



REPORT INCONTRO BRICKS4CITY – Workshop 20.01.2021

La riunione si svolge a partire dalle ore 15.00 su piattaforma Google Meet
<https://meet.google.com/yes-gdtu-qgk>

Presenti fissi:

Rino Carluccio – Città Fertile
Nunzia Delle Donne – Coordinatrice Bricks4City
Andrea Fiorito – Città Fertile, videomaker
Rosanna Carrieri – Città Fertile

I partecipanti sono divisi nei tre gruppi da loro scelti secondo tre fasce orarie:
15.00-16.30: Workshop **La città nel museo**
16.45-18.15: Workshop **Il museo nella città**
18.30-20.00: Workshop **Margine città/museo**

Note generali relative alla strutturazione del Workshop, da intendersi applicate ai tre incontri:

Il workshop è tenuto da Rino Carluccio, esperto di facilitazione per Città Fertile.

Ogni gruppo ha circa un'ora e mezza per lo svolgimento delle attività.

La metodologia utilizzata è quella EASW, [European Awareness Scenario Workshop](#).

Si partirà dallo [Scenario Zero](#), ossia la situazione attuale – dettagliata nei punti di forza e punti di debolezza - in cui il Museo si trova: la sua struttura, le attività in corso, i rapporti con gli altri enti; lo scenario zero è stato ricostruito da un giovane (o più) per gruppo che ha potuto intervistare dipendenti del museo, esperti di città fertile o altri, sempre utilizzando la prospettiva del loro gruppo di appartenenza. Lo scenario è stato riportato preventivamente nei giorni precedenti dai giovani su [Mural](#), una sorta di lavagna digitale in cui poter scrivere.

Dopo aver presentato lo *scenario zero* agli altri giovani e alle famiglie, specificando quali sono i punti di forza rintracciati e quali i punti di debolezza da tenere a mente, si passerà all'attività di workshop.

Ogni partecipante sarà invitato a fare due viaggi nel tempo e proiettarsi in due scenari futuri ipotetici, in entrambi i casi tra dieci anni: il primo sarà un viaggio in una città meravigliosa, il secondo viaggio sarà in una città disastrosa. Il viaggio meraviglioso avrà un tempo di 7 minuti; il viaggio disastroso 5 minuti.

L'invito è quello di lasciare spazio all'immaginazione e non lasciarsi condizionare.

Anche in questo caso ci si servirà del supporto di Mural: ognuno dovrà inserire dei post-it nella propria casella descrivendo brevemente quello che immagina.

Ogni partecipante sarà poi invitato a raccontare agli altri cosa ha visto e Rino, il facilitatore, riporterà nella visione di gruppo quello che emerge. Per questioni di tempo non si potrà svolgere il workshop rispettando appieno la metodologia scelta, ma sarà compito degli esperti di Città Fertile quello di decodificare e clusterizzare i risultati e farne una sintesi.



15.00-16.30: La città nel museo

Presenti:

Alice, con la madre
Francesco, con il padre
Penelope, con il padre
Viola, con la madre
Irene Nanni
Cenk Yürükoğullari
Raffaele Rizzo
Alessia De Blasi

SCENARIO ZERO

Irene racconta lo scenario zero: Ci sono due punti di vista differenti riguardanti il museo: c'è chi dice che il museo adesso non è un luogo in cui poter molto oltre vedere una mostra e c'è chi, invece, ritiene che il museo debba essere lo spazio che custodisce la collezione e non abbia bisogno di avere all'interno tanta varietà.

Il museo non è ancora percepito dai cittadini leccesi e non ci sono ancora dei canali nella città che avvicinino al museo. Si stanno però avviando diverse interlocuzioni con altri musei pugliesi, soprattutto delle province di Lecce, Taranto e Brindisi.

Non sempre tutte le idee e le iniziative che vengono proposte sono accolte.

Sono in programma delle mostre che parlano della Lecce del XX secolo.

Obiettivo è quello di far diventare il dialogo con la città più fertile.





bricksqcity

SCENARIO WORKSHOP

Rino spiega a tutti i partecipanti del primo gruppo le modalità del workshop e lascia il tempo necessario a completare il viaggio inserendo i post-it su [Mural](#).

I partecipanti cominciano a raccontare uno alla volta quello che hanno immaginato.



SCENARIO MERAVIGLIOSO

Penelope:

- Nel museo c'è una grande linea del tempo che funziona come fosse una mappa del museo, illumina le varie parti del museo in base alle epoche;
- c'è una parte all'aperto dedicata allo svago;
- c'è una pasticceria con prodotti locali e spazio relax;
- c'è una sezione dedicata ai lavori artistici scritti, quindi anche di letteratura, poesia e teatro;
- mostre temporanee con artisti internazionali su tematiche specifiche;
- sezioni per sperimentare tecniche artistiche.

Alice:

- all'entrata c'è il tuo avatar di età opposta alla tua che ti guida nel museo;
- a seconda del tuo profilo web ti fanno vedere le cose che possono interessarti di più (es. la natura,



il mare);

- entrando nelle stanze si cominciano a vedere storie tipiche del territorio, ad esempio la storia del pasticciotto, video sull'abbigliamento antico, musica e video di repertorio;
- piante coloratissime all'esterno;
- si possono toccare virtualmente gli oggetti, ad esempio un'anfora antica la puoi toccare virtualmente, vederne il suo funzionamento, sperimentarne l'utilizzo.

Alessia:

- occhiali per la realtà virtuale che ti proiettano in un altro mondo.

Francesco:

- macchina aspira-sporcizia;
- cavalli volanti e cane elicottero animali;
- tanta tecnologia;
- Cappello del teletrasporto;
- Portale del paradiso.

Viola:

- Mostra sui fossili in giardino;

interviene anche il fratello di Viola, Leonardo:

- ci sono tutti i reperti antichi e dinosauri, con il completamento dell'allestimento del museo.

Irene:

- ologramma di Sigismondo Castromediano che ti fa da guida dentro al museo, sarebbe bello sapere da chi prende il nome il museo;
- spazio aperto verde dove c'è una libreria che possono usare tutti, con fumetti e libri di autori locali;
- sala permanente interattiva anche per i più piccoli con elementi della storia, della cultura, città, attraverso il supporto di nuove tecnologie;
- maggiore uso di risorse ecosostenibili, pannelli fotovoltaici, così che il museo consumi meno a livello energetico;
- spazio dedicato ai personaggi leccesi;
- sguardo e apertura al mondo.

Raffaele:

- ologrammi non solo di Sigismondo Castromediano ma anche altri grandi personaggi storici che illustrano la propria epoca;
- riproduzioni reali degli oggetti del passato con cui tutti possano interagire e toccare la storia con mano.



SCENARIO DISASTROSO

Penelope:

- museo buio, invaso da piante, la natura prende possesso di un luogo poco visitato;
- pochissime persone in giro;
- all'ingresso c'è un distributore di merendine automatiche scadute;
- bagni sono sporchi e rotti;
- nessuna informazione online;
- al posto degli oggetti ci sono delle foto perché gli oggetti sono stati rubati;
- chi dà informazione è antipatico.

Alice:

- all'entrata signore scocciato che chiede di pagare il biglietto;
- nello spazio musica deprimente;
- piante secche;
- umidità e sporcizia, tutto è poco fruito.

Viola, con il supporto di Leonardo:

- non c'è più l'acquario;
- non ci sono più i reperti antichi;
- ci sono solo granchi blu.

Francesco:

- crescono patate velenose;
- ci sono un zombie esplosivo e un cavaliere oscuro;
- c'è tanto fuoco;
- portale per l'inferno.

Irene:

- museo abbandonato a se stesso, molta sporcizia e pochissimi lavoratori;
- non c'è nessun contatto con la città;
- non si cerca di migliorare quello che c'è intorno;
- descrizioni delle mostre solo in lingua italiana;
- mostra su Emma Marrone (o qualsiasi cantante non piaccia a voi);
- meteorite (perché ci sta sempre).

Raffaele:

- museo abbandonato a se stesso e non curato;
- ciò che era esposto nel museo non c'è più ed è sostituito con immagini e video;
- mondo inquinato.


Dopo aver condiviso gli scenari, c'è un ultimo giro di brevi considerazioni e aspettative da parte dei partecipanti.



Il primo workshop termina alle ore 16.30.

SCENARIO WORKSHOP LECCE B4C 2031

SCENARIO 2031



scenario meraviglioso

CAIO,
BEN ARRIVATO.

IMMAGINA DI ESSERE NEL 2031
IN UNA LECCE MERAVIGLIOSA
UNA CITTA' EFFICIENTE E RICCA
DI STIMOLI CULTURALI.


A QUESTO PUNTO TI IMBATTI NEL MUSEO
CASTROMEDIANO

COSA VEDI? PROVA A
SCRIVERLO SINTETICAMENTE NELLE
NUVOLETTE ROSSE

UTILIZZA TUTTE QUELLE CHE TI SERVONO


PRIMA SEGNA IL TUO NOME IN UNO DEI 10 BOX

VISIONE DI PENILOPE Visione di Penelope: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.	VISIONE DI VIOLA Visione di Viola: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.		
VISIONE DI ALESSIA Visione di Alessia: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.	VISIONE DI RENE Visione di Rene: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.		
VISIONE DI ALICE Visione di Alice: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.	VISIONE DI FRANCESCO Visione di Francesco: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.		
VISIONE DI MARILENE Visione di Marilene: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.			
VISIONE DI ... Visione di ...: un'immagine di una città efficiente e ricca di stimoli culturali.			



SCENARIO 2031

la città nel museo
visione singola
visione di coppia
visione di gruppo



scenario disastroso

CAIO,
BEN ARRIVATO.

IMMAGINA DI ESSERE NEL 2031
IN UNA LECCE DISASTROSA
UNA CITTA' POCO EFFICIENTE E POVERA
DI STIMOLI CULTURALI.


A QUESTO PUNTO TI IMBATTI NEL MUSEO
CASTROMEDIANO (CHE E' CMO UN MUSEO)

COSA VEDI? PROVA A
SCRIVERLO SINTETICAMENTE NELLE
NUVOLETTE ROSSE

UTILIZZA TUTTE QUELLE CHE TI SERVONO

PRIMA SEGNA IL TUO NOME IN UNO DEI 10 BOX

VISIONE DI PENILOPE Visione di Penelope: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.	VISIONE DI VIOLA Visione di Viola: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.		
VISIONE DI ALESSIA Visione di Alessia: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.	VISIONE DI RENE Visione di Rene: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.		
VISIONE DI ALICE Visione di Alice: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.	VISIONE DI FRANCESCO Visione di Francesco: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.		
VISIONE DI MARILENE Visione di Marilene: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.			
VISIONE DI ... Visione di ...: un'immagine di una città poco efficiente e povera di stimoli culturali.			



SCENARIO 2031



bricksqcity

16.45-18.15: Il museo nella città

Presenti:

Alessandro, con il padre

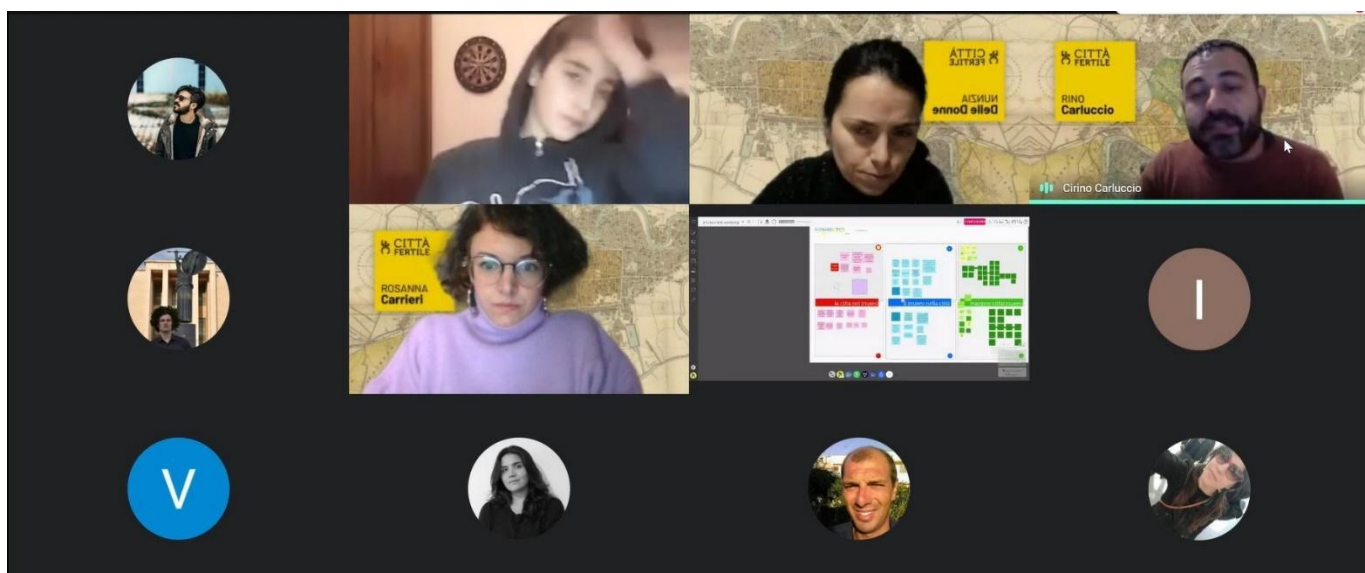
Veronica Leo

Silvia De Carlo

Claudio Titocci

Ilaria Cavicchia

*è presente anche Giancarlo, papà di Nina Vittoria, ma la bambina non può essere presente.



SCENARIO ZERO

Claudio racconta lo scenario zero. Grazie alle interviste fatte ha potuto individuare i punti di forza: identità cultura molto forte, sia per la struttura sia in relazione alle altre realtà regionali; attività sviluppate nell'ultima fase, come percorsi tematici o mostre temporanee; capacità di rispondere al periodo con diverse iniziative, come ad esempio ADD (che prevede una collaborazione tra il museo e varie scuole del territorio, consentendo anche di avvicinare i giovani studenti al museo), la scuola nazionale di cinema (volta a formare una nuova generazioni di professionisti), visite virtuali; la posizione strategica; gli spazi ampi.

Aspetti negativi sono invece dati dalla poca frequentazione del museo da parte del cittadino leccese, che tende a visitare il museo più per gli eventi occasionali; la mancanza di indicazioni stradali per avvicinare al museo; la mancanza di un sito web che racconti la storia del museo.



SCENARIO WORKSHOP

Rino spiega a tutti i partecipanti del secondo gruppo le modalità del workshop e lascia il tempo necessario a completare il viaggio inserendo i post-it su [Mural](#).

SCENARIO MERAVIGLIOSO

Alessandro:

- c'è una grande piazza dove le persone si possono incontrare, socializzare e giocare (campo di calcetto e altri sport, spazio per disegno);
- spazi per bambini con diverse attività in base alle fasce di età, anche parco giochi con altalena e scivolo;
- il museo è diventato una casa comune dove stare con gli amici.

Ilaria:

- l'ora d'arte viene fatta all'interno del museo;
- c'è un processo virtuoso che invoglia sempre più persone a vivere il museo;
- il cortile è uno spazio di aggregazione;
- il museo ha centralità urbana: è luogo di incontro, da vivere, ci sono spazi dove poter studiare e leggere;
- workshop e corsi nel museo per adulti e bambini;
- mostre di artisti emergenti pugliesi e non;
- eventi e mostre per avvicinare anche gli adolescenti.

Silvia:

- c'è tanto verde;
- all'esterno qualcosa che richiami l'attenzione dei passanti, qualcosa che convogli lo sguardo, e ne dia visibilità maggiore dall'esterno;
- un museo che sia attivo nel territorio, con continui scambi con il territorio;
- il museo come punto di riferimento per gli studenti delle Accademie di Belle Arti e dei corsi in beni culturali del territorio pugliese;
- museo eco-friendly, con una politica incentrata sull'energia (pannelli solari, collaborazioni per smaltire i rifiuti in maniera diversa);
- museo che comunichi con il mondo esterno anche attraverso un periodico, una pubblicazione editoriale;
- museo che sfrutta la sua circolarità con opere (guardando all'esempio del Guggenheim di New York);
- mostre di artisti nazionali ed internazionali.

Claudio:



- luogo di ritrovo delle nuove generazioni di Lecce, luogo centrale di socialità;
- interazione tra museo e scuole di tutta la Regione;
- un percorso guidato tra i monumenti della città;
- corsi nel museo volti ad avvicinare i giovani alla cultura.

Veronica:

- metropolitana che ferma dentro il museo (come a Parigi);
- giornata del museo come ricorrenza per avvicinare tutti;
- museo come luogo per ritrovarsi;
- accademia all'interno del museo;
- museo come spazio per conferenze, eventi, coworking (da implementare);
- tanto verde;
- meno strada, più spazi pedonali e piazze.

SCENARIO DISASTROSO

Alessandro:

- tutto è a pagamento;
- giochi vietati;
- il posto, privatizzato, non appartiene più alla città.

Ilaria:

- il museo è una struttura intoccabile e non vivibile, non avvicinabile dalle persone che vivono la città, frequentato solo da over 60 e addetti ai lavori;
- non c'è nessuna mostra temporanea che invogli anche chi ha già visitato il museo a tornarci;
- manutenzione opere trascurata;
- cortile utilizzato solo come parcheggio per il personale;
- museo nell'oblio: se chiedo informazioni ad un leccese sul museo non sa dirmi nulla.

Silvia:

- il museo è diventato un posto noioso senza eventi ed iniziative;
- il museo ha perso la sua identità ed è un luogo anonimo;
- nessuno più ricorda che quella struttura è un museo;
- il museo rischia la chiusura, è abbandonato e poco raccomandabile;
- la collezione archeologica è stata trascurata, tutti i reperti sono impolverati.

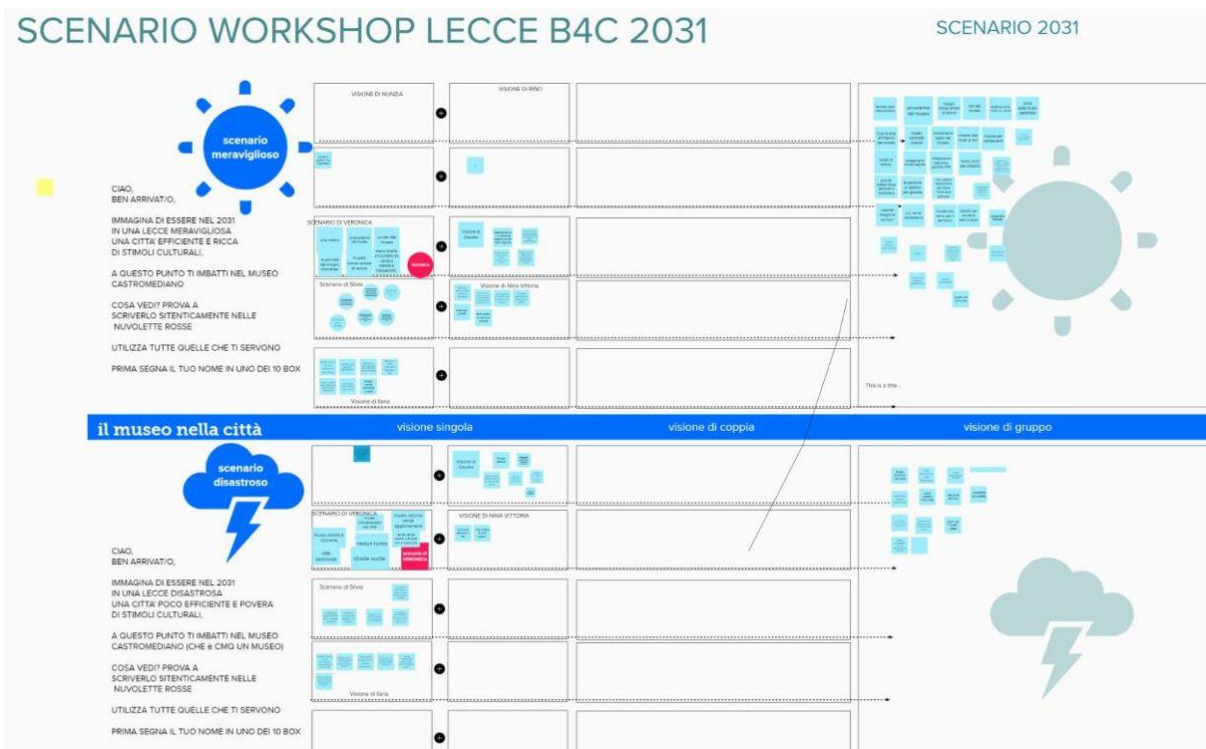
Claudio:

- museo deserto, abbandonato, mancanza di collegamenti e di visibilità del museo;
- nessuna interazione con altre realtà museali e culturali;
- diminuzione delle attività;
- nessuna nuova mostra temporanea;
- museo isolato, senza collegamenti.

Veronica:



- il museo è adibito a ristorante, ha perso la sua funzione principale;
- zona dequalificata, strade vuote e l'intera città è pericolosa;
- la dirigenza del museo non aperta alle occasioni che la città offre e disinteressata;
- museo vecchio, senza aggiornamenti e distaccato;
- non viene condotto più nessuno scavo nelle zone limitrofe;
- la città non ha più alcun valore culturale.



Si conclude con un breve giro di riflessioni sull'attività. In questo gruppo si è percepita la forte preponderanza degli under 30 rispetto ai bambini. C'è stato uno slancio di fantasia minore, in compenso però sono emersi punti importanti e con un grande livello di profondità di analisi.

L'incontro si chiude alle 18.15.



bricksqcity

18.30-20.00: **Margine città/museo**

Presenti:

Andrea, con il padre
Jacopo, con la madre
Marco, con la madre
Olivia, con il padre
Samuele, con la madre
Chiara Funiati
Davide Fiorito
Luca De Giovanni
Pietro Sutter
Rebecca Mini



SCENARIO ZERO

Chiara riporta quanto emerso dalle interviste fatte ai diversi protagonisti sia del Museo sia della città di Lecce.

La possibilità della rimozione del margine è un obiettivo che tutti hanno posto. Il polo bibliomuseale ha e sta continuando ad arricchire una buona rete di contatti, e grazie alle attività e ai servizi il museo si fa conoscere.

Un problema è dato dal fatto che il museo è in alcuni casi un palcoscenico, uno spazio per le attività di cui non sempre è co-autore.

Il giardino è stato già utilizzato in alcuni casi per le performance.

Vi è anche un ragionamento su come valorizzare e raccontare il patrimonio immateriale, che dipende direttamente dal patrimonio materiale: i modi di fare e di essere che sono stati nostri nel passato, non solo l'oggetto ma anche quello che c'è dietro l'oggetto. Il bene materiale è, infatti, un



simbolo dell'identità.

La zona circostante è importante, per la vicinanza con la stazione e con il Convitto Palmieri. Il Convitto rientra inoltre nel polo biblio-museale e, quindi, non è da sottovalutare; il convitto ha anche un giardino non curato che potrebbe essere un secondo ingresso per la biblioteca, anche più vicino al Museo Castromediano. Non va trascurata neanche la centralità del museo rispetto alle 4 porte della città di Lecce.

Luca aggiunge che il Museo Castromediano potrebbe diventare un eco-museo, ossia un museo diffuso, un laboratorio. Alcuni lati negativi attuali sono la presenza della ringhiera troppo alta e troppo fitta: respinge le persone che vogliono entrare. Non c'è, inoltre, tanta attenzione alle altre associazioni e agli altri soggetti che operano nelle zone limitrofe al museo. Il giardino è soprattutto un parcheggio, e il tetto è poco considerato.

SCENARIO WORKSHOP

Rino spiega a tutti i partecipanti del terzo gruppo le modalità del workshop e lascia il tempo necessario a completare il viaggio inserendo i post-it su [Mural](#).

SCENARIO MERAVIGLIOSO

Olivia:

- laboratori elettronici di disegno per bambini,
- muro fatto di vetri per vedere il museo nella sua interezza anche dall'esterno;
- molte piante e molti alberi;
- museo galleggiante;
- robot guardiani e ologrammi che spiegano le opere.

Jacopo:

- un giardino pensile sul tetto con uno scivolo a chiocciola che ti fa atterrare su un materasso morbidosissimo a forma di nuvola;
- tunnel che collega museo al convitto che simula il teletrasporto;
- sul tetto un maxischermo che faccia vedere proiettate le opere.

Marco:

- aiuole con fiori colorati catalogati per nomi e un codice bar code con la spiegazione della tipologia di fiore;
- bancone con cucina dove si possono fare laboratori a tema antico;
- piccolo palcoscenico dove si esibiscono attori che mettono in scena rappresentazioni teatrali legate al museo per bambini;
- piccola biblioteca con libri che non si rovinano mai.

Samuele:

- Laboratorio per dipingere;



- un'esposizione dei primi robot su Marte;
- girasoli più alti della staccionata;
- uno squalo tigre nell'acquario;
- laboratorio Lego® per costruire Sigismondo Castromediano, il fondatore del museo;
- esporre un vero relitto antico;
- uno spazio per giocare con gli amici, e spazio bici.

Andrea:

- ogni persona scrive come vuole vedere il museo dopo 10 anni (2041);
- ragazzi che fanno graffiti;
- il museo è un luogo divertente dove si possono fare più tipi di arte, tipo i murales.

Davide:

- muretto molto più basso con dei cespugli, con piante ben curate, aspetto più invitante;
- all'interno un luogo di socialità giardino con tavoli, panchine, parcheggi per biciclette;
- una bacheca e-ink (tecnologia per l'e-book) con testi relativi alle esposizioni in corso;
- laboratori didattici per bambini improntati a varie branche della scienza e della storia.

Pietro:

- museo in cui ci va tanta gente a vedere quello che c'è;
- museo che si finanzia vendendo del miele prodotto da api allevate sul tetto;
- panchine dove gli anziani possono leggere i giornali e stare tranquilli;
- tante mostre temporanee che variano;
- staccionate con teli dove le persone possono fare murales a rotazione;
- strade intorno tutte pedonali.

Luca:

- giardino molto bello e curato, anche sul tetto;
- il tetto è uno spazio vissuto, si possono fare anche delle feste;
- ringhiera abbattuta e sostituita da alberi;
- museo tecnologico e divertente, con realtà virtuale per vedere i reperti nel loro contesto originale.

Chiara:

- abbattimento delle recinzioni;
- giardino curato con panchine in materiali sostenibili posizionate in base al sole, fermate per bici e ebike;
- orto sociale sul terrazzo;
- utilizzo dei prodotti locali per preparare pasti all'interno del museo;
- giardino etnobotanico (piante nel loro studio antropologico, uso che gli uomini ne hanno fatto nel tempo in Puglia) nel giardino interno del museo;
- biblioteca consultabile e sempre aperta;
- arte contemporanea proveniente da tutto il mondo;
- parte del museo dedicata alla contaminazione tra i popoli;
- laboratori ogni giorno della settimana;



- apertura attività sociali nel museo collegate dal percorso delle 4 porte di Lecce.

Rebecca:

- il giardino è uno spazio di comunicazione, relax e gioco;
- ci sono tante panchine, aiuole curate e spazi svago per i più piccoli;
- il museo è una parte fondamentale del percorso all'interno della città di Lecce.

SCENARIO DISASTROSO

Olivia:

- dopo una guerra intergalattica gli alieni hanno preso controllo dei robot e gli hanno utilizzati per sottomettere la razza umana, il museo è usato come base di controllo per gli alieni;
- all'interno c'è un portale tridimensionale per l'accesso ad altre forme aliene.

Jacopo:

- un museo abbandonato in cui tutte le opere sono distrutte, anche a causa degli animali che le mangiano;
- nel museo è vietato accesso a bambini,
- il giardino è un luogo pericoloso, non più curato, ormai una foresta che non permette di entrare nel museo.

Marco:

- muri rovinati e scritti;
- alberi caduti e fiori appassiti;
- la struttura è piena di topi e di spazzatura;
- il tetto è pericolante;
- panchine e ringhiera rotte e arrugginite;
- c'è una puzza diffusa di pipì di gatto;
- le persone sono tristi.

Samuele:

- museo vecchio e abbandonato;
- erba del giardino è troppo alta;
- non ci sono più persone che ti raccontano le cose belle;
- il giardino è rimasto un parcheggio;
- nel museo non fanno più feste.

Andrea:

- le persone usano il museo come una discarica;
- muro alto con vetri in cima per impedire atti vandalici.

Davide:

- museo molto isolato, senza fermate del bus e percorsi ciclabili;
- non è più luogo di cultura, ma posto per parcheggiare;



- parte esterna poco curata, rafforzata l'inferriata a causa dei molteplici furti che sono avvenuti;
- mancanza di fondi e finanziamenti.

Pietro:

- fa molto freddo;
- c'è molto smog;
- c'è una crisi economica e nessuno vuole più andare al museo;
- le attività commerciali intorno stanno o sono fallite;
- non c'è rete tra le persone, le strade sono dissestate, la gente ha paura ad uscire di casa perché è pericoloso;
- i bambini e gli adulti non sanno cos'è un museo perché non ha valore;
- non ci sono né alberi né uccelli in cielo.

Luca:

- non ci sono più alberi e non c'è più marciapiede;
- la pista ciclabile è stata asfaltata;
- muro altissimo e nessuno sa che c'è un museo alle spalle;
- zona fatiscente e la stazione non funziona più;
- la sera è tutto buio.

Chiara:

- niente si è evoluto;
- la popolazione si è disinteressata e nessuno sa più dove sia il museo;
- nella parte esterna ci sono solo erbacce e parcheggio;
- probabile chiusura del museo o utilizzo della struttura per altro.

Rebecca:

- all'esterno c'è solo il parcheggio;
- muro nasconde quello che c'è oltre al parcheggio;
- zona intorno al museo poco curata e lasciata abbandonata a se stessa.



SCENARIO WORKSHOP LECCE B4C 2031

SCENARIO 2031

scenario meraviglioso

CIAO, BEN ARRIVATO,
IMMAGINA DI ESSERE NEL 2031
IN UNA LECCE MERAVIGLIOSA,
UNA CITTÀ EFFICIENTE E RICCA
DI STIMOLI CULTURALI.

A QUESTO PUNTO TI IMBATTI NEL MUSEO
CASTROMEDIANO...

COSA VEDI? PROVA A
SCRIVERLO SINTETICAMENTE NELLE
NUVOLETTE ROSSE

UTILIZZA TUTTE QUELLE CHE TI SERVONO
PRIMA SEGNA IL TUO NOME IN UNO DEI 10 BOX

il margine città/museo

scenario disastroso

CIAO, BEN ARRIVATO,
IMMAGINA DI ESSERE NEL 2031
IN UNA LECCE DISASTROSA
UNA CITTÀ POCO EFFICIENTE E POVERA
DI STIMOLI CULTURALI.

A QUESTO PUNTO TI IMBATTI NEL MUSEO
CASTROMEDIANO (CHE È CMO UN MUSEO)

COSA VEDI? PROVA A
SCRIVERLO SINTETICAMENTE NELLE
NUVOLETTE ROSSE

UTILIZZA TUTTE QUELLE CHE TI SERVONO
PRIMA SEGNA IL TUO NOME IN UNO DEI 10 BOX

visione singola visione di coppia visione di gruppo

Il workshop si conclude con un giro di considerazioni. I partecipanti si sono divertiti molto. Rino individua negli scenari immaginati alcuni punti in comune tra tutti: identità, inclusività, spazio e decoro; elementi emersi in maniera diversa da tutti, e che andranno tenuti a mente.

L'incontro si conclude alle 20.00 circa.