PLEIADI BENEFIT CORPORATION · APPROFONDIMENTI

Musei e mostre
schede di approfondimento.

01 **Il valore di un museo interattivo**

02 **Il museo d'impresa**

03 **Il children's museum**

04 **Come nasce un museo**

05 **Rendere interattivo un museo esistente**

06 **Il museo all'aperto**

07 **Le mostre**

08 **Gli studi e i livelli di progetto**

09 **La realizzazione**

10 **La proposta da portare in approvazione**

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu



APPROFONDIMENTO · IL VALORE

Il valore di un museo interattivo

A cura di Pleiadi · 2 minuti di lettura

Un museo interattivo trasforma un patrimonio, un tema scientifico o la storia di un territorio in un'esperienza che il visitatore compie in prima persona. Porta pubblico e visibilità all'ente che lo promuove, accoglie le scuole del territorio e resta nel tempo come luogo di identità e di relazione con la comunità.

che cosa porta **un museo**



il pubblico
visitatori del territorio, turisti, gruppi, comunità

le scuole
classi in visita e programmi educativi durante l'anno

gli eventi
incontri, presentazioni, aperture speciali

il territorio
un luogo riconoscibile per la comunità

le istituzioni
relazioni e collaborazioni dell'ente

la reputazione
la qualità dell'offerta culturale dell'ente

Più di uno spazio espositivo

Un museo interattivo lavora su più piani: rende accessibile un contenuto, accoglie le scuole del territorio, ospita eventi e incontri, rafforza la reputazione dell'ente che lo ha voluto. Percorso, materiali e attività vengono progettati per funzionare nel tempo, con contenuti che possono essere aggiornati e nuovi capitoli che si aggiungono.

Il valore culturale e il valore di pubblico

Un progetto museale viene valutato su due piani: la qualità culturale e scientifica dell'offerta e la capacità di richiamare visitatori. I due piani si considerano insieme fin dalla prima fase: il contenuto definisce il racconto, il pubblico definisce la forma dell'esperienza.

Le forme dell'interazione

Un museo interattivo combina forme diverse di interazione: exhibit analogici e meccanici, postazioni digitali e audiovisive, ambienti immersivi, un elemento iconico, attività condotte da divulgatori, livelli di lettura per età diverse. La tecnologia rende visibili i processi e consente di aggiornare i contenuti, con un impegno di manutenzione e aggiornamento. L'interazione fisica favorisce la comprensione e la memoria e richiede materiali robusti. La scelta dipende dall'obiettivo, dal pubblico e dal personale presente in sala.

le forme **dell'interazione**

analogico e meccanico

leve, ruote, acqua, aria, costruzioni

DÀ

comprensione immediata, uso condiviso, tutte le età

RICHIEDE

materiali robusti e ricambi standard

digitale e audiovisivo

schermi, proiezioni, video mapping, applicazioni

DÀ

contenuti aggiornabili, processi resi visibili

RICHIEDE

aggiornamento del software, manutenzione, cura di dati e minori

immersivo e sensoriale

sale buie, suono, luce, ambienti da attraversare

DÀ

forte impatto e memoria della visita

RICHIEDE

spazio dedicato e un posto preciso nel ritmo del percorso

elemento iconico

il simbolo del museo, visibile da lontano

DÀ

identità e immagini per la comunicazione

RICHIEDE

uno solo, collocato nel punto più alto del racconto

attività condotte

laboratori, dimostrazioni, visite animate

DÀ

relazione diretta con il pubblico e con le scuole

RICHIEDE

personale formato e un programma durante l'anno

livelli di lettura

lo stesso spazio per età e competenze diverse

DÀ

un pubblico più ampio con un solo allestimento

RICHIEDE

testi e altezze pensati per età diverse

La scelta dipende dall'obiettivo, dal pubblico e dal presidio: le forme si combinano lungo il percorso.

Più opzioni, una scelta condivisa

Per ogni scelta importante si studia più di una soluzione: due concept diversi dello stesso museo, due versioni dello stesso elemento iconico, oppure lo stesso impianto in tre livelli. Ogni opzione si presenta con le sue conseguenze su spazio, tempi, gestione e budget, e la decisione si prende insieme all'ente.

---

più opzioni, **una scelta condivisa**



due concept

due impianti diversi dello stesso museo, con la loro logica e il loro racconto



due versioni di un elemento

lo stesso elemento iconico in due soluzioni allestitive



tre livelli

lo stesso impianto in versione base, media e avanzata

Le alternative si presentano con le loro conseguenze su spazio, tempi, gestione e budget, e la scelta si fa insieme.

Le competenze

Un museo interattivo riunisce competenze diverse: sviluppo dei contenuti, progettazione dell'esperienza e degli exhibit, grafica, multimedia, produzione e installazione, in dialogo con l'architettura dell'edificio. Pleiadi riunisce queste competenze nella progettazione e nella realizzazione del museo.

Alcuni musei e mostre

Il Children's Museum Verona; il MU-CH di Settimo Torinese, nato nell'ex fabbrica di Primo Levi, primo museo interattivo della chimica in Europa; il MILE, museo del Distretto Veneto della Pelle ad Arzignano; la mostra Macchine del Tempo, in collaborazione con l'Istituto Nazionale di Astrofisica.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · IL MUSEO D'IMPRESA

Il museo d'impresa

A cura di Pleiadi · 3 minuti di lettura

Un museo d'impresa racconta un'azienda, un distretto o una tradizione produttiva attraverso il patrimonio, le persone e il saper fare. È un attore sociale, perché mette in relazione imprese, scuole, istituzioni e territorio, ed è un media, perché porta l'identità dell'impresa a pubblici che la conoscono poco. Il MILE del Distretto Veneto della Pelle ne è un esempio.

perché un **museo d'impresa**

la reputazione
identità e competenze dell'impresa rese visibili e credibili

l'orientamento
mestieri e competenze del settore raccontati ai giovani

buyer e partner
processi e qualità mostrati a chi sceglie la filiera

le istituzioni
un luogo che apre relazioni con enti, ambasciate, delegazioni

il turismo industriale
visitatori sul territorio, in collaborazione con le reti locali

il saper fare
conoscenze tecniche e immateriali trasmesse alle nuove generazioni

Che cos'è

Museimpresa, l'associazione italiana degli archivi e dei musei d'impresa, li definisce come istituzioni che sono «emanazione di un'attività economica di un'impresa, di un distretto, di una tradizione produttiva con significativi legami con il territorio». Rispetto all'archivio, che conserva i documenti, e allo showroom, che presenta i prodotti, il museo d'impresa ha un compito in più: interpretare il patrimonio per pubblici diversi, dalle scuole ai buyer, dalle comunità locali alle istituzioni.

Il settore in Italia

Museimpresa riunisce oltre 160 musei e archivi d'impresa. Nell'indagine di Nomisma su 122 strutture, l'84% è nato per conservare la storia e il saper fare dell'azienda e il 43% per valorizzare il territorio. Nel 2025 i luoghi del turismo industriale hanno accolto 5,4 milioni di visitatori, il 42% dei quali stranieri, con un moltiplicatore di 2,6 euro di ricadute per ogni euro speso.

il settore **in Italia**

160+

musei e archivi d'impresa

associati a Museimpresa

84%

nasce per conservare storia e saper fare

indagine Nomisma su 122 strutture, 2024

5,4 mln

visitatori dei luoghi del turismo industriale

Italia, 2025, il 42% stranieri

2,6

euro di ricadute per ogni euro speso dai visitatori

Osservatorio Museimpresa e Nomisma, 2026

Fonti: Museimpresa; Nomisma per Museimpresa, Fotografia degli archivi e musei d'impresa (2024) e Osservatorio sul turismo industriale (2026, dati 2025). Il turismo industriale comprende anche i siti di archeologia industriale.

Perché realizzarlo

Un museo d'impresa rende credibili l'identità e le competenze dell'impresa, avvicina i giovani ai mestieri del settore, mostra processi e qualità a buyer e partner, apre relazioni con istituzioni italiane ed estere, porta visitatori sul territorio. Custodisce inoltre il saper fare immateriale che passa da una generazione all'altra e da una tecnologia all'altra.

Un attore sociale e un media

Più un'impresa innova, più le sue competenze si allontanano dall'esperienza quotidiana di chi sta fuori dal settore, e quella distanza viene colmata da semplificazioni. Il museo la riduce: trasforma contenuti tecnici in un'esperienza comprensibile e piacevole per pubblici diversi.

Il progetto ha due anime. La prima è l'esperienza, fisica, digitale o la loro combinazione. La seconda è la progettazione che il visitatore non vede, in cui si stabiliscono i pubblici, i linguaggi e gli obiettivi.

Il MILE di Arzignano

Il MILE racconta la Valle del Chiampo e la pelle come materiale: la storia del distretto, la tecnica, il percorso di sostenibilità ambientale degli ultimi decenni, con dati scientifici su aria, acqua e sottoprodotti. Il progetto è partito dall'idea di un museo dedicato alla storia della valle ed è diventato un luogo che parla ai giovani del territorio, ai brand e ai mercati esteri, con un nome in inglese.

Dopo l'apertura alcuni brand hanno chiesto di visitarlo con i propri reparti di sostenibilità, e alcune concerie vi presentano le loro collezioni ai buyer.

i pubblici di **un museo d'impresa**



i buyer
brand e clienti internazionali in visita

gli studenti
orientamento e laboratori in aula didattica

le imprese
presentazioni delle collezioni, incontri con i clienti

le istituzioni
delegazioni, rappresentanti, ambasciatori

il territorio
famiglie e comunità della valle

Come si progetta

Il progetto parte dai pubblici e dagli obiettivi dell'impresa e costruisce tre livelli di lettura: il significato per la vita quotidiana, l'esperienza pratica, l'approfondimento per gli specialisti. Ogni exhibit associa una domanda, un'azione del visitatore e un risultato osservabile. I tempi tengono conto dell'attenzione reale: un video in sala dura pochi minuti. Visite, incontri ed eventi si prevedono insieme al percorso.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · IL CHILDREN'S MUSEUM

Il children's museum

A cura di Pleiadi · 2 minuti di lettura

Un children's museum è un ambiente progettato per i bambini e per gli adulti che li accompagnano, incentrato sul valore del gioco: il gioco diventa la base per collaborare, costruire, fare insieme. Si può declinare su temi diversi, dalla città all'acqua, dalla natura al corpo, e richiede regole di progetto proprie.

il children's **museum**



STEAM
scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica insieme

inclusione
spazi e attività accessibili a capacità diverse

apprendimento condiviso
adulti e bambini esplorano insieme

design multisensoriale
luce, suono, materia, movimento

legame con il territorio
temi e storie del luogo in cui il museo si trova

Un ambiente, prima che una collezione

Il children's museum contemporaneo mette insieme cinque dimensioni: le discipline STEAM, l'inclusione, l'apprendimento condiviso fra adulti e bambini, il design multisensoriale e il legame con il territorio in cui il museo si trova. Ne nasce un luogo da frequentare durante tutto l'anno, con visite ripetute e attività che cambiano.

Il valore del gioco

Al centro del children's museum c'è il gioco. All'ingresso chiunque si toglie le scarpe, adulti compresi: è il gesto con cui si entra in uno spazio da vivere con il corpo. Il gioco diventa la base per collaborare, costruire, provare e riprovare, fare insieme; adulti e bambini partecipano alla stessa attività, ciascuno con il proprio livello di lettura.

il valore **del gioco**

collaborare
giochi che si fanno in due o in gruppo

costruire
materiali da comporre, spostare, impilare

provare e riprovare
ogni tentativo cambia il risultato

fare insieme
adulti e bambini nello stesso gioco

Un tema per ogni museo

Un children's museum si declina su temi diversi: la città, con le sue strade, i mestieri e le regole del vivere insieme; l'acqua, dal ciclo naturale al viaggio fino al rubinetto; la natura e le stagioni; il corpo e i sensi; il costruire, con materiali, forze e meccanismi. Il tema si sceglie sul luogo, sui pubblici e sugli obiettivi dell'ente, e dà a ogni area il proprio racconto e il proprio elemento iconico.

i temi di **un children's museum**

la città
strade, mestieri, servizi, regole del vivere insieme

l'acqua
il ciclo, la forza, il viaggio dalla sorgente al rubinetto

la natura
piante, animali, stagioni, il bosco

il corpo
i sensi, il movimento, la salute

costruire
materiali, forze, meccanismi, cantieri

il territorio
storie, luoghi e saperi della comunità

Esempi. Il tema si sceglie sul luogo, sui pubblici e sugli obiettivi dell'ente.

Le regole di progetto

Lo spazio è progettato per i bambini, nelle altezze, nelle soglie, nei tempi e nel linguaggio. Il primo gesto si capisce dalla forma dell'exhibit, senza bisogno di istruzioni. Il risultato è percepibile e cambia alla seconda prova, perché la ripetizione è il modo in cui i bambini imparano. Ogni area accoglie più partecipanti e prevede posti per chi preferisce osservare prima di provare.

---

le regole **di progetto**



progettato per i bambini
altezze, soglie, tempi e linguaggio pensati sulle età



il primo gesto si capisce
la forma dell'exhibit dice come cominciare



un risultato che invita a riprovare
percepibile e modificabile alla seconda prova



un luogo per stare insieme
spazio per più partecipanti e per chi osserva prima di provare

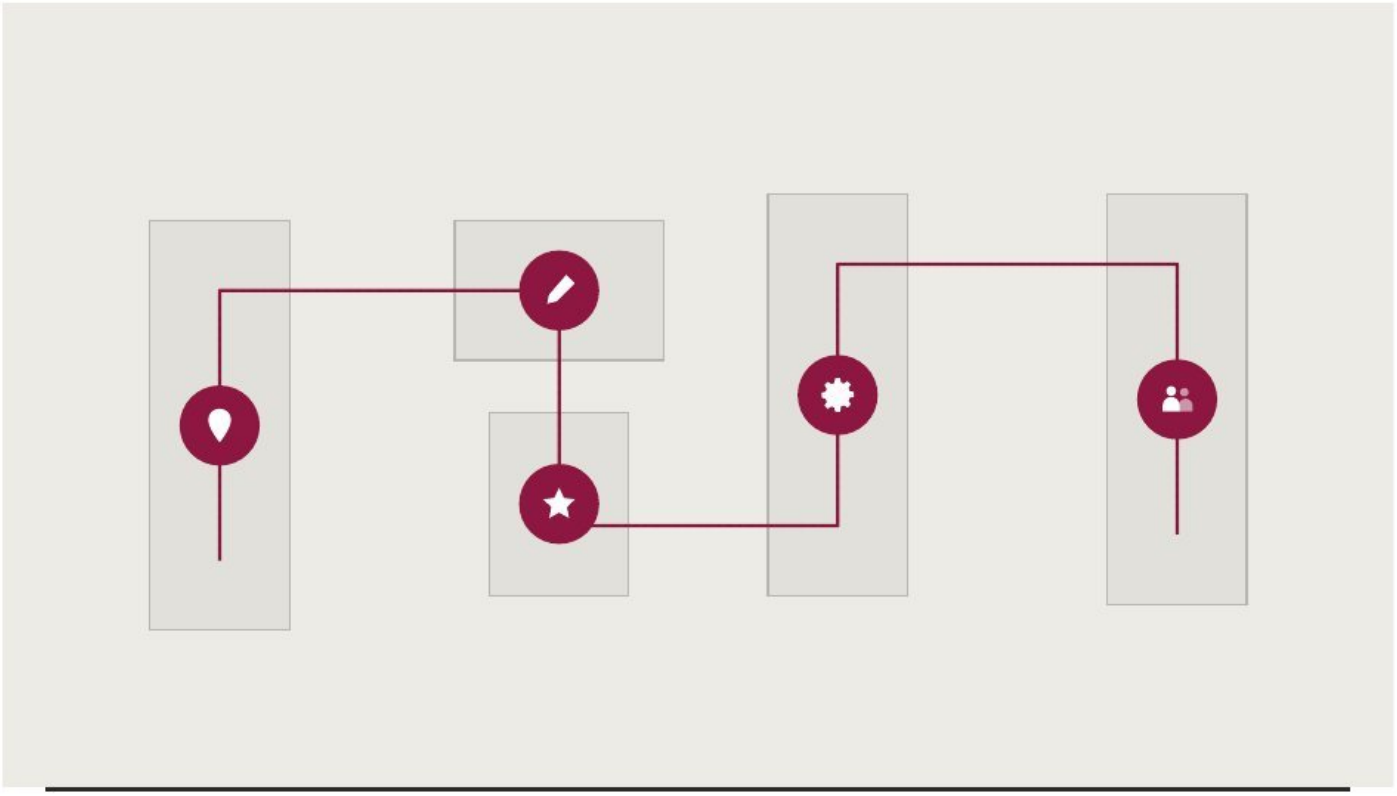
Aree per età

Le aree si articolano per fasce d'età dichiarate, che diventano criterio di dimensionamento e di sicurezza. L'area per i più piccoli, fino a tre anni, è un ambiente separato e delimitato. Ogni area offre qualcosa da fare anche agli adulti, e ciascuna ha un proprio elemento iconico.

Esperienze

Il Children's Museum Verona è pensato per bambini da 0 a 12 anni e per chi li accompagna: un percorso che integra scienza, arte e gioco, e un laboratorio permanente con attività sperimentali rinnovate ogni settimana. Per il Perugia Children's Museum, nella trasformazione del POST, è stata sviluppata la prima linea progettuale strategica, pedagogica e allestitiva.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · COME NASCE

Come nasce un museo

A cura di Pleiadi · 3 minuti di lettura

Un museo nasce da una catena di decisioni: l'obiettivo, l'analisi del luogo e del pubblico, i contenuti, il filo conduttore, il percorso e la zonizzazione, gli elementi iconici, l'identità visiva, la realizzazione. Budget e tempi discendono dall'obiettivo, e ogni fase si chiude con documenti approvati dall'ente.

come nasce **un museo**



l'obiettivo

in una frase: che cosa deve dire e ottenere il museo



il luogo e il pubblico

spazi, accessi, come si arriva, chi entra e quando



i contenuti

il tema scomposto in sezioni, con priorità e gerarchie



il filo conduttore

il racconto che tiene insieme il percorso



percorso e zonizzazione

aree, isole, exhibit, flussi e tempi di visita



gli elementi iconici

i momenti più forti, collocati nel ritmo della visita



l'identità visiva

nome, colori, materiali, sistema dei testi



la realizzazione

produzione, installazione, apertura

Budget e tempi discendono dall'obiettivo e dall'analisi del luogo e del pubblico.

L'obiettivo in una frase

Ogni progetto si apre con una frase che dichiara che cosa il museo deve dire e ottenere. È il criterio con cui si sceglie: un contenuto o un elemento che non serve l'obiettivo si toglie.

Le idee dell'ente

Chi promuove un museo ha quasi sempre idee proprie: un tema, un patrimonio da valorizzare, un'immagine della visita. Il progetto prende avvio da queste idee e le rende realizzabili, aggiungendo soluzioni che l'ente può non aver previsto: un'installazione che diventa il simbolo del museo, un uso diverso di uno spazio, un'attività che porta i visitatori a tornare. Le proposte vengono discusse e scelte insieme.

Il luogo e il pubblico

L'analisi del luogo riguarda gli spazi, i vincoli, gli impianti, l'accessibilità e il modo in cui si arriva: trasporti, parcheggi, ingresso dei gruppi. L'analisi del pubblico individua i pubblici di riferimento, le loro aspettative, i tempi e le stagioni di frequentazione, e il personale che presidierà le sale quando il museo è aperto.

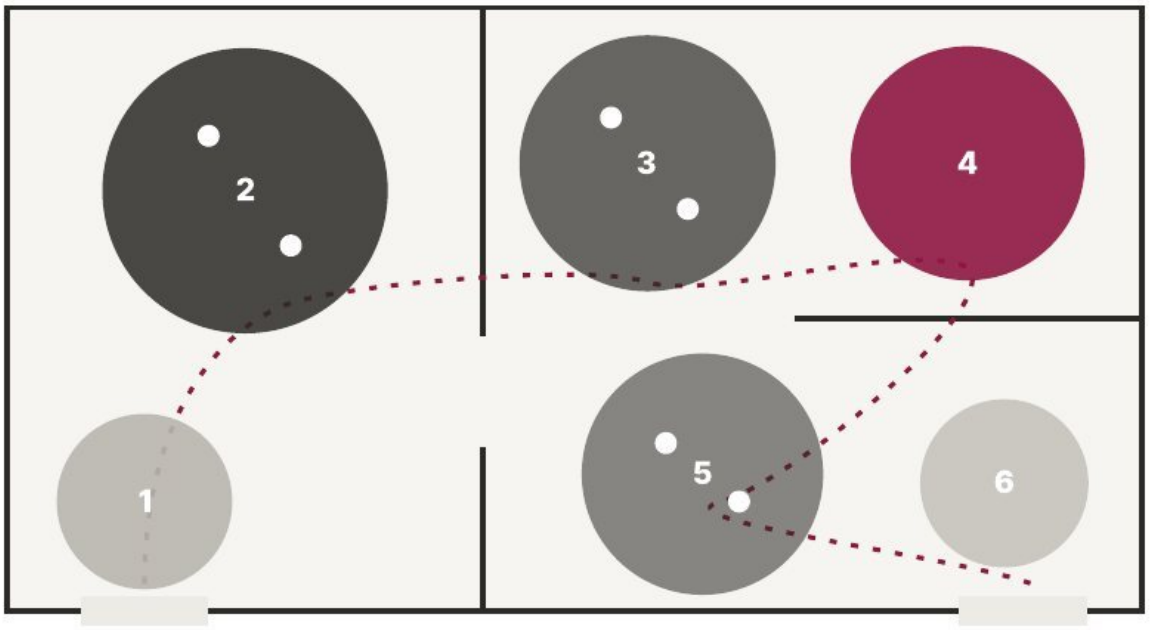
I contenuti e il filo conduttore

Il tema viene scomposto in sezioni, con priorità e gerarchie, e i legami fra le sezioni diventano il filo conduttore: una frase guida che ogni area conferma o arricchisce. Il percorso ha un ritmo, con momenti di esperienza intensa e momenti di approfondimento, e un solo punto culminante.

Percorso e zonizzazione

La zonizzazione distribuisce le aree nello spazio in base al racconto, ai flussi e alle capienze: l'ingresso e l'accoglienza, le aree tematiche, l'elemento iconico, gli spazi per le attività, i servizi. Ogni area contiene isole ed exhibit. Si verificano i percorsi, i tempi di visita e l'accessibilità, prevista fin dall'inizio: altezze di lavoro differenziate, comandi azionabili con una mano, testi leggibili per età diverse.

la **zonizzazione**



1 **ingresso e accoglienza**

2 **prima area tematica**

3 **seconda area tematica**

4 **elemento iconico**

5 **spazio per le attività**

6 **servizi e uscita**

Esempio. Le aree si dispongono secondo il racconto, i flussi e le capienze; i punti bianchi sono le isole di exhibit, la linea tratteggiata il flusso di visita.

Il primo progetto

Il lavoro prende avvio da un primo progetto: un documento che contiene l'obiettivo, i temi e il filo conduttore, la zonizzazione, i tipi di exhibit con tempi e capienze, le prime immagini dell'atmosfera, il presidio necessario, i passaggi successivi con i loro tempi.

Serve a decidere, a presentare il progetto agli organi dell'ente e a cercare finanziamenti. Si approfondisce nei livelli successivi: il progetto preliminare di allestimento, con ogni exhibit descritto come oggetto, e il progetto definitivo per la realizzazione.

il primo **progetto**

obiettivo e temi
che cosa il museo deve dire, a chi, con quale filo conduttore

zonizzazione
le aree nello spazio, i flussi, i tempi di visita

tipi di exhibit
le forme dell'interazione area per area, con capienze e durate

prime immagini
atmosfera, materiali, elemento iconico

presidio
il personale necessario per tenere aperto il museo

passaggi successivi
livelli di progetto, tempi, approvazioni

Un documento per decidere, presentare il progetto agli organi dell'ente e cercare finanziamenti.

Identità visiva

Nome, palette, materiali, forme e sistema dei testi danno al museo un'identità riconoscibile. Il nome si decide presto, perché immagini, video e materiali di presentazione lo portano tutti.

Il comitato scientifico

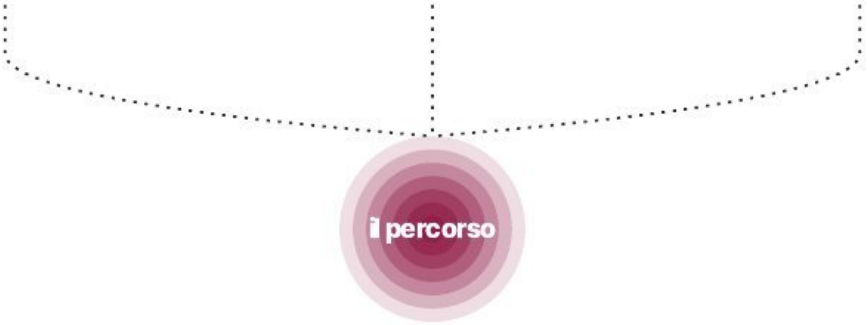
Il rigore dei contenuti è garantito da un comitato scientifico. Può essere quello dell'ente, può essere costituito per il progetto oppure costruito insieme; le sue indicazioni diventano un percorso che funziona per il pubblico.

il comitato **scientifico**

il comitato dell'ente
quando l'ente ha già un riferimento scientifico

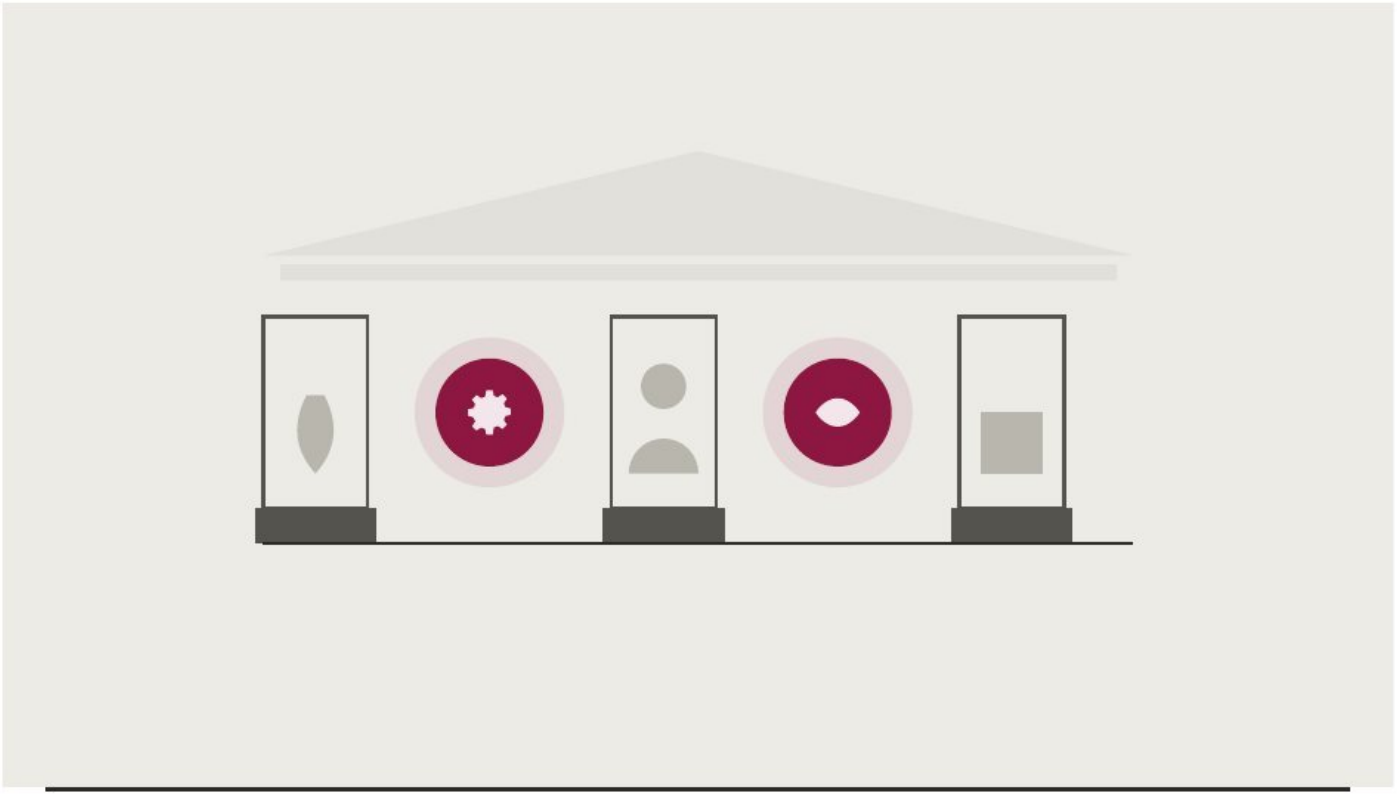
costituito per il progetto
composto sui temi del museo

costruito insieme
con membri indicati dall'ente e da chi progetta



Le indicazioni del comitato diventano un percorso con livelli di lettura per età diverse.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · IL MUSEO ESISTENTE

Rendere interattivo un museo esistente

A cura di Pleiadi · 2 minuti di lettura

Molti progetti riguardano un luogo già aperto al pubblico, con una collezione, un edificio e una storia. L'esperienza interattiva si integra con ciò che esiste: si tiene il patrimonio e la ragione per cui il luogo esiste, e si cambia il modo in cui il visitatore li incontra. Castel Thun, in Trentino, ne è un esempio.

rendere interattivo **un museo esistente**



la collezione
ciò che il museo conserva e racconta già



lo spazio e i vincoli
tutela, impianti, percorsi esistenti



l'accesso
come si arriva, parcheggi, gruppi organizzati



i pubblici
chi visita oggi e chi si vuole raggiungere



il tipo di interazione
le forme adatte al luogo e al presidio



i contenuti
nuovi livelli di lettura sulla collezione



i tempi
fasi di cantiere con il museo aperto



il budget
interventi graduati e finanziabili per fasi

L'integrazione con il patrimonio

Il progetto parte da ciò che il luogo conserva: gli oggetti, gli ambienti, le storie, i temi. Le postazioni interattive aggiungono livelli di lettura e rendono il patrimonio accessibile a pubblici che oggi lo conoscono poco.

Le variabili del progetto

Lo spazio e i suoi vincoli, la tutela del bene, il modo in cui si arriva, i pubblici attuali e quelli da raggiungere, il personale disponibile in sala determinano il tipo di interazione e la quantità di interventi. Budget e tempi si costruiscono per fasi, con un cantiere che lascia il luogo aperto al pubblico.

Castel Thun

Castel Thun è una dimora nobiliare della Provincia autonoma di Trento, aperta al pubblico con un percorso di visita dedicato a stanze, arredi e ritratti. L'obiettivo era

valorizzare gli spazi esterni con un percorso interattivo compatibile con la tutela del bene.

La ricerca

Il progetto è partito dall'archivio e dalle fonti storiche sull'autosufficienza alimentare dei conti Thun: le colture, le quantità, il calendario agricolo, la conservazione invernale. Su questa base sono stati definiti il percorso e i contenuti.

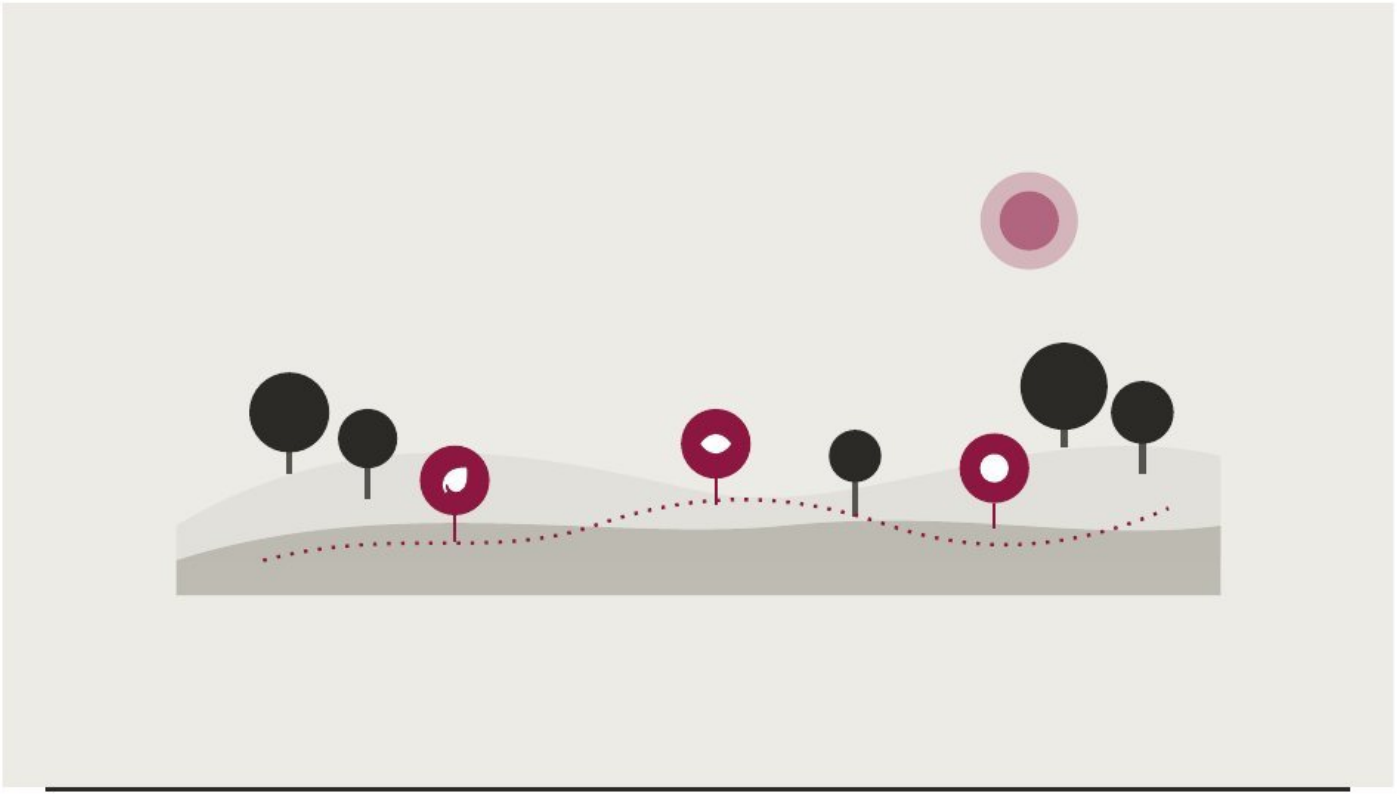
La visita

Le postazioni sensoriali sono distribuite lungo il percorso esterno: si tocca, si annusa, si riconosce. Pannelli in legno e ruote da girare raccontano le piante dell'orto storico e i loro usi, dalla cucina alla medicina, e attraverso la botanica illustrano l'economia domestica di una famiglia nobile alpina.

I vincoli

Legno e materiali eco-compatibili dialogano con il palazzo baronale. Ogni struttura è reversibile e rimovibile, senza fondazioni né ancoraggi alle murature, e le scelte progettuali sono state condivise con gli uffici provinciali responsabili del castello.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · ALL'APERTO

Il museo all'aperto

A cura di Pleiadi · 1 minuto di lettura

Parchi tematici, sentieri, oasi naturalistiche, giardini storici: un museo all'aperto porta il racconto nel paesaggio. Richiede scelte proprie su materiali, manutenzione, orientamento e stagioni, e si integra con l'ambiente e con la sua tutela.

progettare **all'aperto**

il paesaggio
il percorso segue il luogo e la sua tutela

l'orientamento
tappe leggibili a distanza e un ordine chiaro

le stagioni
luce, clima e frequentazione durante l'anno

i materiali
resistenti agli agenti atmosferici e all'uso intensivo

la manutenzione
meccanismi semplici, ricambi standard, controlli periodici

la visita autonoma
postazioni che si spiegano da sole

l'accessibilità
fondo, pendenze, sedute, ombra

la reversibilità
strutture rimovibili, senza fondazioni dove serve

Il racconto nel paesaggio

Il percorso segue il luogo: l'ordine delle tappe può coincidere con un processo reale o con una narrazione costruita per il territorio. Le tappe si leggono a distanza e si raggiungono a piedi, con tempi di visita diversi da quelli di una sala.

Materiali e manutenzione

Gli exhibit restano all'aperto tutto l'anno: materiali resistenti agli agenti atmosferici e all'uso intensivo, meccanismi semplici, ricambi standard, un piano di controlli periodici. Spesso il percorso si visita senza personale, e ogni postazione deve spiegarsi da sola.

Inserimento e tutela

Materiali, ingombri e fondazioni si definiscono con chi gestisce l'area, in particolare nelle aree protette e nei beni tutelati. Le strutture reversibili lasciano il luogo

com'era.

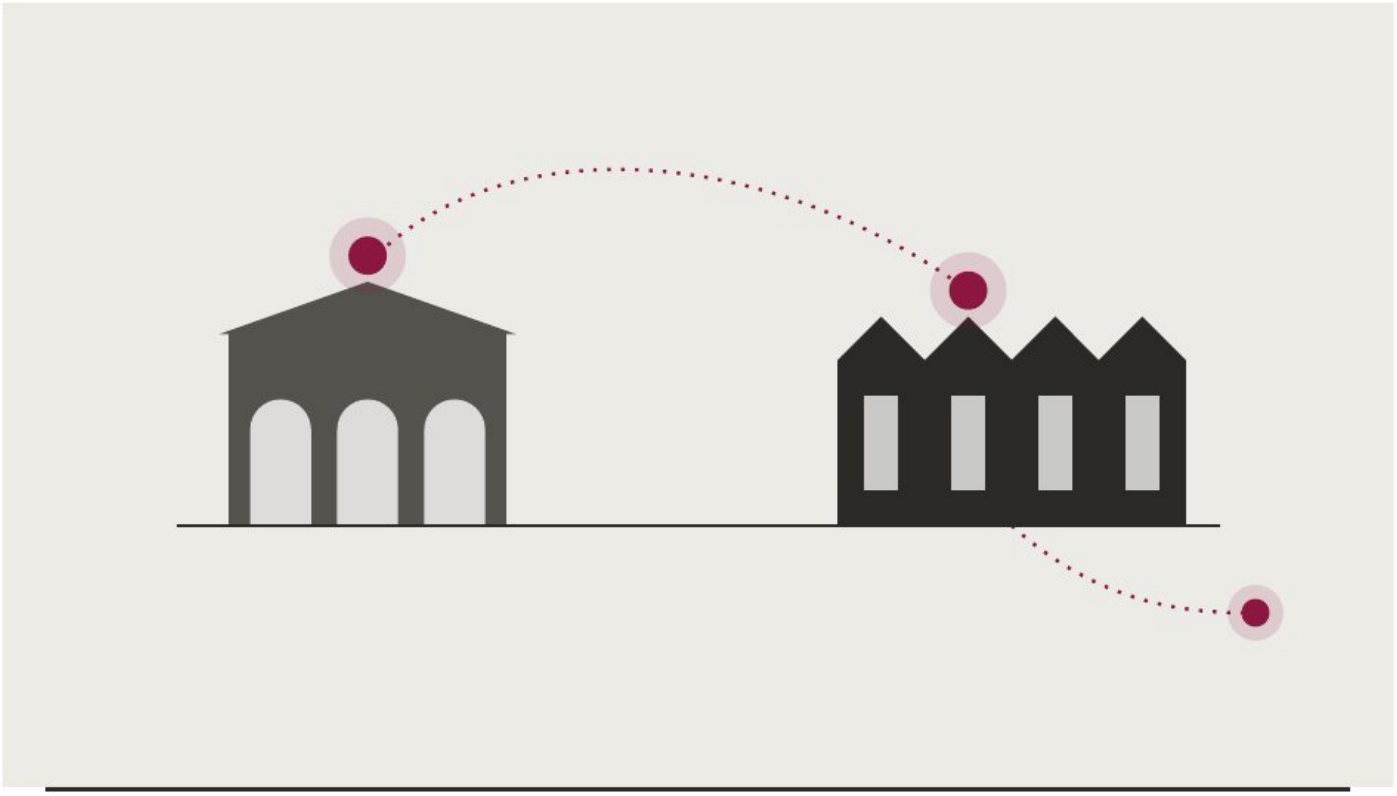
Il percorso dell'Acqua a Villaverla

Nell'Oasi naturalistica di Villaverla, area protetta di AcegasApsAmga attorno ai pozzi che alimentano l'acquedotto di Padova, il percorso esperienziale dell'Acqua ricostruisce il ciclo dell'acqua dalle risorgive al rubinetto e racconta la biodiversità dell'area. L'ordine delle tappe segue il percorso reale dell'acqua; pannelli, installazioni interattive e postazioni sono distribuiti lungo il sentiero, con materiali e fondazioni definiti con il gestore dell'oasi.

La voce del bosco a Chiampo

A Colle Cimatico, a Chiampo, il parco tematico La voce del bosco restituisce alla comunità un'area verde. Il percorso è costruito attorno a Decimo, il decimo campanaro, che lungo la salita incontra animali e creature del bosco; ogni incontro è una prova. Il nome del parco è stato scelto dagli studenti del territorio.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · LE MOSTRE

Le mostre

A cura di Pleiadi · 2 minuti di lettura

Una mostra può essere temporanea, itinerante, permanente o diffusa sul territorio. Oltre alla progettazione, richiede una visione d'insieme: i contenuti con il comitato, la comunicazione, i flussi, le relazioni istituzionali, le regole della sede. Macchine del Tempo, con l'Istituto Nazionale di Astrofisica, è un esempio di lavoro condiviso su tutti questi aspetti.

i tipi **di mostra**



temporanea

in una sede, per un periodo definito, su misura degli spazi



itinerante

modulare, si monta e si adatta a sedi diverse



permanente

diventa parte stabile di un museo o di un luogo



diffusa

installazioni nelle piazze e sul territorio, collegate alla sede

Macchine del Tempo li ha attraversati tutti: Roma, Torino con le piazze della città, la sede permanente a Matera.

I comitati

Il rigore dei contenuti è garantito da un comitato scientifico; l'indirizzo e le scelte principali spettano a un comitato di direzione, quando i partner sono più di uno. Il comitato può essere costituito per il progetto, con ricercatrici, divulgatori ed esperti dei temi, oppure essere quello dell'ente: in questo caso le sue indicazioni diventano un percorso che funziona per il pubblico.

i comitati **della mostra**



il comitato scientifico

garantisce il rigore dei contenuti, verifica testi e scelte, segue le revisioni



il comitato di direzione

definisce l'indirizzo, tiene insieme i partner, decide sulle scelte principali



costituito per il progetto

con ricercatrici, divulgatori ed esperti dei temi



dell'ente

le sue indicazioni diventano percorso



costruito insieme

con membri indicati dall'ente e da chi progetta

Una visione d'insieme

Il risultato di una mostra dipende anche da ciò che sta intorno al progetto espositivo. Con enti e istituzioni i contenuti tengono conto degli equilibri fra i partner e dei progetti di ciascuno. Il budget di comunicazione determina quante persone sapranno della mostra. Flussi, prenotazioni e capienze decidono la qualità della visita. Sono aspetti da seguire con l'ente fin dall'inizio, anche quando la loro gestione spetta ad altri.

una visione **d'insieme**



progettazione e contenuti
percorso, exhibit, testi, con il comitato

comunicazione
un budget adeguato perché la mostra trovi il suo pubblico

flussi e pubblici
pubblici, prenotazioni, capienze

relazioni istituzionali
partner, equilibri, presenza dei progetti di ciascuno

regole della sede
vincoli, orari, sicurezza, personale

Macchine del Tempo

Per Macchine del Tempo i contenuti sono stati definiti con i ricercatori dell'Istituto Nazionale di Astrofisica e tradotti in percorso; comunicazione, flussi e rapporto con le sedi sono stati seguiti insieme. La mostra ha toccato Roma e Torino, con collegamenti in diretta con le classi di tutta Italia, e prosegue come installazione permanente a Matera.

Due sedi, due allestimenti

Al Palazzo delle Esposizioni di Roma percorsi, illuminazione e flussi sono stati adattati, con lo staff del Palazzo, alla scala e alle caratteristiche dell'edificio. A Torino la mostra è stata ospitata dalle OGR, polo culturale di Fondazione CRT, e alcune installazioni sono state collocate nelle principali piazze della città. Regole, vincoli e opportunità cambiano con la sede, e il progetto si adatta a ciascuna.

una mostra, **due sedi**

Roma · Palazzo delle Esposizioni

LO SPAZIO

un palazzo espositivo ottocentesco, sale in sequenza

I VINCOLI

edificio storico, regole e staff della sede

LE OPPORTUNITÀ

il pubblico di una grande istituzione culturale della capitale

Torino · OGR, Officine Grandi Riparazioni

LO SPAZIO

ex officine ferroviarie, grandi navate aperte

I VINCOLI

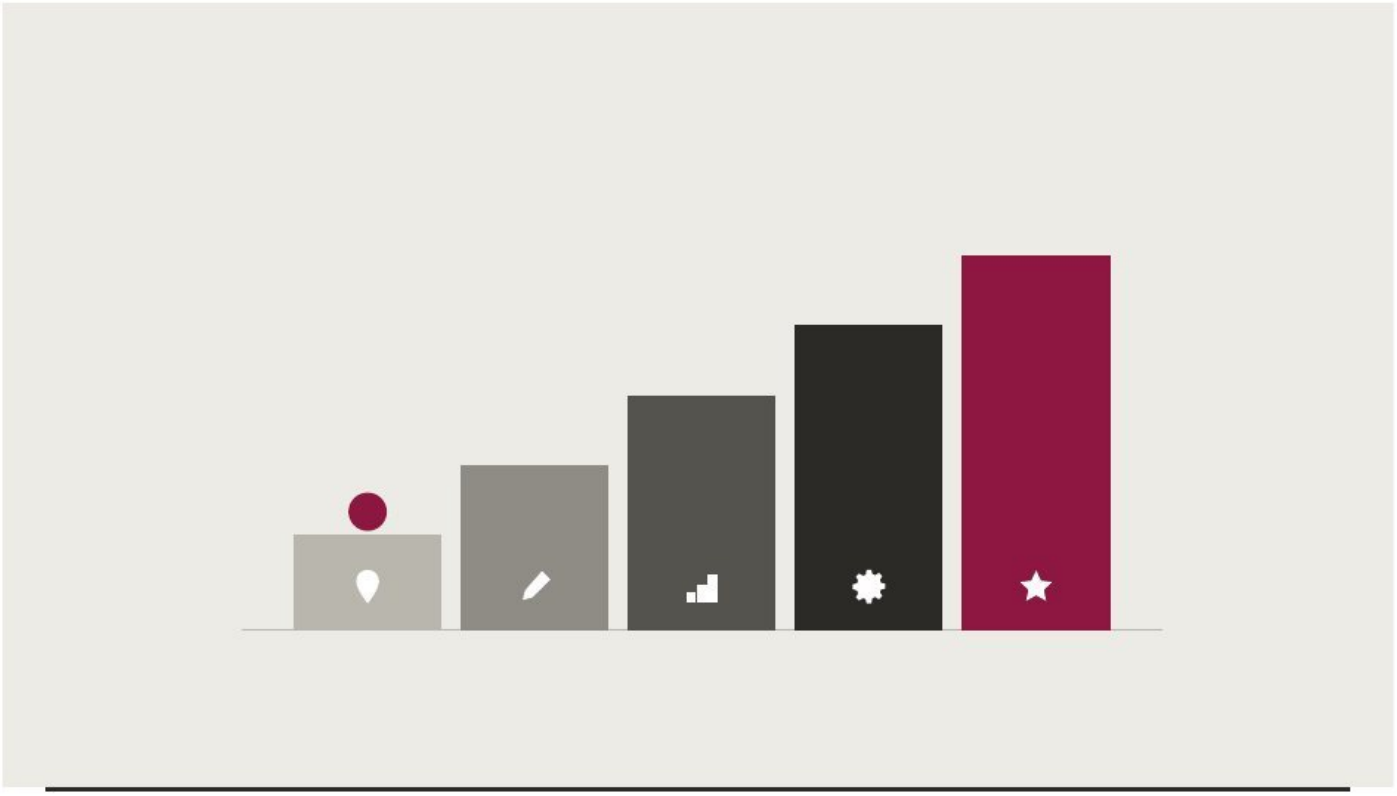
un polo culturale con una programmazione propria

LE OPPORTUNITÀ

installazioni anche nelle piazze della città

Macchine del Tempo, con l'Istituto Nazionale di Astrofisica: lo stesso progetto adattato a due edifici diversi.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · GLI STUDI

Gli studi e i livelli di progetto

A cura di Pleiadi · 2 minuti di lettura

Un museo può prendere avvio da uno studio: di orientamento, per scegliere quale museo realizzare; di fattibilità, per conoscerne la sostenibilità; un concept, un masterplan o una linea progettuale. Si può partire anche dal progetto definitivo per la realizzazione, dalla realizzazione o da progettazione e realizzazione insieme. Ogni livello produce un risultato completo, e il lavoro svolto si conserva in quello successivo.

gli **studi**

studio di orientamento
quale museo: modello, confronto con casi simili, posizionamento, linguaggio

studio di fattibilità
costi di realizzazione e di gestione negli anni, requisiti dell'edificio

studio e primo concept
analisi storica e culturale, pubblici, prima idea del museo

Museo della Val d'Alpone

concept e masterplan
temi, zonizzazione, percorsi, programma per l'architetto

San Giovanni Ilarione

linea progettuale
impianto strategico, pedagogico e allestitivo

Perugia Children's Museum

progetto definitivo
tutto ciò che serve per la realizzazione

Ogni studio produce un documento completo, utile anche per presentare il progetto e cercare finanziamenti.

Lo studio di orientamento

Quando un ente o un'impresa ha deciso di realizzare un museo ma non ha ancora scelto quale, lo studio di orientamento mette a confronto modelli diversi, analizza casi simili in Italia e all'estero, definisce il posizionamento e il linguaggio, e indica la configurazione più adatta. Si chiude con una decisione presa su elementi comparabili.

Lo studio di fattibilità

Lo studio di fattibilità stabilisce se e a quali condizioni il museo scelto è realizzabile: i costi di realizzazione e di gestione negli anni, le forme di gestione praticabili, i requisiti dell'edificio da individuare o da adattare.

Lo studio e il primo concept

Lo studio mette insieme gli elementi del progetto: analisi storica e culturale, pubblici di riferimento, confronto con casi italiani e internazionali, un primo

concept che collega temi, obiettivi e spazio. Il Museo della Val d'Alpone, a supporto della candidatura UNESCO, è stato sviluppato a questo livello.

Concept e masterplan

Il masterplan definisce il museo nello spazio: i temi, la zonizzazione dei piani, gli elementi iconici, il repertorio degli exhibit, i flussi e i tempi di visita, il programma funzionale da consegnare all'architetto con i requisiti che l'edificio deve rispettare.

La linea progettuale

La linea progettuale definisce l'impianto strategico, pedagogico e allestitivo del museo: bacini di pubblico, obiettivi educativi, articolazione degli spazi.

---

da dove **si parte**



studio di analisi e primo concept

temi, pubblici, casi di riferimento, prima idea del museo

Museo della Val d'Alpone



studio approfondito

sale, zone, percorsi, livello di interazione, programma funzionale



progetto definitivo per la realizzazione

tavole, schede degli exhibit, materiali, quadro economico



realizzazione

produzione degli exhibit, allestimento, installazione



progettazione e realizzazione insieme

lo stesso gruppo di lavoro, dal concept all'inaugurazione

MU-CH · MILE

Ogni livello produce un risultato completo; il lavoro svolto si conserva nel livello successivo.

Il progetto definitivo per la realizzazione

Il progetto definitivo contiene tutto ciò che serve per realizzare il museo: tavole, schede degli exhibit, materiali e finiture, sistema dei testi e della grafica, impianti di sala, quadro economico per area e per apparato.

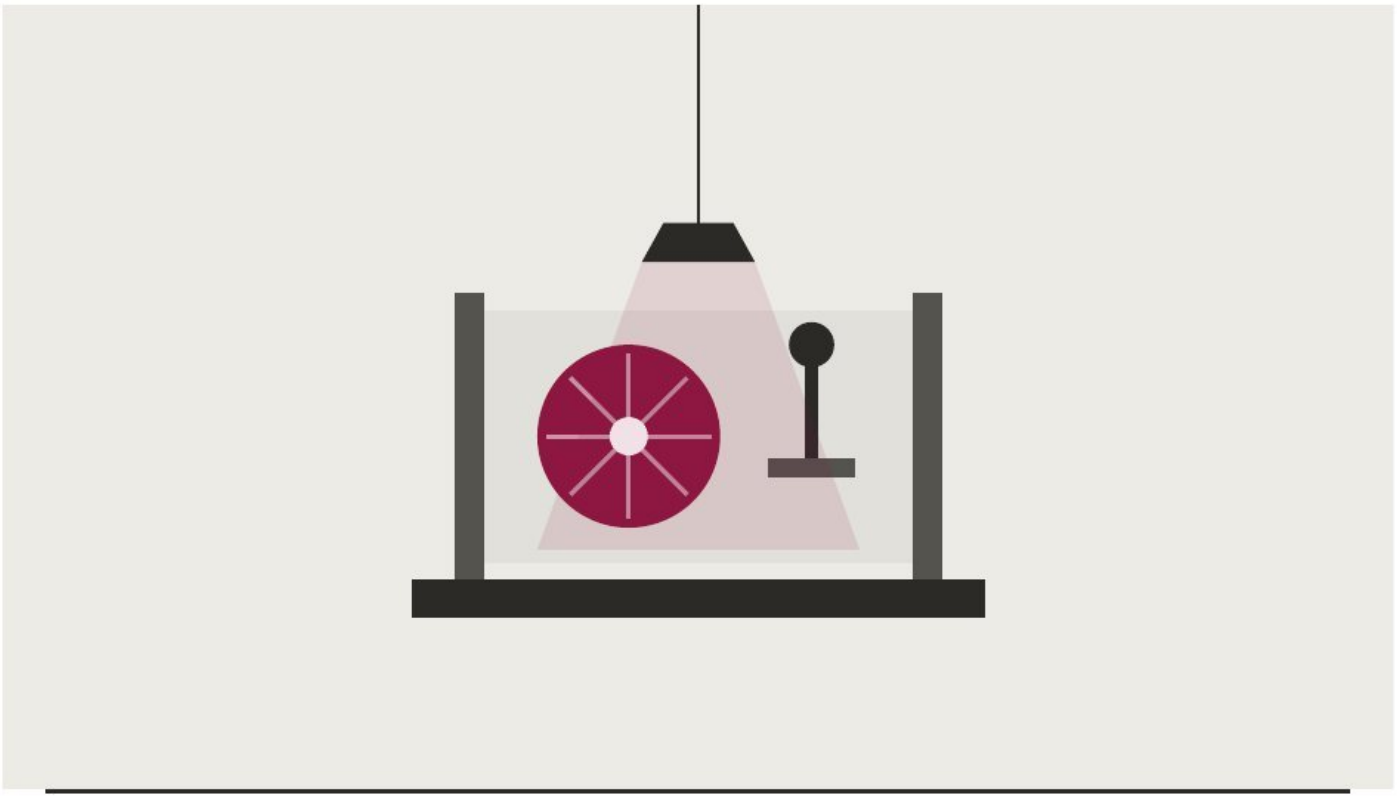
Progettazione e realizzazione insieme

Progettazione e realizzazione sono affidate allo stesso gruppo di lavoro, dal concept all'inaugurazione. È il percorso seguito per il MU-CH di Settimo Torinese, il MILE di Arzignano e il percorso esperienziale dell'Acqua per AcegasApsAmga.

Le fasi successive

Il passaggio da un livello all'altro segue i tempi delle approvazioni e dei finanziamenti dell'ente. La gestione del museo, il programma di attività e gli altri servizi si definiscono insieme all'ente.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · LA REALIZZAZIONE

La realizzazione

A cura di Pleiadi · 1 minuto di lettura

La realizzazione comprende gli apparati interattivi, le scenografie, la grafica e il multimedia, l'installazione e la messa in funzione. Un referente di progetto coordina tutte le parti e i tempi concordati per l'inaugurazione.

le parti **dell'allestimento**

apparati interattivi
meccanici, elettronici, manipolativi

elementi iconici
scenografie e installazioni simbolo

grafica e testi di sala
pannelli, didascalie, segnaletica

multimedia e audio
video, contenuti digitali, sonoro

illuminazione di sala
luce per gli exhibit e per il percorso

spazi per i laboratori
arredi e attrezzature per le classi

manuale d'uso
uso e manutenzione degli apparati

un referente di progetto
coordina tutte le parti e i tempi

Dalla scheda all'exhibit

Ogni exhibit prende avvio dalla sua scheda di progetto: meccanismo, contenuto, modalità di interazione, numero di postazioni, accessibilità. Materiali e componenti sono scelti per l'uso intensivo del pubblico, con ricambi standard e parti raggiungibili senza smontare l'allestimento.

Le parti dell'allestimento

La realizzazione comprende: apparati interattivi e meccanici, elementi scenografici e iconici, grafica, testi di sala e segnaletica, contenuti multimediali e audio, illuminazione di sala, arredi e spazi per le attività.

Il coordinamento

La produzione si coordina con l'architettura, gli impiantisti e l'ente, secondo un cronoprogramma condiviso. L'ente riceve aggiornamenti sull'avanzamento a ogni

passaggio. Nei musei già aperti il cantiere procede per fasi, mantenendo il museo accessibile al pubblico.

dal progetto **all'inaugurazione**

progetto esecutivo
schede di produzione di ogni exhibit

produzione
apparati, scenografie, grafica

installazione
montaggio nelle sale, impianti di sala

verifica e formazione
ogni postazione in funzione, personale formato

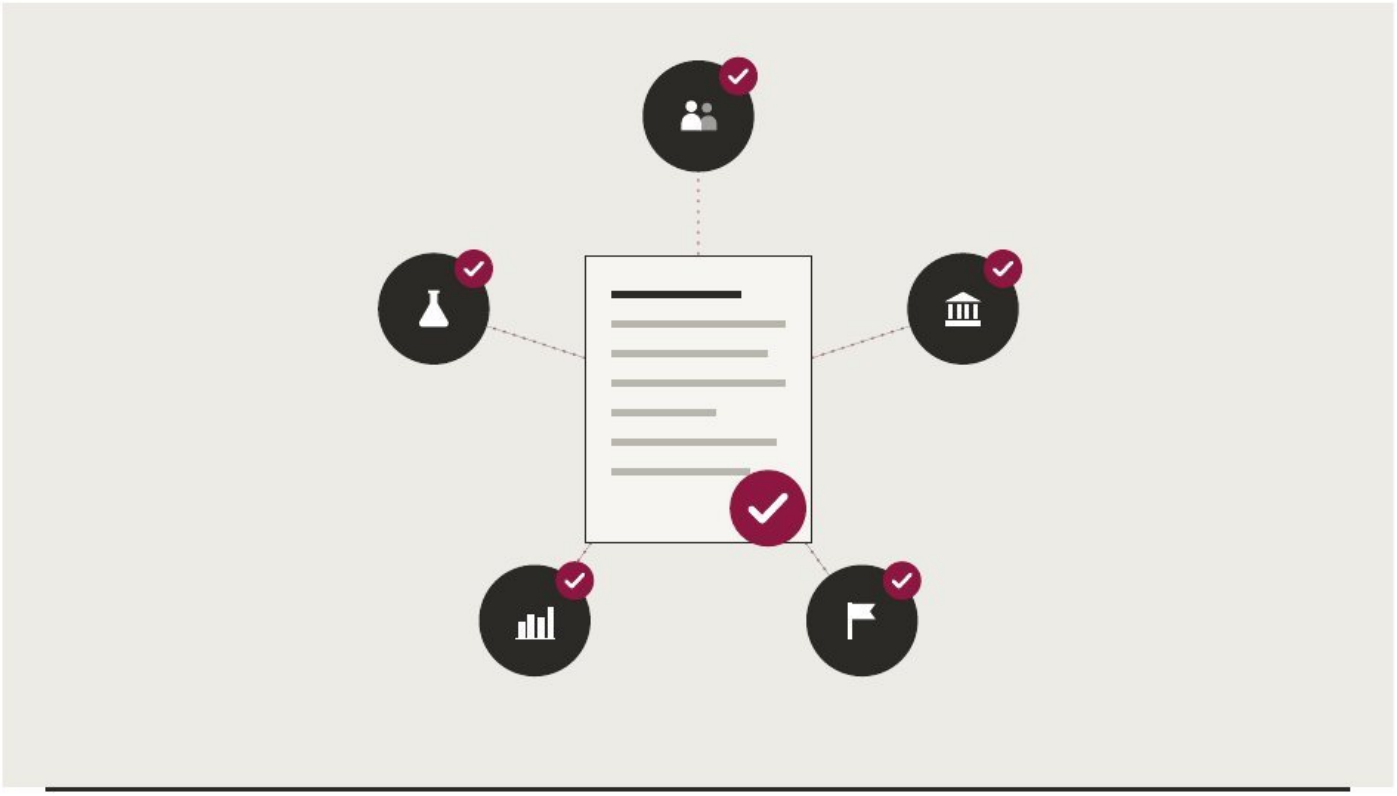
inaugurazione
materiali per la comunicazione dell'ente

Un cronoprogramma condiviso con l'ente, aggiornato a ogni passaggio.

L'apertura

Prima dell'inaugurazione ogni postazione viene installata, messa in funzione e verificata. Il personale dell'ente che accoglierà i visitatori viene formato sull'uso degli exhibit, e l'ente riceve il manuale d'uso e di manutenzione degli apparati. Testi, immagini e dati del progetto sono messi a disposizione dell'ente per comunicare l'inaugurazione.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430



APPROFONDIMENTO · L'APPROVAZIONE

La proposta da portare in approvazione

A cura di Pleiadi · 2 minuti di lettura

Il documento per l'approvazione si presenta così com'è a direzione, consiglio o referente politico: obiettivi, descrizione, fasi e tempi, sostenibilità e risultati attesi. Quando la decisione spetta a una sola persona, il confronto diretto con il referente del progetto e la visita a un museo realizzato completano la valutazione.

chi legge **il documento**



direzione

coerenza con la missione e il programma dell'ente



consiglio o giunta

fasi, tempi, impegno complessivo



referente politico

ruolo del museo nel territorio



amministrazione

sostenibilità negli anni successivi



comitato scientifico

rigore e qualità dei contenuti

Obiettivi diversi in un unico progetto

Un museo risponde a obiettivi diversi: culturali, educativi, territoriali, di reputazione e di relazione con le istituzioni; per un'impresa anche di identità e di cultura interna. Il documento li riporta separatamente e mostra come ciascuno trova risposta nel percorso, negli exhibit e nel programma di attività.

gli obiettivi **nel percorso**

A

obiettivo: offerta culturale ed educativa

B

obiettivo: ruolo nel territorio e nelle relazioni

C

obiettivo: identità e reputazione dell'ente

	A	B	C
exhibit interattivi	■	■	□
elementi iconici	■	□	■
programma per le scuole	■	■	□
eventi e incontri	□	■	■
inaugurazione e comunicazione	□	■	■
indicatori e report	■	□	■

Tre esempi: il documento mostra come ciascun obiettivo dell'ente trova risposta negli elementi del museo.

Un documento pronto per l'approvazione

Il documento risponde alle domande di chi decide: che cosa si vuole realizzare, perché, con quali fasi e tempi, che cosa resta all'ente dopo l'apertura. Tutte le voci sono definite: il perimetro del progetto, i tempi di ciascuna fase, la suddivisione degli obiettivi, la gestione dopo l'inaugurazione.

Chi decide che cosa

All'inizio del progetto si chiarisce chi decide che cosa e quali sono i passaggi di approvazione: che cosa passa in giunta o in consiglio, che cosa resta agli uffici, chi firma in un'impresa. È il primo fattore che determina i tempi.

Il presidio

Il numero di persone presenti in sala quando il museo è aperto si stabilisce in progettazione: un percorso pensato per un addetto è diverso da uno con laboratori e biglietteria separata. Il progetto è costruito sul presidio che l'ente può sostenere.

La sostenibilità

Fin dallo studio iniziale si valuta la sostenibilità del museo nel tempo: pubblico atteso, personale di sala, manutenzione degli apparati, programma di attività, forme di gestione praticabili. L'ente approva un investimento di cui conosce anche l'impegno negli anni successivi.

La resa

Il progetto definisce gli indicatori con cui misurare i risultati: visitatori, classi e scuole coinvolte, eventi ospitati, presenza sui media, ruolo del museo nel territorio. Sono i dati che l'ente presenta ai propri organi e che sostengono le fasi successive.

gli indicatori **di resa**



visitatori
per anno e per tipo di pubblico



classi e scuole
coinvolte nei programmi educativi



eventi
ospitati nel museo



media
presenza su stampa e canali digitali



territorio
ruolo del museo nella comunità

le domande **ricorrenti**

Si può procedere per fasi?

Sì. Ogni livello di progetto è completo e il lavoro svolto si conserva nel successivo, secondo i tempi delle approvazioni e dei finanziamenti.

Quali tempi per l'inaugurazione?

Il cronoprogramma viene definito nel progetto e seguito dal referente del progetto.

Chi segue il museo dopo l'apertura?

La forma di gestione viene definita nel progetto insieme all'ente.

Quanto impegna la struttura dell'ente?

Il coordinamento di tutte le fasi è affidato a un referente di progetto; l'ente partecipa alle scelte principali e approva i documenti di ciascuna fase.

Vedere un museo aperto

Prima della decisione è possibile visitare uno dei musei realizzati: le postazioni in uso, il pubblico in sala, il confronto con chi ha promosso il progetto. I riferimenti si scelgono per somiglianza: un comune guarda i comuni, una fondazione le fondazioni, un distretto gli altri distretti.

Quando decide una sola persona

Nei musei privati la decisione spetta spesso a chi dirige il museo. In questi casi il riferimento è il referente del progetto, che lo segue dalla prima proposta all'inaugurazione.

Pleiadi Benefit Corporation · Via Cavour 52, 35010 Vigonza (PD) · segreteria@pleiadi.eu · +39 049 729 2430