



Consiglio
Nazionale
delle Ricerche



ISTITUTO
ITALIANO DI
TECNOLOGIA



Festival della Scienza



MUSEI
DI
GENOVA

Nel corso della serata, dalle 19.00 alle 22.30, al Museo di Sant'Agostino (accesso da Piazza Sarzano e da Piazza Renato Negri, lato teatro della Tosse / Giardini Luzzati) si potranno scoprire:



Lavori in corso a Sant'Agostino: un anno di interventi sul patrimonio museale

Nell'ultimo anno il Museo di Sant'Agostino ha portato avanti campagne di restauro e di manutenzione conservativa, in particolare in riferimento ad una serie di fondi oro, a una grande pala d'altare raffigurante la lapidazione di Santo Stefano, firmata da Aurelio Lomi (1556-1622) e ad un sovrapposta in pietra di Promontorio databile al XIV secolo decorato con un Agnus Dei. I restauratori, protagonisti di questi interventi, presenteranno al pubblico i risultati del loro lavoro.

A cura di Margherita Levoni (restauratrice), Martino Oberto (studio opere d'arte dal 1950), Michele Brancucci (GeoSpectra srl), Axel Nielsen (restauratore - Nielsen Restauri), Paolo Persano (Museo di Sant'Agostino)



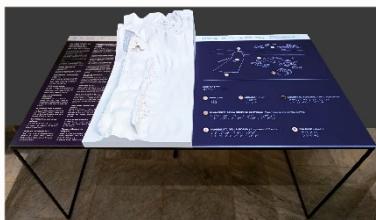
Dietro le Quinte: Ricerche e scoperte sulla prossima mostra "L'Ottocento dei Quinzio tra realismo e colore. Acquarelli, bozzetti, dipinti, sculture"

Tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, i Quinzio - Giovanni e i figli Antonio Orazio e Tullio Salvatore - pittori, scultori e frescanti, giocarono un ruolo di primo piano nell'aggiornamento della decorazione cittadina in chiese, palazzi e ville. Donati alla città dall'ultimo erede della famiglia, i loro coloratissimi bozzetti preparatori a olio e acquarello, così eccezionalmente conservati, ci permettono oggi di entrare idealmente in una bottega artistica del tempo, scoprire un patrimonio inedito e guardare con nuovi occhi, da "dietro le quinte", molti affreschi immetitamente dimenticati.

In anticipo di circa 50 anni rispetto alla celebre Cleaning Controversy di Londra, Genova fu protagonista di una vicenda di grande importanza internazionale che cambiò il dibattito sui restauri e

fece discutere l'Europa. Inediti documenti ed atti d'archivio riportano alla luce la storia di Giovanni Quinzio e le intricate vicende politiche e tecniche sui restauri delle Galleria Brignole Sale.

A cura di Margherita Priarone (Musei di Strada Nuova), Elena Putti (Museo GAM Nervi – Galleria Arte Moderna)



Versus – Accessibilità per il patrimonio culturale

MetaHeritage s.r.l. è stata parte del progetto CTE Genova – Opificio Digitale per la Cultura, finanziato dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy nell'ambito del PSC 2014-2020 (CUP B37F23000000008).

All'interno di questo quadro progettuale nasce VERSUS, una soluzione tecnologica che intende ridefinire il modo in cui i visitatori interagiscono con il patrimonio culturale. L'obiettivo è quello di abbattere le barriere – fisiche, cognitive, sensoriali, linguistiche – che ancora oggi limitano l'accesso al patrimonio culturale. Il progetto si propone come una soluzione replicabile e scalabile, realizzata con l'obiettivo di rendere la visita museale autonoma, multisensoriale e accessibile a tutte e tutti – indipendentemente da età, abilità o competenze culturali.

Questa soluzione è stata declinata in due varianti.

La prima si trova presso Palazzo Rosso, facente parte dei Musei di Strada Nuova di Genova, partner del progetto che ha accolto e reso possibile questa fase di test. Il contributo tecnico di Start 4.0, che ha fornito la scansione 3D dell'edificio, ha permesso di costruire il

fulcro dell'installazione: un plastico tridimensionale accessibile e interattivo.

La seconda variante è quella qui esposta. A.R.M. – Accessibilità Relitti in Mare è una installazione che nasce dalla combinazione di tecnologie avanzate di rilevamento digitale e di un approccio accessibile alla comunicazione culturale. Utilizzando ROV dotati di telecamere ad alta risoluzione, è possibile acquisire dati e immagini estremamente accurati da remoto, senza la necessità di immersioni dirette. Le informazioni vengono elaborate nel cloud per generare modelli 3D, che vengono poi utilizzati per creare una replica fisica in scala del relitto. In una fase successiva, i file video e i modelli 3D elaborati sono stati notarizzati su blockchain in collaborazione con TIM.

L'obiettivo non è solo quello di valorizzare un sito storico ma di trasformarlo in un'esperienza culturale accessibile, immersiva e replicabile. In questa prospettiva, disabilità e fragilità non sono viste come limitazioni, ma come strumenti progettuali essenziali per ripensare l'accesso alla cultura in un modo che includa veramente tutti.

A cura di Daniele Bursich e Marica Legnani (Metaheritage SRL)



AL3DIMENSIONI: nuove tecnologie e accessibilità museale

Il progetto AL3DIMENSIONI, tra i vincitori della Call Tech Transfer CTE Genova - Casa delle Tecnologie Emergenti, ha visto lo sviluppo di due soluzioni di accessibilità museale, realizzate, rispettivamente, a Palazzo Bianco - Musei di Strada Nuova e alle Gallerie Nazionali di Palazzo Spinola. Il primo percorso, intitolato "Un Giardino Particolare" utilizza riproduzioni tattili stampate in 3D di alcuni particolari delle opere marmoree custodite all'interno del giardino pensile del Palazzo, con lo scopo di facilitare la visita alle persone ipo-non vedenti e al pubblico scolastico, che può partecipare a una caccia al tesoro coinvolgente e divertente per scoprire le meraviglie conservate tra il verde di Via Garibaldi. Il secondo percorso, invece, è dedicato principalmente ai/alle visitatori/trici a ridotta mobilità e consente loro di ammirare l'area della cucina di Palazzo Spinola di Pellicceria attraverso l'uso di visori AR/VR; in questo modo tutti/e possono accedere agli spazi del museo, anche a quelli non raggiungibili tramite ascensore.

A cura di MadLab 2.0



L'accessibilità nei Musei di Genova: abbattere barriere non sempre visibili

Si sta concludendo il progetto *Freed from Barriers: musei di Genova accessibili a tutti* che, grazie al sostegno del Rotary club, ha consentito di portare alla luce e abbattere barriere importanti come quelle linguistiche, culturali e intellettive, che ancora oggi sono presenti in alcuni luoghi della cultura. Il progetto prende vita a Palazzo Bianco e pone una particolare attenzione al visitatore e alla sua esperienza museale. Attraverso tecniche come la Comunicazione Aumentativa Alternativa e l'utilizzo di storie sociali, vengono creati strumenti personalizzabili e giochi che aiutano a stimolare l'attenzione, cercando di garantire a tutti un'esperienza autentica di benessere culturale.

A cura di Silvia Caffarone (Archeologa), Alice Gentile (Educatrice Museale)

"Tutto Mondo – Storie, Arte e Rifrangenze Interculturali nella Città" all'interno del progetto Freed From Barriers

Chi lo dice che c'è solo un modo per visitare un museo? Con l'organizzazione Defence for Children International Italia è stata avviata la prima fase del progetto *Tutto Mondo*, che mira a riscoprire e rigenerare il patrimonio artistico della città attraverso nuove prospettive e punti di vista.

“*Tutto Mondo*” è un'espressione dell'autore antillano Édouard Glissant che riflette una visione di cultura in movimento, un arcipelago in cui tutto entra in relazione e si trasforma.

Mali, Ecuador, Libano, Perù, Russia, Sud Italia, Transilvania, Turchia, Ucraina. Da qui vengono i ricordi dei nostri ricercatori, sollecitati dalle opere pittoriche della pinacoteca di Palazzo Bianco che hanno avuto modo di esplorare. Nel corso di un laboratorio biografico presso la sede DCI di Piazza Don Gallo, il gruppo ha condiviso storie della propria giovinezza che verranno restituite al pubblico del museo attraverso veri e propri podcast.

A cura di Lara Franco (Defence for Children International Italia)



Viaggio dietro le quinte del museo

Nelle sale aperte al pubblico del Museo di Storia Naturale di Genova sono esposti 6.000 esemplari di minerali, fossili e soprattutto animali provenienti da ogni parte del mondo. Si tratta però di una piccola parte del patrimonio scientifico del Museo; varcando le porte che conducono nei depositi, infatti, ci si trova circondati da 5 milioni di reperti! Quali sono i più antichi? Le collezioni vengono ancora incrementate, e come? A cosa servono queste raccolte? Sono oggetto di ricerca scientifica?

Chi e come le studia? I conservatori del Museo ci accompagnano in un viaggio nello spazio e nel tempo per rispondere a queste e altre domande e curiosità.

A cura di Maria Tavano (Museo di Storia Naturale "G. Doria")



L'arte incontra la scienza: le indagini archeometriche al Museo Chiossone

L'archeometria è una disciplina che pone in dialogo archeologia, arte, fisica, chimica, biologia, geologia e molte altre scienze. Il suo obiettivo è svelare i segreti dei beni culturali attraverso analisi scientifiche, spesso del tutto non invasive, per comprenderne i materiali, le tecniche di produzione e le storie nascoste nel tempo, con uno sguardo rivolto anche alla conservazione e al restauro.

In occasione della mostra "Il Giappone antico - L'alba del Sol Levante", tenutasi al Museo d'Arte Orientale E. Chiossone, alcuni reperti dell'antico Giappone sono stati oggetto di indagini archeometriche condotte dall'Università di Genova, insieme con GeoSpectra S.r.l. e l'Università di Torino.

Attraverso tecniche come la fotografia in luce ultravioletta, la microscopia ottica e la fluorescenza da raggi X, sono stati identificati i materiali costituenti e i processi di manifattura di reperti provenienti da corredi funerari come braccialetti e orecchini, ma anche armi, come alabarde in bronzo, che testimoniano lo scambio culturale tra Giappone, Cina e Corea.

Le ricerche archeometriche mostrano come la bellezza degli oggetti antichi sia indissolubilmente legata alla conoscenza dei materiali e delle tecniche con cui furono realizzati, rivelando la profonda connessione tra scienza, arte e umanità.

A cura di Prof. Eliano Diana (Università di Torino), Dott.ssa Benedetta Vitale (Università di Torino), Prof. Pietro Marescotti, (Università di Genova), Dott. Michele Brancucci (GeoSpectra S.r.l - Spin-off Università di Genova)



Il museo che cambia - Il continuo movimento

Il Museo di Arte Contemporanea di Villa Croce è chiuso al pubblico da qualche mese in relazione ad una serie di interventi che, senza modificare la sua mission, consentiranno una diversa e più ampia fruizione degli spazi espositivi. L'incontro della "Notte dei ricercatori 2025" rappresenta l'occasione per raccontare di come una trasformazione degli spazi architettonici possa alludere ad una implementazione di un concetto di fruizione da parte di ogni tipo di pubblico. Il museo di arte contemporanea ha nelle sue caratteristiche la necessità di adattare (trasformare) i suoi spazi, in relazione alle eterogeneità espositive tipiche dell'arte contemporanea, ha altresì, la volontà di accogliere ogni tipo di pubblico a prescindere dalla condizione fisica, sociale e culturale alla quale appartiene. Il progetto, che restituirà un Museo rinnovato e implementato nelle sue dotazioni, ha come finalità proprio questo impegno aprire (riaprire) a tutto il pubblico uno spazio espositivo che rappresenti l'essenza stessa del rapporto tra contenuto e contenitore (ricordando che ICOM definisce i musei come "aperti al pubblico accessibili e inclusivi"). La speranza, dopo gli

interventi, è che i fruitori possano vivere l'esperienza della visita al museo di Villa Croce nel modo più completo e appagante possibile.

A cura di Paolo Scacchetti (Museo d'Arte Contemporanea di Villa Croce)



Esplora il passato, vivi il presente

Immagina di viaggiare nel tempo e nello spazio, esplorando il nostro pianeta come mai prima d'ora: grazie ai visori di realtà virtuale del progetto "Revolution Park" si viaggerà in posti incredibili, dove si potranno scoprire i segreti della vita e della natura. Inoltre, a disposizione dei partecipanti ci sono i reperti del Museo di Archeologia Ligure e del Museo di Storia Naturale, per toccare con mano e scoprire giocando come sono cambiate le forme di vita sulla Terra.

A cura di ADM - Associazione Didattica Museale



Musei in movimento. I luoghi della cultura come spazi viventi

Un progetto realizzato con il contributo di Fondazione Carige e curato da Teatro dell'Ortica per la Direzione Musei Civici di Genova - Servizi Educativi Musei. Otto performance site-specific nei musei della città, create da gruppi integrati che collaborano con servizi sociali, sanitari ed educativi. Cittadini in scena per esplorare i significati dell'esperienza museale, trasformarla in teatro e valorizzarne la dimensione comunitaria.

A cura di Giancarlo Mariottini (Fondazione Anna Solaro Teatro dell'Ortica ETS Impresa Sociale)



Il Museo come Palestra: Giocare con la ricerca e la narrazione del patrimonio.

La nostra postazione vi invita a scoprire il ruolo dei musei civici come una vera e propria "palestra" per la formazione di nuovi divulgatori scientifici del patrimonio culturale.

Partendo dalla ricerca condotta nel Corso **d:cult** (<https://dcult-ianua.it/>), vi mostreremo come si uniscono studio, sperimentazione e gioco per raccontare la storia e l'arte in modo innovativo. Coinvolgeremo il pubblico in un'esperienza ludica tratta direttamente dal nostro percorso formativo. Sarà un'occasione per sperimentare in prima persona i nuovi linguaggi di narrazione e apprendimento.

A cura di: Marianna Pisanu (Progettista e Coordinatrice d:cult), Livio Frisenna (Tutor del corso), Gaia Casaccia, Sara Bonsignore, Caterina Picco, Sara Randazzo, Delia Nicolini (ex studenti d:cult)

LABORATORIO PER FAMIGLIE, Orario 19.00 – 20.30

La didattica al museo: lavori tra le quinte

Progettare un laboratorio didattico porta con sé un lavoro di ricerca didattica, culturale, museale imprescindibile per ogni attività e pubblico a cui si rivolge. Specializzarsi nel settore dell'infanzia vuol dire aggiungere a questa ricerca elementi pedagogici che rendano questa esperienza il più specifica possibile per il target a cui fa riferimento.

In questa sede, viene esposto un esempio di laboratorio didattico museale focalizzato sulla fascia dell'infanzia. Partendo dall'analisi e da un ragionamento intorno alla definizione di arte, si svolgerà un laboratorio per bambini di età 3-10 anni che coinvolgerà attività di tipo grafico, pratico e un gioco motorio-musicale a tema.

Numero massimo di partecipanti: 12 bambini. La presenza delle famiglie è obbligatoria.

A cura di Cristiana Grilli (Musei di Nervi – Raccolte Frugone)

La creazione di un laboratorio didattico museale: dalla ricerca, alla raccolta delle fonti, alla sua realizzazione

Come nasce un laboratorio didattico? Quali sono i passi da intraprendere per creare un percorso educativo e coinvolgente in un setting unico come quello museale? Tramite il racconto del laboratorio didattico *"Un giorno in bottega: viaggio attraverso il patrimonio artistico di Palazzo Rosso tra schizzi e disegni preparatori"* ne vengono illustrate le varie fasi di progettazione. Dietro un'opera c'è un complesso lavoro di gruppo in bottega, fatto di schizzi e bozzetti. Analizzando esempi di disegni preparatori, conservati a Palazzo Rosso, dei pittori e collaboratori Carlo Antonio Tavella e Alessandro Magnasco, è stato creato un laboratorio creativo che faccia interiorizzare al pubblico questa complessa dimensione e che possa fare immedesimare in un artista all'opera. Al termine, la possibilità di fare esperienza in prima persona di questo laboratorio. *A cura di Emma Del Noce, Laura Gandolfo ed Eleonora Guastalli (Università di Genova) e dei Servizi Educativi Musei Civici di Genova*



Informazioni

<https://www.sharper-night.it/genova/>

www.museidigenova.it | servizieducativimusei@comune.genova.it | tel. 010 5574704



www.facebook.com/SEDmuseicivicigenova