

Quando i musei giocano

CONVEGNO SUL RAPPORTO TRA MUSEI E GIOCO

Se i musei sono il "luogo dell'unico",
cioè lo spazio in cui l'aura esercita
ancora il suo potere solenne, il gioco
ha diritto a entrarvi e a portarvi
scompiglio?

Il gioco può far parlare i musei con le
parole di ogni giorno?

Può rappresentare una via
d'accesso, uno specchio, un codice
d'interpretazione, una guida non
convenzionale?

Il convegno vuole riflettere sul rapporto
tra musei e gioco per costruire una
mappa delle possibili relazioni tra i due
oggetti.

[http://www.italiantoy.net/2015/
quandoimuseigiocano](http://www.italiantoy.net/2015/quandoimuseigiocano)

#museumsplay

Iscrizione gratuita ma obbligatoria a:
info@italiantoy.it o
zaffiria@comune.bellaria-igea-marina.rn.it

Il convegno è organizzato da



in collaborazione con



nell'ambito del progetto

italiantoy®

Italiantoy realizza giochi di design
per bambini e adulti che hanno voglia di giocare

con la collaborazione di



Quando i musei giocano

06•03•2015

Dalle 9 alle 17

Bologna, Via della Fiera 8, Terza Torre

Obiettivi del convegno

- 1) Definire i modi attraverso cui il gioco (come pratica ludica, strumento conoscitivo, oggetto espressivo) può arricchire l'offerta museale.
- 2) Riflettere sulla costruzione di una narrazione ludica che esprima i contenuti e la differenza di una collezione cioè che ne trasformi in gioco il carattere e i tratti salienti.
- 3) Ripensare le strategie di partecipazione ispirandosi alla "fun theory": ovvero come ottenere comportamenti virtuosi (in questo caso incrementare le visite dei bambini ai musei, ma non solo dei bambini) attraverso soluzioni giocose.
- 4) Considerare il gioco come oggetto/strumento per far vivere il museo "fuori le mura".
- 5) Cercare nuove forme di didattica della bellezza: il museo si può imparare giocando? Lo possiamo insegnare come un alfabeto di emozioni in modo che gli alunni di oggi diventino migliori fruitori domani?

- 6) Se il gioco e i giocattoli hanno ispirato le avanguardie che hanno messo in moto l'arte del novecento, sapranno ispirare, e come, il museo del XXI° secolo?

Traduzione simultanea dall'inglese all'italiano



ore 9-13

Saluti

Laura Carlini Fanfogna, Responsabile Servizio Musei e Beni Culturali IBC Emilia-Romagna

Relatori

Il museo come "Iudoteca"

Roberto Farné, Università di Bologna

Learning by Play

Annemies Broekgaarden, Rijks Museum (Amsterdam)

Playing with the past: integrating historic interpretation and play

Almut Grüner, Neuhausen ob Eck Open Air Museum (South of Germany) program "Culture is Strength. Education Alliances"

Quindici Phantasiestücke sopra giocattoli e musei

Flavio Tuliozi, Italtantoy/Calembour design

International networking in the museum education sector

Margherita Sani, IBC and NEMO network

ore 14 - 17

Calling Families into Play: Zones for Young Visitors at the Future Humboldt-Forum

Ute Marxreiter, Ethnological Museum and the Museum of Asian Art (Berlino)

The Museum Europäischer Kulturen in Berlin and the educational turn

Léontine Meijer-van Mensch, Museum of European Cultures (Berlino)

Tra gioco e design: il museo empatico

Francesco Zurlo, Politecnico di Milano

Giocare con l'identità. Quando la didattica incontra l'audience development

Davide Baruzzi e **Rosanna Spanò**, BAM! Strategie Culturali

In contemporanea

dalle 15 alle 17

"Giocare con le collezioni"

workshop a numero chiuso per 30 musei, su iscrizione. I musei lavoreranno con i toy designer per cominciare a ideare e progettare giochi lasciandosi ispirare dal mondo del design e dagli oggetti museali.

Realizzato da **Italtantoy** e **Calembour design**

(start up per l'innovazione culturale finanziata da Fondazione Cariplo)

weblink per lo streaming
<http://videocenter.lepida.it>