



MUSEUMS OF IMPACT

GLOSSARIO





MUSEUMS OF IMPACT

Creato dal progetto MOI!
Museums of Impact project,
2022.

Il framework di MOI è pub-
blicato con licenza **CC BY 4.0**.

Design di
KRUT Collective, krut.fi

[www.ne-mo.org/
museumsofimpact](http://www.ne-mo.org/museumsofimpact)



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

In questo glossario presentiamo alcuni termini e espressioni particolarmente importanti che sono utilizzati nel kit di MOI.

Il glossario non è da intendersi come un vocabolario esaustivo di concetti museologici, né vuole fornire definizioni prescrittive: piuttosto, vuole chiarire in quale accezione vengono utilizzate queste parole nel contesto del kit di MOI.

Nel corso dell'autovalutazione, può essere utile consultarlo per risolvere eventuali dubbi di comprensione da parte del team di lavoro.

Attore

Persona, gruppo di persone, organizzazione o istituzione che partecipa attivamente ai processi decisionali e di sviluppo dei temi ritenuti importanti, assumendosi la responsabilità di tali processi.

Pubblico

Persone o gruppi che usufruiscono dei servizi museali (es. mostre, contenuti digitali, eventi, programmi). A seconda dei dipartimenti museali coinvolti, per descrivere questi soggetti si utilizzano termini diversi (es. visitatori e visitatrici, clienti, utenti, partecipanti) che possono essere considerati sinonimi di pubblico.

Audience development

È una strategia applicata sistematicamente, volta ad attrarre nuovi pubblici, diversificarli, e a creare legami duraturi con un'istituzione

culturale. Contrariamente al marketing tradizionale, che ha come obiettivo principale l'aumento del numero di utenti, l'audience development punta anche sulla qualità del rapporto tra l'istituzione e i suoi pubblici. Per attirare le comunità precedentemente sottorappresentate e trasformarle in pubblici, è possibile costruire con loro delle relazioni di scambio, dialogo e cooperazione.

Co-curatela

La partecipazione del pubblico è parte integrante della progettazione museale. Riguarda il coinvolgimento del pubblico – persone singole, gruppi o comunità – nella cura di contenuti, programmi o altre attività museali, in collaborazione con il personale del museo.

Sistema di gestione delle collezioni

Il sistema di gestione delle collezioni definisce le linee guida operative per le collezioni, così come i principi comuni di cooperazione ad esse connessi. Il sistema di gestione delle collezioni dovrebbe definire le priorità e gli obiettivi del museo in materia di acquisizioni, e chiarire la propria posizione in merito alla gestione, utilizzo e rimozione delle collezioni presenti nella struttura. Il sistema di gestione delle collezioni viene definito per un certo periodo di tempo e può anche essere chiamato strategia, piano o programma di gestione delle collezioni.

Comunità

Nelle affermazioni contenute nel kit di MOI, la comunità è intesa come "auto-definente": la singola persona diventa parte della comunità se interagendo con altre valorizza e trasmette specifici aspetti del patrimonio culturale. Il concetto di comunità può essere definito in vari modi, senza adottare un criterio rigido. Una comunità può essere definita, per esempio, sulla base della prossimità geografica, di valori umani condivisi o legami storici. Allo stesso modo, una comunità può anche nascere da un interesse comune.

I musei possono collaborare con le comunità locali, ma anche, per esempio, con le comunità fondate sulla condivisione di interessi comuni, competenze, modi di pensare o di agire, come nel caso delle comunità virtuali. Il concetto di patrimonio condiviso e/o comune incentiva i musei a collaborare con comunità diverse per la definizione, l'interpretazione e l'esposizione del patrimonio.

Contenuto

Nelle affermazioni contenute nel kit di MOI, il contenuto è inteso come il significato o l'idea rappresentati o trasmessi dal mezzo informativo, che può essere per esempio costituito da un servizio, un

oggetto, una collezione, una mostra o un'interpretazione. Di solito il contenuto fa riferimento al tema, al significato, alla conoscenza o allo scopo, piuttosto che alla forma.

Clienti

Si veda **"pubblico"**.

Decolonizzazione

La decolonizzazione comporta la presa di coscienza, sia da parte di un'istituzione che di una singola persona, della misura in cui il proprio modo di pensare e le proprie azioni sono plasmate da modelli e strutture coloniali. Questo può essere espresso, per esempio, nel ripensare la storia di una collezione istituzionale, così come nel riconoscimento di pregiudizi personali in tutti gli aspetti del lavoro museale. I processi di decolonizzazione richiedono/prevedono un'istituzione che sia in grado di riflettere, accettare le critiche e dimostrare umiltà. Questi processi non potranno mai considerarsi conclusi e rappresentano un ideale utopico da perseguire costantemente e soggetto a una cultura della memoria in costante cambiamento.

Dialogo

Il dialogo si riferisce ad uno scambio di idee aperto e rispettoso, a riflessioni di gruppo e alla capacità di familiarizzare con fatti o azioni basati sulla partecipazione paritaria di persone o gruppi provenienti da contesti diversi.

Digital Engagement

L'engagement digitale è il processo tramite cui si comunica e si entra in contatto con un pubblico passato, presente e futuro, usando i canali digitali per instaurare e consolidare rapporti interattivi. In questo senso, è legato all'*audience development*, ma all'interno della dimensione digitale del museo.

Green handprint

Il green handprint è l'antitesi positiva dell'impronta di carbonio. L'impronta di carbonio misura il consumo di risorse naturali o, in altre parole, i danni recati all'ambiente per effetto delle nostre azioni, mentre il *green handprint* affronta il problema con un approccio positivo.

Interpretazione del patrimonio

Il patrimonio può essere definito come una proprietà che è o può essere ereditata. Il patrimonio tangibile include oggetti materiali, mentre quello intangibile comprende, ad esempio, canti, danze, usanze e tradizioni. L'approccio interpretativo ha lo scopo di aiutare il pubblico

ad interpretare o a dare un significato al patrimonio naturale e culturale. È spesso preferito al termine “insegnamento”, in quanto enfatizza un’apertura verso prospettive molteplici e diverse. L’espressione “interpretazione del patrimonio” è usata in tutti i tipi di musei. Tuttavia, deve essere considerata con attenzione, poiché il punto d’incontro tra patrimonio e interpretazione offre la possibilità di legittimare o delegittimare alcune versioni del passato.

Impatto / obiettivi di impatto

Per impatto si intende un qualsiasi cambiamento positivo atto a risolvere o quantomeno ad affrontare una sfida. L’impatto si verifica grazie ad attività che producono risultati; le vostre attività saranno impattanti se contribuiranno alla realizzazione di un cambiamento desiderato per gli stakeholder o nella società.

Gli obiettivi di impatto sono obiettivi che il museo ha stabilito per definire in quali ambiti della società e delle sue comunità vuole produrre un cambiamento. Questi obiettivi vengono definiti in base alle scelte prese dal museo in merito ai problemi/questioni sociali che il museo intende affrontare e su cui vuole avere un impatto. L’impatto può anche derivare da attività con obiettivi meno specifici. Tuttavia, gli impatti desiderati e orientati al raggiungimento degli obiettivi possono essere monitorati, valutati, comunicati e sviluppati.

Knowledge platform

Nelle affermazioni contenute nel kit di MOI, la knowledge platform o knowledge base è una banca dati centralizzata o un servizio online di diffusione di dati e informazioni messi a disposizione del pubblico o degli utenti. Le knowledge platforms supportano la raccolta, l’organizzazione, il recupero e la condivisione delle informazioni. Un esempio di knowledge platform legata al mondo museale è la digital library Europea.

Conservazione a lungo termine

La conservazione a lungo termine è il processo attraverso il quale si conservano informazioni digitali per diversi decenni o addirittura secoli. Deve riguardare la cura della struttura, dell’integrità e del contenuto del materiale elettronico. La conservazione digitale è importante perché contribuisce a garantire la disponibilità futura di informazioni e dati digitali. Conservare le informazioni digitali consente di garantire che le generazioni future possano accedervi ed utilizzarle.

Il museo come facilitatore

Un museo non è sempre e solo un luogo di produzione di contenuti e

servizi, ma può anche servire come promotore delle attività altrui. Può fare da piattaforma per aiutare varie comunità a realizzare qualcosa di importante per loro. Ciò vuol dire che le attività di un museo includono la possibilità di generare e realizzare contenuti su iniziativa delle comunità ed in collaborazione con esse.

Ambiente operativo

È l'insieme dei fattori politici, sociali, legislativi, economici, culturali e ambientali che riguardano il museo e la società in cui opera. È importante e utile per il museo riconoscere le tendenze generali di cambiamento presenti nella società e saper analizzare e rispondere a tali tendenze con le proprie attività.

Outreach

L'outreach fa parte del processo di responsabilità sociale di un museo e mira a creare delle relazioni con le singole persone, i gruppi e le comunità al di là dei servizi e delle conoscenze attuali o tradizionali forniti dal museo. L'outreach è connesso alle persone e ai gruppi che l'organizzazione ha definito come suo pubblico di riferimento, ma anche a gruppi nuovi e specifici. Il termine può anche riferirsi a nuovi servizi o attività al di fuori delle mura istituzionali.

Processi di partecipazione

I processi di partecipazione mettono a disposizione opportunità di coinvolgimento e di intervento nelle attività decisionali, consentendo una partecipazione attiva alle singole persone, ai gruppi e alle comunità dentro o fuori il museo. Gli approcci partecipativi possono spaziare da piccoli incarichi a interventi di grande entità o di carattere organizzativo. Si veda anche "**co-curatela**".

Ricerca

Ricerca è un termine ampio che abbraccia concetti che vanno dalla ricerca accademica a quella scientifica, fino al pensiero critico e analitico che i musei adottano nei confronti delle loro collezioni per le mostre, per il lavoro pedagogico e così via. È un processo di produzione di informazioni e conoscenze basato su un lavoro sistematico.

Salvaguardia

È un'azione volta a proteggere diversi aspetti del patrimonio. Da un lato, ciò significa salvaguardare il patrimonio tangibile dal deterioramento e dall'incuria, dall'altro trasferire le conoscenze e le qualità del patrimonio intangibile. Pianificare le azioni di salvaguardia insieme alle comunità interessate è molto utile per i musei.

Servizi

I servizi del museo includono, ad esempio, mostre, contenuti digitali, programmi educativi e di altro tipo, servizi di ricerca e di archiviazione, shops (in loco oppure online), bar e ristoranti. Servizi nuovi e già esistenti possono essere creati e sviluppati insieme al pubblico nell'ottica di uno sviluppo sostenibile.

Strategia

È il piano per il raggiungimento degli obiettivi di lungo termine dell'organizzazione. La strategia comprende obiettivi, misure e provvedimenti che l'organizzazione ha approvato e selezionato per raggiungere i propri scopi. Nonostante la strategia venga formulata per raggiungere obiettivi a lungo termine, è possibile apportare modifiche e valutare eventuali esigenze di cambiamento grazie all'aiuto di obiettivi e revisioni intermedi.

Sostenibilità

Le attività museali devono essere sostenibili dal punto di vista ecologico, sociale, culturale ed economico, sia nel breve che nel lungo periodo. Le attività conformi ai principi dello sviluppo sostenibile sono pianificate e realizzate tenendo conto dell'intero ciclo di vita dei prodotti e dei servizi.

È importante che ciascuna organizzazione identifichi e definisca il significato di responsabilità e richieda che tale responsabilità sia presente in tutte le sue attività. Allo scopo di garantire la propria sostenibilità, una componente importante per i musei è la capacità di diversificare finanziamenti, personale, pubblico, programmi, contenuti e così via.

Link utili per la consultazione di altri glossari relativi al patrimonio e alle attività museali:

Europeana Impact Playbook:

https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Impact/impact_playbook/Impact_Playbook_Phase1_ENG.pdf

Europeana Glossary of Terms:

<https://pro.europeana.eu/page/glossary>

Faro Convention Action Plan Handbook 2018–2019:

<https://rm.coe.int/faro-convention-action-plan-handbook-2018-2019/168079029C>