



▲ Maxi Ooh! la scoperta inizia dai sensi

Al Muse uno spazio 0-5 per promuovere relazioni, sollecitare interazioni, liberare creatività

primo piano

di Silvia Cavalloro e Lorenza Ferrai

Un suggestivo intreccio tra conoscere e agire attraverso proposte di exhibit multimediali, giochi interattivi, sperimentazioni. Si presenta così il Muse, nuovo Museo delle Scienze, che vedrà la sua prima giornata di apertura al pubblico con una ventiquattre dalle 18 alle 18 dei prossimi 27 e 28 luglio. **Evoluzione, ambiente, innovazione, biodiversità, sperimentazione** sono gli elementi caratterizzanti di questo straordinario progetto culturale.

L'architettura, firmata Renzo Piano, richiama la verticalità alpina e ha fatto di "trasparenza" e "gravità zero" i due concetti centrali per uno **spazio concepito** come luogo aperto che vuole essere prima di tutto esperienza sociale di incontro, interazione, partecipazione attiva alla costruzione della conoscenza.

Tra le varie occasioni di coinvolgimento che il museo attraverso i suoi molteplici spazi intende offrire sicuramente rilevante è "**Maxi Ooh!**" **spazio dedicato ai bambini della fascia di età 0-5**. La Federazione provinciale Scuole materne ha partecipato fin dalle prime fasi di lavoro al project team appositamente istituito dal Muse allo scopo di sviluppare un progetto per l'area infanzia che fosse fortemente innovativo.

La collaborazione tra Museo e Federazione, che sarebbe meglio chiamare **partnership** – in quanto si fonda sull'intento comune di **creare confronto tra professionalità e sensibilità diverse per offrire alla cittadinanza e alla comunità** (non solo locale) **occasioni di crescita e scambio culturali** –, è nata ormai sette anni fa e ha coinvolto la Federazione nella realizzazione sia di alcuni progetti specifici di interesse del



Foto di Alessandro Gadotti



La vision

"Il MUSE è un invito a partecipare al dialogo tra natura, scienza e società".

La mission

"Ente della Provincia Autonoma di Trento ha il compito di interpretare la natura a partire dal paesaggio montano con gli occhi, gli strumenti e le domande della ricerca scientifica, cogliendo le sfide della contemporaneità, invitando alla curiosità scientifica e al piacere della conoscenza per dare valore alla scienza, all'innovazione, alla sostenibilità".

Alla scoperta del MUSE

L'itinerario principale ha come inizio la terrazza del MUSE per la visione dall'alto del paesaggio circostante: la città, il fiume, le montagne, l'orizzonte, il cielo. Poi il percorso continua dal quarto piano alla serra tropicale:

- +5 Terrazza
- +4 Alta quota, esplorazione
- +3 Natura alpina
- +2 Geologia delle Dolomiti
Protezione civile
Mostre temporanee
- +1 Preistoria alpina e sostenibilità
Planetario
Fablab
Biolab
Meeting room
- 0 Ingresso
Area bambini Maxi Ooh!
Museo interattivo
- 1 Evoluzione
Biologia
Mostre temporanee
Serra tropicale

Museo sia di iniziative particolari che si inserivano nei programmi di apertura delle attività museali nel mese di settembre di ogni anno. A partire da questi primi e già molto interessanti spazi di partecipazione si è costruita la condivisione della progettazione dell'area Maxi Ooh! del nuovo MUSE.

Maxi Ooh! è stato concepito da subito come uno **spazio alternativo e sperimentale**. Uno spazio per stupire e appassionare, capace di attivare consapevolezza attraverso l'azione e la relazione. Perché la relazione è il concetto portante, il filo rosso che si declina nella scoperta di se stessi e delle potenzialità del proprio corpo che si apre all'ambiente per un'esplorazione e sperimentazione che non avvengono in solitudine, individualmente, ma interagendo sia con l'adulto che accompagnerà il bambino, sia con gli altri adulti e bambini presenti nello spazio. Perché **la conoscenza è incontro tra differenze che producono differenza, è comunicazione, interazione, partecipazione attiva**. Nasce insieme agli altri, grazie agli altri; dal condividere contesti e dalla "provocazione" che tali contesti attivano in ciascuno e nel gruppo nell'incontro.

Anche per questo il pubblico di *Maxi Ooh!* è costituito da *babult*, coppie di bambini (baby) e di adulti accompagnatori (adult). L'opportunità è poter sperimentare spazi e attività vivendo esperienze che hanno anche l'attenzione a creare situazioni e modi nuovi di stare insieme.

Uno spazio che si attiva grazie alle azioni di chi lo abita

Maxi Ooh! si presenta come uno spazio in attesa, neutro nei colori – la trasparenza del vetro, il bianco e l'ecru di pareti e arredi, le tinte calde del pavimento in bamboo – neutro nelle linee, nelle sollecitazioni. Uno spazio in attesa. In attesa di essere abitato. È proprio questa la caratteristica principale di questo ambiente concepito come **un luogo in cui nulla accade se qualcuno non interagisce con spazi, oggetti, altre persone**.

Maxi Ooh! rappresenta infatti uno spazio che permette di **sperimentare i sensi attraverso i sensi**, mettendo a disposizione dei bambini contesti che offrano esperienze diverse di come il proprio corpo e, quindi, le azioni e i pensieri che attraverso di esso prendono forma entrano in contatto con l'ambiente, lo modificano, contribuiscono a costruirlo attraverso l'interazione.

Lo spazio prende colore, si muove, restituisce suoni e segni in dialogo con il pensare, il fare, l'agire di chi lo abita. È un contesto immersivo che mette al centro il bambino e la relazione



Intervista a Samuela Caliarì

Responsabile Attività per il pubblico e nuovi linguaggi del Museo
Coordinatore del Project Team di Maxi Ooh!

Quali sono gli elementi che rendono Maxi Ooh! uno spazio fortemente innovativo tra gli spazi dedicati alla prima infanzia?

Abbiamo cercato di creare un ambiente unico e originale, che proponesse esperienze non replicabili altrove, dove sia accompagnatori che bambini si sentano partecipanti attivi. Ciò che accade infatti generalmente nei musei è che o i bambini siano molto coinvolti e l'adulto sia la presenza che accompagna, o viceversa. Nell'elaborazione del nostro progetto abbiamo invece tenuto contemporaneamente presente il punto di vista di entrambi, cercando di offrire possibilità di esperienze interessanti per tutti. Ci piacerebbe che questo spazio potesse permettere di sperimentare un nuovo modo di stare insieme, originale, diverso.

Un altro elemento fortemente innovativo rispetto ad altre aree dedi-

adulto/bambino per creare e personalizzare l'ambiente con le proprie esperienze rendendolo unico e divenendone protagonista.

Lo spazio, 200 mq di superficie delimitato su tre lati unicamente da pareti di vetro una delle quali apre la vista al verde e all'acqua circostanti, è caratterizzato dalla presenza di **tre sfere dedicate a differenti ambiti di esperienza sensoriale**. Una sfera è dedicata a esperienze di tatto e movimento, l'altra a esperienze sonore, mentre la terza ospita una interactive toilet dove trovano posto i servizi igienici. Anche quest'ultima area non si è voluta concepire come semplice area tecnica, ma come luogo di esperienza: i flussi d'acqua, i sanitari con le loro linee e forme, gli spazi interni, il gioco di luci e riflessi rispondono all'azione, al movimento, all'intenzionalità.

Tema trasversale alla sfera tatto e movimento e alla sfera sonora è il **rapporto con la tecnologia**. Un rapporto intelligente che vede nella tecnologia un mezzo, uno strumento in più per conoscere, un'opportunità per sollecitare, provocare, dare forma ai pensieri. Maxi schermi riprodurranno graficamente tracce sonore provocate dalla voce e dai suoni o presenteranno paesaggi che evocano ambienti marini o mutevoli foreste, dove gli elementi si modificano con il movimento dei bambini. Una tecnologia intuitiva, sperimentabile senza istruzioni o induzioni, reattiva, che favorisca e sottolinei la percezione del soggetto di essere lui a guidare la tecnologia intervenendo, col proprio corpo in movimento e con la propria voce e sonorità corporea, sulla realtà.

A conclusione della fase di sperimentazione e di gioco **sarà possibile portare via traccia dell'esperienza** come ad esempio la stampa della visualizzazione grafica del suono prodotto.

Gli spazi liberi dell'area non occupati dalle sfere accoglieranno zone per il relax, per offrire la possibilità di allattare o scaldare biberon, zone dove sarà possibile giocare e sperimentare grazie ad altre postazioni interattive dislocate nello spazio.

“Di-vertire” per divertirsi: proposte originali per bambini competenti

L'area infanzia del Muse si presenta – nelle forme, negli arredi, negli allestimenti – come certamente inusuale rispetto a quanto siamo abituati ad aspettarci pensando a spazi dedicati ai bambini. Non si sono



cate alla fascia 0-5 è la presenza significativa della tecnologia, che abbiamo scelto convintamente fosse parte dell'esperienza proposta. Una tecnologia nuova, diversa, adatta a tutti, immediatamente intuitiva, la cui risposta cambia a seconda dell'utilizzo che ne fa chi interagisce con essa.

Come quest'area infanzia ha trovato credito e spazio dentro l'architettura progettuale complessiva del MUSE?

Stiamo partiti da una ricerca a livello europeo e mondiale di ciò che i musei offrono all'infanzia e nella maggior parte dei casi questi spazi sono fruibili a partire dai due anni. Questo è dunque un progetto pilota che potrà essere riferimento per altre realtà, progetto che ha trovato da subito molta condivisione, al punto che nelle varie fasi di avanzamento dei lavori è raddoppiato lo spazio fisico messo a sua disposizione. L'esigenza di tenere presente la fascia 0-2 è emersa con chiarezza nelle varie occasioni di ascolto che, grazie all'iniziativa "Secondo me", hanno coinvolto la cittadinanza. Su circa mille intervistati il 40% ha richiesto un'attenzione specifica ai bambini molto piccoli.

Come siete riusciti a far dialogare le tante differenti professionalità che hanno costituito il Project Team?

Il contributo di ognuno è stato preziosissimo. Come tutte le collaborazioni e contaminazioni ha richiesto molti raccordi, ma siamo arrivati a un progetto davvero complesso e integrato. Ogni posizione è stata presa in considerazione e quando abbiamo scartato qualcosa lo abbiamo fatto per scelta, insieme, dopo aver attentamente valutato le differenti opzioni.

È stato un percorso entusiasmante e il poter confrontare con voi pedagogiste è stata un'esperienza indimenticabile, anche per la vostra particolare disponibilità e attenzione. Mi sono sempre sentita sostenuta e incoraggiata, sapendo di poter contare sulle vostre specifiche competenze professionali.

C'è stata una grandissima attenzione negli allestimenti interni. Cosa avete voluto comunicare anche attraverso scelte estetiche particolari e di qualità?

Innanzitutto il desiderio di offrire un ambiente unico, che bambini e adulti non ritrovassero nei luoghi abitualmente frequentati. Il criterio estetico, riferito al bello, ma anche al curioso, all'inusuale, è stato un elemento che ci ha fortemente guidati nelle scelte di interior design anche se l'abbiamo sempre coniugato con la funzionalità, altro criterio irrinunciabile.

voluti infatti richiamare gli ambienti familiari della casa, dei servizi educativi della prima infanzia o degli allestimenti tipici delle aree bambini di luoghi pubblici quali ad esempio parchi o biblioteche.

La scelta fatta richiama una chiara esplicitazione dell'**idea di bambino** che è stata condivisa in tutti i passaggi progettuali e realizzativi e che è stata così sintetizzata dal gruppo di lavoro: *"Bambini intelligenti e raffinati, precisi e creativi, severi ed esigenti, disinteressati alle cose semplificate, 'da piccoli'. Bambini grandi nelle attese, grandi nei desideri, grandi nel loro modo di conoscere la realtà; che guardano con occhi aperti e lucidi - non languidi - e con testa libera - non vuota - quanto di interessante, non scontato, arricchente, sfidante hanno già visto e mai visto, già sentito e mai sentito, già toccato e mai toccato, già annusato e mai annusato, già assaggiato e mai assaggiato: le cose che conoscono e quelle che non conoscono perché, comunque, ne intuiscono la grandezza e, al tempo stesso, la vicinanza".*

L'idea è quella di creare un'atmosfera piacevole e capace di restituire tranquillità e possibilità di concedersi del tempo per esplorare e conoscere usando i sensi, il corpo e, a partire da questi, le emozioni e le intuizioni: la testa, quindi.



IL PROJECT TEAM DELL'AREA INFANZIA

COORDINATORE: Samuela Caliarì
 MTSN: Fulvia Guerini, Marina Galetto,
 Elisabetta Demattio, Maristella Groppa
 FPSM: Lorenza Ferrai, Silvia Cavalloro
 D.I.PAT: Claudia Bevilacqua, Anna Tava