

## **MISTER MUSEO**

*Maurizia Bonavini*

Published in *Insieme*, March 2004

James Bradburne una statura imponente e il viso da ragazzino, parla sette lingue, tra le quali russo e giapponese (l'arabo lo sta studiando, a fumetti), passa la vita a inventare sistemi per avvicinare bambini e ragazzi ad arte e scienza attraverso il divertimento intellettuale. A 48 anni, canadese per nascita e cittadino del mondo per vocazione, di professione creativo poliedrico, è un museologo molto particolare: innamorato della vena fantastica dei bambini da vent'anni studia e inventa mostre ed esposizioni in giro per Canada, Stati Uniti ed Europa, con puntate in Cina e Giappone, con l'obiettivo dichiarato di catturare la loro attenzione.

Come ci è arrivato?

«Il mestiere», dice, «l'ho imparato studiando e lavorando con chi tra bambini e creatività ci ha passato la vita, come Seymour Papert (il matematico del Massachusetts Institut of Tecnology di Boston, inventore di Logo-Lego, il primo linguaggio informatico dedicato ai piccoli), poi osservandoli.

Il mio obiettivo è offrire ai bambini spazi e percorsi intriganti, in cui loro siano attori e non solo visitatori».

In Europa i musei che applicano questa formula si contano sulle dita di due mani e, manco a dirlo, sono concentrati tra Olanda, Repubblica Ceca e Germania.

«Eppure si tratta solo di riscoprire il legame tra gioco, esplorazione e apprendimento», osserva Mister Museo, «il bambino scopre il mondo sperimentando, spinto dalla curiosità. Per attrarlo occorre far sì che continui a sperimentare, senza soffocarlo con nozioni».

Su quali risorse devono investire i genitori?

Come possiamo, noi genitori, aiutare i nostri figli a acuire la loro percezione delle cose, dagli oggetti alle opere d'arte?

«Per i bambini è fondamentale diversificare le esperienze, per poter poi confrontare. Occorre che il loro mondo sia ricco di stimoli diversi, dunque è bene che siano circondati da oggetti di consistenza, forma e colore differenti, ma la cosa più importante è il modo in cui questi oggetti vengono offerti loro, perché per il bambino ogni esperienza è legata a un'emozione, e gli oggetti si caricano di significato attraverso la passione che noi mettiamo nel porgerglieli. Quindi è sì necessario che abbiano a disposizione una buona varietà di cose, ma occorre soprattutto che le persone che hanno attorno siano %cappassionate,, a queste cose, che glielo investano di calore umano, che si mostrino coinvolte nell'esperienza della scoperta».

Non basta insomma dargli fogli e colori, occorre mostrargli il piacere che si può provare nel mischiarli, accostarli e comporli fino a farne uscire figure.

Bisogna renderli più creativi?

«Penso, proprio come Seymour Papert, che i bambini siano per natura degli sperimentatori ricchi di creatività che sin dal primo momento si costruiscono il senso del mondo sfruttando ogni possibilità che hanno a portata di mano, così per me la questione non è „come rendere creativo un bambino,, ma cercare di scoprire cosa può frenare la loro fantasia e scartarlo». Per esempio? «Per esempio la scuola. I bambini fino a 5-6 anni sprizzano inventiva, ci tempestano di %cperché,, sono interessati a capire, scoprire tutto, poi vanno a scuola e, di colpo, il desiderio di sapere sembra sparire. Il perché è semplice da intuire: prima per conoscere erano loro a agire in prima persona, tra i banchi invece diventano fruitori passivi, e si annoiano. Intendiamoci, so che a scuola ci sono nozioni da imparare ma mi chiedo se esiste solo quel modo per trasmetterle e non ci sia

un sistema per appassionarli, che so, alla matematica».

C, è una formula magica?

«Penso che l'idea da passare ai piccoli sia che la cultura, il sapere sono piaceri dello spirito. Certo, realizzarla non è sempre facile, ma quando penso a musei per i bambini parto dal concetto che devono essere luoghi dove si apprende la sfida della scienza, luoghi che li stimolino a porsi domande e li portino a trovare soluzioni. Luoghi dove apprendere con gioia, senza noia».

Tutto si può tradurre in gioco?

«Anche, ma non solo. Significa soprattutto mettere le cose alla loro portata. Siamo in un museo della scienza? Allora diamogli modo di toccarla con mano, vederla, provarla, fare esperienze». Che è poi il concetto dei musei interattivi, come La Cité de la Science a la Villette di Parigi, riproposta a Genova...

«Sì, ma questi erano i primi musei per bambini, rivoluzionari vent'anni fa, che oggi però presentano già qualche limite».

Qual è la sua prossima scommessa?

«per me adesso la sfida è riuscire a far sì che i bambini restino coinvolti più a lungo, finiscano l'esperienza rispetto a quanto succede nei musei che abbiamo citato prima. Osservando i bambini durante le visite a quei centri ho notato come la loro volatilità spesso è solo la conseguenza di una scenografia non del tutto soddisfacente. Allora ho cercato di capire i loro interessi, mi sono chiesto come potevo utilizzare un gioco che li appassiona aggiungendovi dimensioni pedagogiche.

Per esempio a 10 anni adorano computer e video giochi. Bene. A Vancouver progettando con la collega Drew Ann Wake una nuova galleria per bambini al Science World abbiamo cercato di proporla in chiave accattivante, per i piccoli informatici abbiamo realizzato MineGames, un gioco ambientato in una Valle degli Orsi inventata, dove i piccoli devono inserire nel computer le

informazioni a disposizione e poi elaborarle fino a trovare una soluzione ottimale che permetta di salvaguardare il territorio ma anche di sfruttare una miniera di rame che può portare ricchezza e assicurare lavoro, il tutto senza diminuire la qualità di vita degli abitanti. I ragazzini restano ore per completare il gioco, non solo, discutono tra loro, con genitori e insegnanti sulle diverse possibilità. Perché le soluzioni possono essere diverse». In pratica un vero e proprio avvio alla politica...

I monelli si attirano con il computer. Ma i più piccoli?

«Basta coinvolgerli. Per esempio ad Amsterdam ho riproposto, per i piccoli da 2 a 5 anni, la casetta de La Cité des Enfants di Parigi, ma rivista e corretta. Abbiamo messo una casa di bamboo vuota, solo con una scala. Poi a disposizione c'era il necessario per completarla: mattoni in vari materiali e altro. Senza spiegazioni, libertà assoluta. I bambini capivano subito: dovevano costruire la casa, e senza una parola cominciavano a fare e rifare provando tutto ciò che avevano, anzi, fatto strano perché i piccolini non sono portati all'aggregazione, accettavano di buon grado l'aiuto dei più grandi per il trasporto dei pezzi pesanti. Questo per dire che basta creare un contesto che faciliti il gioco in comune e loro si appassionano. Ovvio che la coreografia è importante: bisogna farli entrare in una specie di favola, in una realtà parallela dove la fantasia può sbizzarrirsi. Allora funziona. I piccini restavano anche un'ora!».

E se intorno a noi ci sono solo musei tradizionali?

Dobbiamo rinunciare a portare i nostri figli fino alla maggiore età in quelli che propongono „visite guidate% con percorsi obbligati?

«Ma no! Al museo di Arte Applicata di Francoforte abbiamo realizzato un percorso per i piccoli con scalette, per permettere loro di vedere gli oggetti, cartellini di spiegazione posti alla loro altezza, poi abbiamo preparato valigette da consegnare all'ingresso a ogni famiglia con tutto l'occorrente..per prepararli a partire per il percorso». Insomma, par di

capire, è soprattutto questione di volontà.