

Transcript

Intervista con Camilla

Carmen Giaccotto, Valentina Petrignano, Michele Arrigoni
Typeset by Mattia Colombo

07 Ottobre 2024

1 Introduzione

Questa intervista è stata condotta con Camilla, Education Officer presso il Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano, nell'ambito di una ricerca universitaria. L'obiettivo dell'intervista è esplorare le dinamiche e le sfide nel coinvolgimento degli adolescenti nelle esperienze museali, con particolare riferimento all'uso della tecnologia e alle barriere che possono incontrare.

1.1 Intervista con Camilla

- **Intervistatore:** Ciao, piacere di conoscerti. Ti presento il nostro gruppo: io sono Carmen e con me ci sono Michele e Valentina. Siamo un gruppo di ricerca che sta lavorando su un progetto universitario. Siamo laureandi in Ingegneria Informatica e abbiamo deciso di approfondire come tecnologia e cultura possano essere integrate per rendere l'arte e il patrimonio culturale più accessibili e coinvolgenti, soprattutto per la fascia d'età tra i 16 e i 19 anni, quindi gli adolescenti.
- **Intervistatore:** Lo scopo di questa intervista è capire quali sono i bisogni e le esigenze di questi ragazzi, ottenendo un feedback da chi lavora nel campo. Innanzitutto, potresti presentarti e spiegarci qual è il tuo ruolo all'interno del museo?
- **Intervistato:** Certo. Come formazione, ho una laurea in antropologia e storia dell'arte, una laurea magistrale in museologia e un master in management dei beni culturali. Sono specializzata nel settore dei beni culturali e, in particolare, dei musei. Attualmente lavoro al Museo della Scienza e Tecnologia di Milano nel dipartimento Education, con il ruolo di Education Officer.
- **Intervistatore:** Da quanto tempo lavori in questo ambito e cosa ti ha spinto a scegliere questa professione?
- **Intervistato:** Lavoro professionalmente in questo ambito da un paio d'anni e al museo da gennaio, quindi quasi un anno. La scelta è stata dettata da un grande interesse verso la storia e il modo di comunicarla. Mi sono trovata al Museo della Scienza per caso, quindi la scienza non era il mio primo interesse. Tuttavia, il museo è il luogo dove si può interagire con questi aspetti della società e comunicarli in vari modi.
- **Intervistatore:** Molto interessante. Passando agli adolescenti, secondo te quali sono le loro osservazioni riguardo alla visita del museo? Che tipo di interazione hanno con gli spazi museali? Sono interessati a questo tipo di attività?
- **Intervistato:** Al Museo della Scienza abbiamo un'ampia offerta formativa per le scuole, quindi la maggior parte, quasi la totalità degli adolescenti che vengono al museo, lo fanno con la scuola. Una delle prime problematiche è che il museo cerca di attrarre ragazzi anche al di fuori del contesto scolastico, ma il modo prevalente in cui vengono è attraverso le gite scolastiche, partecipando a visite guidate o laboratori. Non vengono spontaneamente senza l'accompagnamento della scuola. Con i ragazzi più piccoli è più facile coinvolgerli nelle visite guidate, che comunque sono interattive e non solo esplicative. Tuttavia, mantenere la loro attenzione rimane una sfida.
- **Intervistatore:** Quindi, quali attività attraggono di più gli adolescenti?

- **Intervistato:** I laboratori che includono elementi di interazione, manualità o l'uso di tecnologie sono molto più stimolanti per loro. Ad esempio, il nostro programma "Digital Aesthetics" offre installazioni di arte digitale, immersiva e interattiva in collaborazione con vari artisti. Queste esperienze sono molto apprezzate dai ragazzi durante le visite.
- **Intervistatore:** Quali sono invece le parti del museo a cui gli adolescenti sono meno interessati?
- **Intervistato:** Le visite tradizionali in cui si osservano opere senza interazione attirano meno il loro interesse. Abbiamo notato che attività organizzate specificamente per attirare questa fascia d'età non sempre portano ai risultati sperati. Ad esempio, abbiamo organizzato serate "18+" per attrarre giovani tra i 18 e i 25 anni, ma non abbiamo ottenuto l'affluenza desiderata; il pubblico era composto principalmente da famiglie.
- **Intervistatore:** Come rendete più note le aree meno conosciute del museo ai visitatori?
- **Intervistato:** Utilizziamo una serie di podcast su varie tematiche e opere presenti nel museo. Queste pillole informative, di diversa durata, permettono ai visitatori di approfondire e scoprire zone o storie del museo che potrebbero altrimenti passare inosservate.
- **Intervistatore:** Secondo te, il costo del biglietto potrebbe rappresentare un problema per gli adolescenti, portandoli a cercare attività alternative?
- **Intervistato:** Sicuramente è un ostacolo in più. Offriamo riduzioni per studenti, quindi l'ingresso è facilitato, ma rimane comunque un costo. Tuttavia, non credo che eliminare solo questa barriera aumenterebbe significativamente la presenza di giovani. Ci sono considerazioni più profonde su come il museo è percepito, specialmente un museo scientifico rispetto a uno artistico.
- **Intervistatore:** Avete riscontrato difficoltà nell'accesso ai servizi digitali da parte dei visitatori?
- **Intervistato:** Quando si utilizzano apparecchiature tecnologiche, possono sempre verificarsi problemi tecnici o difficoltà nell'interazione, soprattutto con i bambini che potrebbero non utilizzare le installazioni come previsto. Tuttavia, queste sfide non superano i benefici; gli elementi digitali aggiungono sempre valore all'esperienza museale.
- **Intervistatore:** Le audioguide sono utilizzate dai visitatori, in particolare dagli adolescenti?
- **Intervistato:** Le audioguide sono poco utilizzate. Il museo preferisce offrire guide fisiche, ossia personale interno che accompagna i visitatori. Questo metodo favorisce un'interazione più ricca con il museo e i suoi contenuti.
- **Intervistatore:** Attualmente esiste un sistema digitale per acquistare biglietti, audioguide e accedere ai workshop da remoto?
- **Intervistato:** Sì, tutto avviene tramite il nostro sito web. L'acquisto dei biglietti e la prenotazione dei laboratori devono essere fatti online, poiché questi ultimi si riempiono rapidamente e non è possibile prenotare in loco. Questo sistema può rappresentare una difficoltà per le persone meno pratiche con la tecnologia, come gli anziani, ma non per i ragazzi.
- **Intervistatore:** C'è qualcosa che cambieresti per migliorare questo servizio?
- **Intervistato:** Il sito potrebbe essere reso più accattivante e intuitivo. Altri musei hanno siti con sezioni "About" più coinvolgenti che non solo facilitano la prenotazione dei biglietti, ma invogliano anche a visitare il museo attraverso contenuti interessanti e una migliore esperienza utente.
- **Intervistatore:** Pensi che sarebbe utile creare un sistema unificato per accedere a diversi musei e servizi?
- **Intervistato:** Potrebbe essere vantaggioso. Il museo fa parte dell'Abbonamento Musei, un'associazione attiva in Lombardia, Piemonte e Valle d'Aosta, che permette l'ingresso in tutti i musei della rete. Tuttavia, non è un sistema unificato per la prenotazione di laboratori o servizi extra. Ampliare queste funzionalità potrebbe essere molto utile per i residenti locali, anche se forse meno rilevante per i turisti.
- **Intervistatore:** Quali sono le tipologie di workshop che attirano maggiormente gli adolescenti?

- **Intervistato:** I laboratori che combinano tecnologia e manualità, come quelli basati sul "tinkering", sono molto apprezzati. Queste attività permettono ai ragazzi di apprendere attraverso il fare, utilizzando le mani e interagendo con elementi tecnologici. Questo approccio rende la scienza più accessibile e divertente, stimolando l'interesse e la curiosità.
- **Intervistatore:** Quanto pensi sia importante riavvicinare i giovani all'arte e alla cultura?
- **Intervistato:** È fondamentale. Apprezzare l'arte e la cultura contribuisce allo sviluppo del pensiero critico e arricchisce la percezione della società. I musei dovrebbero essere visti non come luoghi formali e distaccati, ma come spazi di dialogo e interazione. È importante creare ambienti che invitino i giovani a esplorare e a partecipare attivamente.
- **Intervistatore:** Cosa si potrebbe fare per creare un legame più forte tra i ragazzi e il museo?
- **Intervistato:** Collaborazioni più strette con le scuole locali potrebbero essere utili. Creare programmi continuativi in cui il museo diventa un'estensione dell'apprendimento scolastico, ma in un contesto più informale e coinvolgente, potrebbe trasformare l'esperienza educativa dei ragazzi, rendendola più stimolante e piacevole.
- **Intervistatore:** Come immagini il tuo museo ideale per attrarre i giovani e farli sentire più coinvolti?
- **Intervistato:** Il mio museo ideale sarebbe un luogo dove opere d'arte tradizionali si integrano con esperienze digitali immersive. Un ambiente che stimoli emozioni e pensieri fuori dagli schemi attraverso l'uso innovativo della tecnologia, senza però cadere nella commercializzazione eccessiva. Un luogo dove arte, tecnologia e interazione si fondono armoniosamente.
- **Intervistatore:** Secondo te, qual è l'impatto dell'arte e della cultura sulla crescita personale degli adolescenti? Visitare i musei può influire sul loro benessere mentale e sociale?
- **Intervistato:** Assolutamente sì. Un ambiente museale aperto e interattivo può favorire il benessere mentale e sociale degli adolescenti. Offre uno spazio dove possono esprimersi liberamente, sviluppare il pensiero critico e stimolare la creatività. È importante che il museo non sia percepito come un luogo rigido, ma come uno spazio accogliente dove è possibile esplorare e apprendere in modo informale.
- **Intervistatore:** Credi che l'arte possa far sentire le persone parte di una comunità e renderle cittadini più attivi?
- **Intervistato:** Sicuramente. Al Museo della Scienza, ad esempio, promuoviamo la "cittadinanza scientifica", facendo capire quanto la scienza sia parte integrante della vita quotidiana. Questo approccio aumenta la consapevolezza delle proprie capacità e del proprio ruolo nella società, incoraggiando una partecipazione più attiva e informata.
- **Intervistatore:** Hai ulteriori osservazioni o proposte su come incoraggiare gli adolescenti a visitare di più i musei e sentirsi più integrati?
- **Intervistato:** Credo che sia necessario un cambiamento all'interno dei musei stessi. Dovrebbero diventare spazi più informali e accoglienti, riducendo le barriere rappresentate da regole rigide e ambienti austeri. Creare un'atmosfera che promuova la libertà di espressione, l'interazione e l'esplorazione può incentivare i giovani a sentirsi più coinvolti e a vedere il museo come un luogo di crescita personale.
- **Intervistatore:** Grazie mille per il tuo tempo e le tue preziose informazioni. È stato davvero interessante ascoltarti.
- **Intervistato:** Grazie a voi. Buon lavoro per il vostro progetto!