggiornati e contenutisticamente più accattivanti;
- *arricchire* la messe di informazioni, con differenti strumenti di ausilio alla visita, caratterizzati per la possibilità di offrire una maggior interazione sia in presenza, sia sul web;
- *sostenere e incentivare* la voglia di conoscere e di partecipare in modo più attivo, superando il senso di inadeguatezza, che un tale patrimonio a volte poco comunicato, rischiava di generare.

Sono state per questo motivo progettate azioni sperimentali che hanno visto l'ideazione e la realizzazione di materiali volti a stimolare una partecipazione diretta, utilizzando proposte tipiche delle metodologie *hand-s-on* e *minds-on* (Nigris, 2008; Zuccoli, 2014). Insieme a queste esperienze ci si è riferiti nello specifico alle pratiche e alle strategie impiegate per rendere familiare e culturalmente arricchente l'esperienza nei musei, alla luce delle ricerche di Solima (2007; 2010), unite alle indagini osservanti sui pubblici e alle, ormai storicizzate, teorie sull'interpretazione che Hooper-Greenhill (1994, 2005, 2007) ha ben armonizzato con il linguaggio del patrimonio culturale, visto come foriero di costruzione di saperi e conoscenze.

L'idea principale è stata quella di rendere i visitatori protagonisti dell'esperienza nel patrimonio, non coinvolgendoli in attività legate alle classiche visite guidate o ai laboratori, ma ideando materiali che potessero stimolare direttamente i singoli nel proprio percorso a compiere esperienze e utilizzando quei prodotti come elemento di confronto e scambio con altri visitatori. Cercando così di creare una piccola, e seppur spesso temporanea, comunità che potesse dialogare sia in presenza, sia utilizzando i materiali e depositandoli sul web.

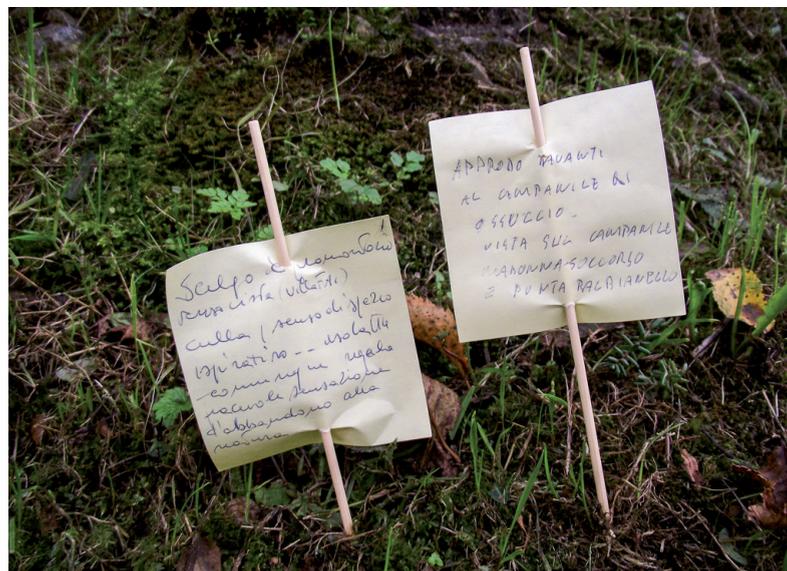
Proprio a partire dai risultati emersi dalla ricerca, per rispondere alle richieste del pubblico, è nato il format *VIP-Visitor In Practice*, che prevede il coinvolgimento diretto dei pubblici nelle attività di fruizione e costruzione dell'esperienza attraverso semplici strumenti di esplorazione e interpretazione del paesaggio. *VIP* è stata, dunque, la risposta più immediata alle esigenze riscontrate durante la prima fase del progetto. La seconda fase del progetto ha previsto la messa in atto in maniera più articolata degli strumenti individuati e sperimentati durante la prima. In particolare sono state realizzate delle mappe interattive e due tipologie di kit (le differenze patrimoniali hanno richiesto la diversificazione fra i prodotti degli Orti di Bergamo e quelli dell'Isola Comacina e di Villa Carlotta) del visitatore attivo tali da permettere al fruitore di spe-

rimentare le pratiche educative e d'ingaggio, basate sulle ricerche effettuate. Ecco in sintesi le realizzazioni compiute:

- i *kit* costruiti in base alle necessità dei visitatori, riscontrate durante le osservazioni e durante la sperimentazione di *VIP*, composti da strumenti studiati per invogliare il pubblico a compiere delle azioni di esplorazione dei patrimoni a partire dai quattro sensi, pensati per rivolgersi indistintamente ai vari target, consentendo di declinare le possibili soluzioni di fruizione in funzione dei desideri, delle aspettative e dei saperi del singolo visitatore².
- Le *mappe attive* progettate con due obiettivi: quello di ovviare alla difficoltà di orientamento negli spazi di visita e quello di costituire uno strumento d'interazione attiva con i luoghi e i patrimoni. Richiamandosi a numerosi studi in ambito geografico, pedagogico, oltre che neuroscientifico e filosofico l'idea era quella di presentare mappe, intese non solo come una rappresentazione della realtà, ma anche come un immediato strumento di azione e di apprendimento (Green R. E., 1989; Taylor M., 2014). Le *mappe attive* sono state arricchite anche dalla ideazione di materiali mobili utili all'interpretazione dei luoghi come i *totem*, volti a segnalare dei punti di attenzione per poter svolgere determinate azioni.
- La *raccolta di autobiografie* (Demetrio, 1996; Demetrio (a cura di), 2002) attraverso l'uso di video interviste con il metodo del *soliloquio* per favorire forme d'ingaggio del visitatore sul tema dell'interpretazione del paesaggio, dei patrimoni coinvolti a partire sia dal proprio vissuto personale precedente, sia dall'esperienza fatta in occasione della visita. A corollario delle video interviste sono stati fotoprodotti

² Nello specifico sui *kit VIP* si legga il contributo di Claudia Fredella, contenuto in questo stesso testo, dal titolo *VIP: Visitor In Practice*.

Messaggi lasciati dai *VIP*.



tutti i materiali generati attraverso l'uso dei kit e resi disponibili sui socialnetwork (FB e Instagram) e sul sito del progetto. L'idea, forse un po' ambiziosa, è stata quella ed è quella di provare a costruire un "museo" in divenire che possa raccogliere le impressioni e le testimonianze del pubblico, rendendo visibili e condivisibili le attività realizzate. Questa realtà virtuale è funzionale, anche, all'attivazione d'interazioni tra i visitatori stessi e gli allestimenti storicizzati.

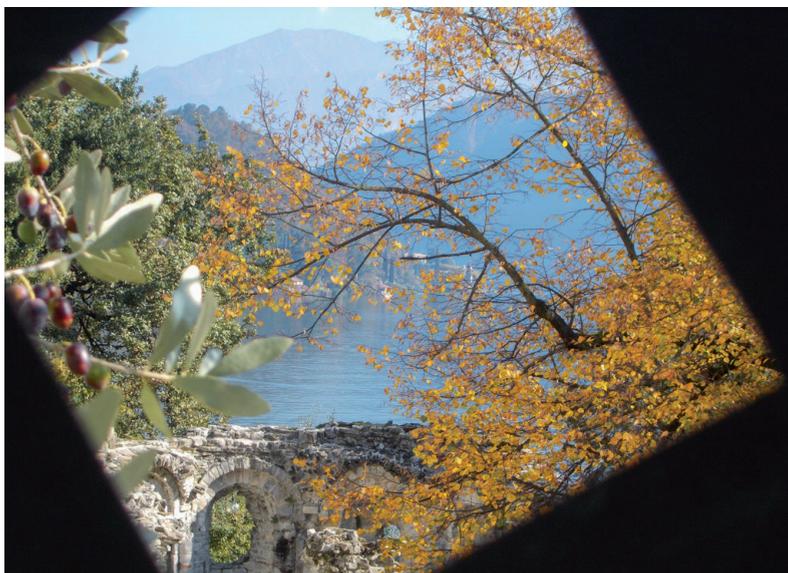
- *Gli strumenti digitali e interattivi.* Al fine di permettere una migliore fruizione secondo l'approccio di *Paesaggi culturali*, è stato messo a punto un sito che non solo raccontasse il progetto, ma permettesse al pubblico di conoscere i tre luoghi attraverso l'interpretazione che è scaturita dal progetto e lo incoraggiasse a partecipare e a contribuire al processo interpretativo nell'ottica di arricchire il bagaglio di esperienze e conoscenze di tutti i soggetti coinvolti. Il sito offre delle mappe, in questo caso interattive, dotate di *gallery* tali da permettere una sintetica visita virtuale, in cui il visitatore è portato a osservare attraverso vari punti di vista (testimonianze più o meno illustri) i luoghi identificati. Inoltre il sito offre la possibilità di scaricare il kit *VIP*, così che sia possibile cimentarsi nell'interpretazione di un ampio orizzonte culturale che non necessariamente debba coincidere con i luoghi del progetto. Accanto al web è stata progettata una *app* in grado di provvedere alle esigenze dei fruitori in armonia con quanto già esistente con l'obiettivo di permettere al visitatore di esperire i patrimoni in maniera partecipata. Si è studiato il coinvolgimento del pubblico attraverso sia la gamification, sia la trasposizione del linguaggio del kit *VIP* di parte dell'esperienza di visita ai luoghi. Secondo i meccanismi tipici di questa modalità, sono state predisposte delle "prove" dislocate lungo i percorsi di visita alle quali corrisponde un premio di natura conoscitiva. Le prove, in realtà, rispetto ad altri progetti simili, non si limitano mai a domande e risposte chiuse, ma sono pensate in una visione costruttivista della

conoscenza, sempre mirate allo svolgimento di attività di scoperta ed esplorazione. L'*app* è stata studiata per essere vissuta come "una colonna sonora" del percorso, in modo da non soverchiare il visitatore costringendolo a tenere lo sguardo fisso su un display. Per ciascun sito sono stati selezionati tre punti con tre interpretazioni-tematiche differenti, per ogni posizione è stata realizzata una clip audio per permettere al visitatore di arricchire la sua visita mediante attività esplorative realizzate sotto forma di "kit virtuale", in una sorta di esperienza *VIP*. La sceneggiatura ha avuto l'obiettivo di creare delle suggestioni nel visitatore attraverso l'utilizzo dell'audio inteso quasi come un pungolo o un apripista per la stimolazione successiva degli altri sensi. L'effetto di una musica di sottofondo è stato pensato per essere in grado di favorire l'articolazione di un percorso emozionale. La scelta dei contenuti e degli strumenti (per esempio dell'audio) è derivata dalla sintesi tra le richieste fatte dai partner e i desiderata o gli apprezzamenti del pubblico. Inoltre la proposta interpretativa ha ragionato, secondo la filosofia di *Paesaggi culturali*, sulla possibilità di rendere fruibili attraverso le tecnologie i patrimoni accessibili solo in condizioni particolari (come ad esempio l'erbario dell'Orto Botanico di Bergamo) creando così un dialogo con i percorsi espositivi normalmente frequentati.

Al termine di questa rapida carrellata, che ha mirato a raccontare i presupposti della ricerca, le sue tappe di svolgimento, le ipotesi e le realizzazioni concrete, è interessante anche puntualizzare ancora di più, anche se in poche righe, gli approcci metodologici che hanno caratterizzato questo percorso, specificando come si sia trattato di un meticciamiento, poiché nella pratica e nelle differenze delle varie situazioni molto spesso la spinta ideativa e operativa ha dovuto confrontarsi con tante specificità, che hanno richiesto una nuova messa a punto. I tre grandi riferimenti nella progettazione sono stati: l'approccio metodologico qualitativo legato all'*Art Based Research* (Sullivan, 2010), che usa l'arte e il

³⁷ Su questi aspetti interverrà in modo più dettagliato Alessandra De Nicola nel suo contributo dal titolo Tra Arte e Scienza. Quando non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che capisco.

Un punto di vista VIP.



suo potenziale esplorativo come modalità propria del fare ricerca, il metodo *IBSE- Inquiry Based Science Education* (Rocard et al., 2007) che propone l'indagine e l'investigazione come strumenti esplorativi, ma al contempo di costruzione dei saperi, insieme al metodo interpretativo del paesaggio e del patrimonio culturale (Tilden, 1957) che si articola in un approccio ermeneutico, traendo le basi dal costruttivismo³.

All'interno di questo impianto però gli elementi che hanno reso particolarmente significativi tutti i passaggi sono stati: la scommessa sul pubblico e sulle mille potenzialità e sorprese che nel contatto diretto è stato possibile cogliere, rimodificando arricchendo costantemente le idee e le opportunità di progettazione; l'esistenza di un gruppo di lavoro articolato, con molteplici e differenti sguardi; la presenza fondante di uno, anzi più, paesaggi culturali, intesi non come termini astratti, ma come elementi fortemente sostanziati nei luoghi esplorati.

Su questo, prima di chiudere questo intervento, è forse interessante porre una nuova anche se rapidissima sottolineatura, che troverà nella terza parte del libro una sezione tutta dedicata, de-

nominata *Sguardi*. Proprio per questo riposizioniamo di nuovo il nostro punto di vista sul paesaggio, accogliendo questa affermazione: «Il paesaggio muta in relazione al punto di vista, all'ottica disciplinare in cui ci si colloca: da nozione a concetto, a categoria sia dello spirito che della realtà, per cogliere e interpretare ciò che appare ma continuamente cambia e sfugge.» (Caroli, Daverio, Vassalli, 2013, p.8) Utilizziamo allora questa posizione legandola alle importanti ripercussioni che nell'ambito dell'educazione al patrimonio può avere, poiché la

conoscenza del paesaggio che ci circonda e di cui siamo attori consapevoli diventi davvero elemento fondante della pratica educativa. Quello che ci chiede questo passaggio è quello di compiere un atto che ha che fare con il vedere, l'immergersi, il conoscere: «E l'azione del vedere si associa all'azione del conoscere, non in una successione ma nella simultaneità, dal momento che vista e conoscenza nelle antiche lingue sono sinonimi. Il greco *eidenai* (osservare) tiene in sé il senso del "conoscere", come il latino *videre*.» (Goldin, 2013, p.18) E proprio questa è stata la richiesta che abbiamo voluto fare ai visitatori con le nostre proposte, quella di compiere degli atti con e nel paesaggio, obbligandoci così, come dichiara Benedetta Castiglione, a una posizione di dialogo, nello sviluppo della dialettica tra identità e diversità-alterità, come pure nell'alternanza tra desiderio di radicamento e desiderio di scoperta. Quello che speriamo è che questo progetto sia riuscito in qualche modo a farci riscoprire, così, come abitanti di questi specifici e meravigliosi luoghi, custodi, testimoni e responsabili per il futuro (Castiglioni, 2010, p.28).

Bibliografia

- Bollo A. (a cura di), 2008, *I pubblici dei musei. Conoscenza e politiche*, Franco Angeli, Milano.
- Bove C., 2009, *Ricerca educativa e formazione. Contaminazioni metodologiche*, Franco Angeli, Milano.
- Caroli F., Daverio P., Vassalli S., 2013, *Le anime del paesaggio*, Interlinea, Novara.
- Castiglioni B., 2010, *Educare al paesaggio*, Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna, Treviso.
- Charmaz K., 2014, *Constructing Grounded Theory*, Sage, Los Angeles.
- Ciucci F., 2012, *L'intervista nella valutazione e nella ricerca sociale: le parole di chi non ha voce*, FrancoAngeli, Milano.

-
- Corbetta P., 2003, *La ricerca sociale: metodologia e tecniche. III Le tecniche qualitative*, il Mulino, Bologna.
- Demetrio D., 1996, *Raccontarsi. L'autobiografia come cura di sé*, Raffaello Cortina, Milano.
- Demetrio D. (a cura di) 2002, *Il metodo autobiografico*, Guerini scientifica, Milano.
- Green R.E., 1989, *The Persuasive Properties of Color*, in "Marketing Communications", October, pp. 50-54.
- Goldin M., 2013, *Storia del paesaggio*, Linea d'ombra, Treviso.
- Hooper-Greenhill E. (a cura di) 1994, *The educational role of museum*, Routledge, London.
- Hooper-Greenhill E., 2005, *I musei e la formazione del sapere. Le radici storiche, le pratiche del presente*, Il Saggiatore, Milano.
- Hooper-Greenhill E., 2007, *Museum and education purpose, pedagogy, performance*, Routledge, New York.
- Kanizsa S., 1993, *Che ne pensi? L'intervista nella pratica educativa*, Carocci, Roma.
- Mantovani S. (a cura di), 2000, *La ricerca sul campo in educazione. I metodi qualitativi*, Paravia Bruno Mondadori, Milano.
- Mortari L., 2004, *Apprendere dall'esperienza. Il pensare riflessivo nella formazione*, Carocci, Roma.
- Mortari L., 2007, *Cultura della ricerca e pedagogia: prospettive epistemologiche*, Carocci, Roma.
- Nigris E., 2008, *Esiste un modello EST? Da un modello operativo statico ad un modello concettuale dinamico*, Fondazione Cariplo, Milano.
- Norberg-Schultz C., 2011, *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Mondadori Electa, Milano.
- Pandakovic D., Dal Sasso A., 2013, *Saper vedere il paesaggio*, De Agostini, Novara.
- Raffestin C., 2005, *Dalla nostalgia del territorio al desiderio di paesaggio. Elementi per una teoria del paesaggio*, Alinea editrice, Firenze.
- Ricolfi L., 2001, *La ricerca qualitativa*, Carocci, Roma.

-
- Rocard M. et al., 2007, *Science Education Now: A Renewed Pedagogy for the Future of Europe*, Report EU22-845, Brussels.
- Sena Chiesa G., Pontrandolfo A. (a cura di), 2015, *Mito e Natura. Dalla Grecia a Pompei*, Mondadori Electa, Milano.
- Silvermann D., 2002, *Come fare ricerca qualitativa*, Carocci, Roma.
- Sullivan G., 2010, *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*, SAGE, Los Angeles-London.
- Taylor M., 2014, *Mind Maps: Quicker Notes, Better Memory, and Improved Learning 3.0*, Createspace.
- Tarozzi M., 2008, *Che cos'è la grounded theory*, Carocci, Roma.
- Thompson I., 2009, *Rethinking Landscape. A critical reader*, Routledge, London.
- Tilden F., 1957, *Interpreting our Heritage*, University of North Carolina Press, Chapel Hill.
- Zagari F., 2012, *Questo è paesaggio 48 definizioni*, M.E. Architectural Book and Review, Roma.
- Zuccoli F., 2014, *Didattica tra scuola e museo. Antiche e nuove forme del sapere*, Junior-Spaggiari, Parma.

Franca Zuccoli

Ricercatrice presso il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", è docente di Educazione all'immagine e Didattica Generale. Negli anni ha realizzato numerosi progetti di educazione al patrimonio con musei e scuole. Attualmente collabora con il Triennale Design Museum, la Fondazione Arnaldo Pomodoro. Con HangarBicocca sta seguendo un progetto di formazione partecipata. È presidente dell'Opera Pizzigoni.