

MD Journal  
[16] 2023



# TRASCRIZIONI / GRAPHICAL INVESTIGATIONS

MEDIA MD

# MD Journal

## [16] 2023



TRASCRIZIONI /  
GRAPHICAL  
INVESTIGATIONS

Editoriale

**Dario Scodeller, Veronica Dal Buono,  
Federica Maietti**

*Issue editors*

Essays

**Giuseppe Amoruso, Anna Bernabè,  
Laura Bortoloni, Enrico Cicalò,  
Marina Contarini, Veronica Dal Buono,  
Edoardo Ferrari, Rossana Gaddi,  
Federica Maietti, Vincenzo Maselli,  
Raffaella Massacesi, Gabriele Toneguzzi,  
Davide Turrini, Alessandra Varisco**



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

# MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 16, Dicembre 2023 Anno VII

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella, Veronica Dal Buono, Dario Scodeller

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset,  
Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak, Claudio Germak,  
Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Alessandro Ippoliti, Hans Kollhoff,  
Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone,  
Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris,  
Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey,  
Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni,  
Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi,  
Valeria Bucchetti, Rossana Carullo, Maddalena Coccagna,  
Vincenzo Cristallo, Federica Dal Falco, Vanessa De Luca,  
Barbara Del Curto, Annalisa Di Roma, Giuseppe Fallacara,  
Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti, Lorenzo Imbesi, Carla Langella,  
Alex Lobos, Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Patrizia Mello,  
Giuseppe Mincoelli, Kelly M. Murdoch-Kitt, Pier Paolo Peruccio,  
Lucia Pietroni, Domenico Potenza, Maria Antonietta Sbordone,  
Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani,  
Elisabetta Trincherini, Eleonora Trivellin, Gulname Turan,  
Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasquèz, Alessandro Vicari,  
Theo Zaffagnini, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Maddalena Coccagna, Marco Mancini,  
Monica Pastore,  
Federico Rita, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD  
Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara  
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara  
[www.materialdesign.it](http://www.materialdesign.it)

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]



# TRASCRIZIONI / GRAPHICAL INVESTIGATIONS

- 6 Editoriale  
Trascrizioni / Graphical investigations  
Dario Scodeller, Veronica Dal Buono, Federica Maietti
- Essays
- 24 Disegno e/è progetto  
Enrico Cicalò
- 34 Il museo dell'intangibile  
Giuseppe Amoruso
- 48 Virtual Heritage Unife  
Anna Bernabè, Marina Contarini, Davide Turrini
- 60 Dentro e fuori il museo  
Veronica Dal Buono, Federica Maietti
- 80 Scomporre l'abito come pratica archivistica  
Edoardo Ferrari, Alessandra Varisco
- 92 Cartografie transnazionali  
Vincenzo Maselli
- 106 Formare all'arte del porgere  
Gabriele Toneguzzi
- 120 Saper disegnare bene è la cosa meno importante  
Laura Bortoloni
- 134 Università e Design, tra rappresentazione e identità  
Raffaella Massacesi, Rossana Gaddi

# TRASCRIZIONI / GRAPHICAL INVESTIGATIONS

Una prospettiva teorica e metodologica

**Dario Scodeller** *dario.scodeller@unife.it*

**Veronica Dal Buono** *veronica.dalbuono@unife.it*

**Federica Maietti** *federica.maietti@unife.it*

Università degli Studi di Ferrara, Dipartimento di Architettura

Il numero 16 di *MD Journal* si propone d'indagare le relazioni tra le discipline della rappresentazione e del design documentando le forme e i modi in cui la trascrizione analogica e digitale e il progetto di comunicazione visiva possono migliorare la comprensione e la fruizione degli artefatti.

Nel contesto della cultura contemporanea del progetto l'evoluzione del disegno in discipline della rappresentazione e del graphic-visual design in disciplina della comunicazione presenta delle analogie; entrambe seguono l'evoluzione delle forme di rappresentazione del progetto (nei campi dell'architettura, del design di interni, del design di prodotto e del visual e communication design) che accompagna l'evolversi della professione del designer nelle sue molteplici articolazioni disciplinari, declinazioni metodologiche e strumenti operativi.

Il fondamento della scrittura grafica del progetto – del “disegno” in termini generali – ovvero la formalizzazione del pensiero progettuale, è comune alle due categorie di rappresentazione: disegno e graphic design. La rappresentazione grafica ha sia funzione descrittiva e documentativa sia di prefigurazione di ciò che ancora deve essere; svolge una funzione di verifica quanto più possibile oggettiva e insieme una funzione connotativa, fornendo strumenti di esplorazione, di interpretazione, di coinvolgimento del fruitore finale. Il disegno – sia che il progetto venga realizzato oppure no – diviene, anch'esso, “documento”, testimonianza delle fasi progettuali, consentendo la conservazione della memoria della fase ideativa e realizzativa.

La capillare diffusione delle tecnologie digitali in vari settori del progetto ha reso ulteriormente complesso, negli ultimi decenni, il rapporto tra rappresentazione e progetto di comunicazione.

Completata la fase di assimilazione dei nuovi strumenti digitali avviata già dagli anni Novanta del Novecento, si ritiene oggi necessaria una riflessione condivisa tra i due settori disciplinari, che metta in evidenza le potenzialità di cooperazione tra le due fondamentali scritture grafiche del progetto e verifichi come questa complementarità possa essere finalizzata ad affrontare tematiche contemporanee ed emergenti.

Uno dei nodi teorico-tematici che meritano di essere indagati è la trascrizione digitale degli artefatti fisici (siano essi oggetti ancora operativi o reperti), la loro rappresentazione, virtualizzazione e comunicazione visiva, come strumento di valorizzazione, di comprensione e fruizione, in particolare nel settore dei beni culturali. In tale alveo tematico un interessante campo di verifica per un approccio multidisciplinare è quello della museografia demotnoantropologica, dove la trascrizione digitale e la comunicazione visiva delle memorie (reperti) genera un doppio processo di valorizzazione: da un lato permettere la creazione di un archivio virtuale delle testimonianze della cultura materiale, dall'altro il graphic design sperimenta nuove forme di comunicazione con l'obiettivo di arricchire culturalmente l'esperienza di fruizione da parte del pubblico.

Ne deriva un doppio vantaggio in termini museografici, di conservazione e di fruizione contemporanea di tale tipologia di giacimenti culturali.

### **Il contributo teorico e metodologico di Otto Neurath e Georges Henri Rivière**

Sul piano teorico appare imprescindibile il riferimento al lavoro di due importanti figure della museografia del Novecento: Otto Neurath e Georges Henri Rivière, per risalire, attraverso quest'ultimo, al concetto di *Musèe-Laboratoire* (Museo-Laboratorio) e di Ecomuseo, e alla revisione critica che, di questa impostazione, hanno proposto studiosi italiani come Alberto Mario Cirese.

Il pensiero sociologico-pedagogico di Otto Neurath e le sue due realizzazioni più significative – l'*Isotype (International System of Typographic Picture Education)* e il *Museo della società e dell'economia* – ci permettono di inquadrare alcuni problemi teorici del rapporto tra significazione, comunicazione ed educazione.

Tra i fondatori nel 1922 del Circolo di Vienna e coinvolto nell'esperienza politica social-democratica di quella città negli anni successivi alla Prima guerra mondiale, Neurath



01

interpreta il bisogno di partecipazione attiva della popolazione alla vita democratica in un contesto estremamente innovativo sul piano culturale grazie alle iniziative del Ministro dell'educazione Otto Glöckel.

L'*Isotype*, com'è noto, è un linguaggio internazionale per immagini, anticipatore dell'approccio infografico, elaborato da Neurath per comunicare dati e informazioni, in particolare di carattere socio-economico, attraverso un sistema segni, precursore di molti dei sistemi pittogrammatici contemporanei. Nato come *Wiener Methode der Bildstatistik* (metodo viennese di statistica visiva o per immagini) e disegnato graficamente da Gerd Arntz, questo sistema infografico venne adottato nel *Museo della società e dell'economia*, alla cui impostazione espositiva Neurath e Arntz si dedicarono a partire dal 1925 con l'obiettivo di utilizzare il principale strumento oggettivo dell'analisi economica capitalista, la statistica, mettendolo al servizio di un'educazione sociale e civica della popolazione. L'obiettivo democratico e sociologico di Neurath trova così una traduzione (trascrizione) nel linguaggio visivo di Arntz, artista e graphic designer, fondatore del gruppo radicale dei *Kölner Progressive' und Zeitgenossen* (artisti progressisti contemporanei di Colonia), dotato di un linguaggio visivo incisivo e politicamente orientato che integra Costruttivismo russo e Neue Sachlichkeit tedesca.

Come ha scritto Paul Rotha «For over twenty years Otto Nerath has been the spearhead of a team of a highly-skilled collaborators who have attempted, to build up

01  
Otto Neurath,  
Gerd Arntz,  
Museo della  
Società e  
dell'Economia  
Vienna, 1933.  
(Collezione  
di isotipi Otto  
e Marie Neurath,  
Università  
di Reading)

a consistent visual technique of presentation. Briefly, the aim has been to convey to the-man-in-the-street basic information about himself by all the many visual aids available today – exhibitions, pictorial books, charts, models, films and film-strips. To achieve this aim, they conceived a kind of international picture language, using self-explanatory symbols, based on a scientific reasoning and psychological experiment. This picture language has made its mark on modern education, both adult and juvenile, on a world scale» (Rotha, 1947, p. 92).

Il Museo Sociale ed Economico di Vienna (Österreichische Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum), il cui primo prototipo viene progettato a Vienna da Josef Frank, rappresenta il luogo di applicazione dei principi della statistica per immagini come forma di pedagogia visuale. Il concetto che sta alla base di tale elaborazione è la definizione dei *Sachbilder*, “immagini-oggetti” o “immagini cosali”, ovvero rappresentazioni oggettive attraverso figure a tutti comprensibili. È necessaria qui una precisazione per comprendere la particolare evoluzione che, all’interno della cultura artistica tedesca, subisce il concetto di *Bild*.

Nell'estetica tedesca del Settecento – ha sottolineato Lionello Venturi – la convinzione della perfezione della scultura greca in rapporto alle arti di ogni tempo e luogo fa della parola *Bild* (“figura”) il simbolo delle arti del disegno. Nel *Laoconte* (1766) – ricorda sempre Venturi – Gotthold Ephraim Lessing, principale esponente dell’illuminismo tedesco, parla di *Bildende Künste*, traducendo nella cultura tedesca il concetto francese di *Beaux arts* come arti della fi-

02  
Otto Neurath,  
Gerd Arntz,  
infografica  
della densità  
residenziale nelle  
grandi città”.  
Museo austriaco  
della società  
e dell’economia



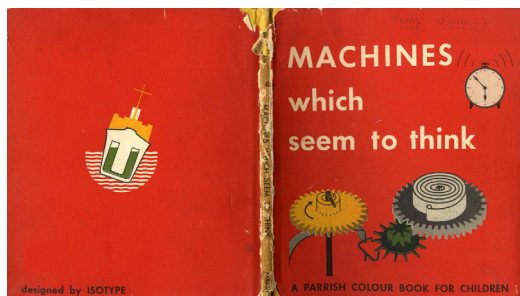
gura, arti figurative. Secondo Lessing spazio, oggetti e corpi appartengono alla pittura, mentre tempo, oggetti e azioni consecutive alla poesia (Venturi, 1929, p. 634). *Bildhauer* è lo scultore.

Più avanti, per l'autore e critico August Schlegel *Bildende Künste* sono tutte le arti che “parlano all'occhio.” Quindi arti visive. *Bild* indica anche «un oggetto che sia stato messo informale e abbia già ricevuto dall'arte una forma precisa.» (Venturi, 1929, p. 634). Nel 1843 lo storico dell'arte tedesco Karl Schnasse indica con il termine *Bild* le arti che si sviluppano «sull'elemento spaziale e della materia corporea» (*Geschichte der bildenden Künste*). Quindi arti del dare forma nello spazio.

Questo riferimento alla cultura visiva tedesca appare doveroso perché il design contemporaneo nasce all'interno di tale tradizione, indirizzata alla “produzione di forma e immagine”: *Gestaltung*. *Gestalt* è forma. *Gestalten* è mettere in forma. La psicologia della gestalt è la psicologia della forma, ma anche la psicologia della rappresentazione, della visione. Impostazione che ha influenzato profondamente la matrice visivo-formativa della cultura del design.

Nell'idea di Neurath e della traduzione visiva che di questa impostazione pedagogica fanno i suoi collaboratori, la trascrizione “figurativa” ha lo scopo di rendere “oggettivo”, non ambiguo, un concetto, attraverso la sua riduzione a segni elementari, quasi geroglifici, che rappresentano fatti sociali, economici e tecnici. Non più complementare alla parola, il disegno grafico si carica di un ruolo comunicativo di rilievo, autonomo rispetto al testo, che richiede, al contempo, partecipazione da parte del fruitore per introiettarne il senso.

03



03

Otto Neurath, Gerd Arntz,  
Marie Reidemeister, infografica  
per il Museo austriaco  
della società e dell'economia



04

Sarà Marie Reidemeister, assistente prima e poi collega (oltre che moglie) di Neurath a definire *Isotype* il complesso sistema di segni ideato per il museo con cui venne diffuso in tutto il mondo e che diede il nome all'istituto fondato a Oxford nel 1942 durante l'esilio), e a orientare la ricerca verso la pubblicistica didattica per l'infanzia dopo la morte di Neurath nel 1945.

Psicologia della visione, disegno e graphic design sono così coinvolti in un'azione pedagogica allo scopo di rendere oggettivo il significato, di ciò che, teoricamente, sul piano semantico, possiede alti margini di ambiguità: la figura.

La mostra dedicata nel 2018-2019 alla figura di Georges Henri Rivière presso il Mucem-Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée di Marsiglia ha messo in luce, oltre alle doti di innovatore nel campo della museografia, le radici culturali della sua formazione negli ambienti parigini degli anni Venti del Novecento. Lo introducono nell'ambiente artistico lo zio Henri Rivière, incisore, fotografo e collezionista, da cui acquisisce sensibilità per la varietà degli artefatti e Louis Aragon, tra i fondatori del movimento surrealista, che lo stimola ad indagare il rapporto tra arte e vita.

Nel 1928, trentenne, partecipa alla realizzazione all'interno del Museo d'arte decorativa di Parigi della prima mostra sull'arte precolombiana, considerata uno degli eventi fondativi dell'etnologia francese. Dopo questa esperienza Rivière diviene assistente di Paul Rivet al Museo di etnologia del Trocadéro, dove, nel corso degli anni Trenta organizza una serie di mostre temporanee che diffondono a Parigi e in Francia l'interesse per l'etnologia e l'antropologia. L'obiettivo è triplice: agire culturalmente per trasformare il folklore in sensibilità nei confronti delle culture "altre" utilizzando l'educazione etnologica come contrasto al razzismo alimentato dalla mentalità colonialista; stimolare la ricerca e le missioni antropologiche mostrandone i risultati; creare un nesso con la cultura artistica contemporanea che permetta di trascendere il concetto di capolavoro mostrando

04  
Marie Reidemeister  
Neurath, *Machines  
which seems to  
thing*, 1954. Libro  
per l'infanzia



05

05  
Henri Rivière, André Leroi-  
Gourhan, vetrina del Musée  
de l'Homme, Parigi, 1953

la varietà delle forme di espressione artistica delle popolazioni mondiali.

Nel 1936, da queste esperienze espositive, Rivière elabora l'idea di un *museo di sintesi* nel quale il proposito di educazione del grande pubblico suggerisce un nuovo concetto di museografia in cui (svolte le attività di catalogazione e selezione), gli oggetti vengono esposti corredati da disegni grafici esplicativi, fotografie, con testi brevi, leggibili ed esplicativi.

Conformemente alle teorie antropologiche di Marcel Mauss, i reperti della cultura materiale quotidiana, in quanto patrimonio e lascito di ciascuna società, devono essere intesi come un tutt'uno e conservati non solo nella loro estensione e varietà della produzione manifatturiera, ma anche, laddove possibile, nelle varie fasi incompiute di fabbricazione. L'attenzione per il valore intrinseco della cultura materiale sposta l'attenzione dall'oggetto al sistema di oggetti e al loro valore simbolico oltre che ai processi produttivi. Viene meno il concetto di gerarchia (capolavoro) ed emerge l'idea di cultura come insieme sociale, creativo ed estetico, con un suo apparato simbolico e proprie competenze tecnologiche.

Nasce, progressivamente, una nuova idea di museo: un *Museo-Laboratorio* inteso come network tra ricerca sul campo, studio etno-antropologico, collezione e divulgazione. Il museo si propone come un campo d'azione culturale che permetta ad individui e società civile di divenire consapevoli *attraverso* gli oggetti del significato storico e simbolico che essi avevano nel contesto in cui operavano. Gli oggetti sono perciò dei veicoli, dei tramiti, attraverso cui far comprendere la cultura materiale e l'anima dei popoli.

Museo-Laboratorio realizzato da Rivière nel 1937 (in concomitanza con l'Expo di Parigi) nella forma del Musée national des Arts et Traditions populaires, situato nel Musée de l'Homme, parte del Muséum national d'histoire naturelle.

Rivière reinventa la forma espositiva attraverso il concetto di "dalla culla alla tomba", mostrando sinotticamente in vetrine display una serie di reperti legati a particolari attività della vita quotidiana. Contemporaneamente alla "messa in scena", vi è però anche un processo di astrazione, attraverso la sospensione di oggetti e costumi tramite sottili cavi, con evidente riferimento alla poetica surrealista di decontestualizzazione dell'oggetto. Tecnica espositiva che la docente e curatrice Nina Gorgus ha definito «museografia delle corde di nylon» (Gorgus, 2003).

L'oggetto, perciò, non ha significato in sé, ma lo acquisisce in base alla relazione che stabilisce con altri oggetti. La

divulgazione è garantita da una serie di mostre che familiarizzano il pubblico con la ricerca antropologica e (maussianamente) con la dimensione simbolica del quotidiano. Un altro aspetto significativo di questa forma di museografia è la rappresentazione del corpo umano in azione. «Al centro del Musée de l'Homme – ha scritto de la Rocha Mille nel suo approfondito studio su Rivière – si trovano le esposizioni di André Leroi-Gourhan sulle modalità di utilizzo del corpo nelle attività tecniche. In un susseguirsi di teche vengono mostrate le varie forme di percussione e posizioni del corpo delle diverse azioni e sequenze operative per illustrare l'evoluzione di tali attività. Il presupposto era che le capacità meccaniche del corpo umano fossero sostanzialmente le stesse in ogni essere umano, ma che culture e tradizioni diverse introducono posizioni corporee, ritmi e gesti particolari nel modo di utilizzare i propri strumenti. Inizialmente attività come la fabbricazione della selce, la filatura e il lavoro a maglia, la lavorazione della ceramica e la forgiatura dei metalli, coinvolgevano solo la mano, con occasionale aiuto del piede. L'adozione di nuove forme di movimento tendeva ad eliminare completamente lo sforzo del movimento del corpo o le operazioni della mano. Poi c'era l'uso degli animali per migliorare l'efficienza di alcuni delle sue azioni tecniche: carri, mulini, elevazione delle acque, ecc.» (de la Rocha Mille, 2011, p. 165. TdA).

André Leroi-Gourhan, antropologo e archeologo francese, rappresenta un altro importante riferimento per l'innovazione delle forme di trascrizione visiva nella comunicazione del rapporto tra reperti e attività umane, che egli sintetizzerà alla metà degli anni Sessanta nei due volumi *Le Geste et la Parole*.

Questo approccio “per attività” e non per oggetti verrà utilizzato da Rivière nella nuova sede del museo durante gli anni Sessanta, contesto che sarà organizzato per ambiti tematici (“dal mais al pane”, “dall'argilla al vaso”, “dall'albero al banco di lavoro”, “dalla cava alla costruzione”, “dalla vite al vino”, “dal vello alla veste”), in cui l'esposizione illustra le fasi di produzione nelle sue sequenze operative.

Il processo di produzione delle pentole tradizionali, ad esempio – scrive ancora de la Rocha Mille – «viene illustrato presentando l'intero processo di lavorazione, dall'estrazione dell'argilla, al trasporto e alle fasi di preparazione della stessa (pulitura, battitura e filtraggio).

Poi viene illustrata la preparazione, la sequenza passo-passo della modellazione del vaso: dalle strisce concentriche di argilla fino al prodotto finale compresi i processi di essiccazione e verniciatura. (...) Il tema “Dall'albero al banco di lavoro” è illustrato con disegni e schemi riproducenti i vari

fasi di trasformazione del legno e le competenze e i mestieri coinvolti nel taglio in una serie di mestieri tradizionali come la fabbricazione di botti o di zoccoli» (de la Rocha Mille, 2011, p. 165. TdA).

Esperienze che, sotto il nome di *Nouvelle muséologie*, promuoveranno una serie di pratiche di innovazione che dal *Musée-Laboratoire* porteranno alla teorizzazione dell'Ecomuseo (la più celebre delle "formule" di Rivière), in cui il museo diviene nodo di un sistema di promozione del turismo regionale attraverso l'arte rurale. È la cosiddetta "museologia senza muri" basata sulla diversificazione (e moltiplicazione) delle pratiche museologiche sul territorio finalizzata alla valorizzazione della storia della cultura materiale delle comunità locali. Nella definizione di Rivière, acquisita dall'UNESCO, un Ecomuseo è uno strumento concepito, realizzato e gestito congiuntamente da un'autorità e da una popolazione locale, nel quale si rispecchia l'identità della popolazione, e nel quale cerca una spiegazione del territorio a cui è legata e delle popolazioni che l'hanno preceduto, viste o come circoscritte nel tempo o in termini di continuità generazionali. È una rappresentazione che la popolazione locale propone ai suoi visitatori per far comprendere meglio la sua industria, i suoi costumi e la sua identità (Rivière, 1985).

### **Il museo come metalinguaggio: il contributo di Alberto Mario Cirese**

La museografia demoantropologica italiana ha ulteriormente elaborato queste tesi arrivando a una formulazione teorica che si discosta in parte da quella rivieriana di museo della vita: è l'idea di museo come metalinguaggio. A presentarla al convegno *Museografia e folklore* tenutosi a Palermo nel 1967 è Alberto Mario Cirese.

Non è possibile, secondo Cirese, ridiscutere la concezione dello strumento, il museo, con le sue forme espositive senza una chiara concezione o teoria dell'oggetto.

Nel caso dei musei demoetnoantropologici, il prelevamento degli oggetti dai loro contesti normali di utilizzo produce una "produzione di documenti", «e ciò non solo nel senso più abituale che si realizzano fotografie, film, nastri magnetici, planimetrie, descrizioni verbali, ecc. che sono documento (o rappresentazione) degli oggetti o dei fatti (...), ma anche nel senso, meno abituale e tuttavia innegabile, che un oggetto prelevato dal suo contesto normale di uso-giacenza (o isolato in quel suo contesto) non "è più soltanto l'oggetto in sé, ma diviene anche documento di sé stesso"» (Cirese, 1977, p. 12). Se anche gli oggetti sono documenti, non può esistere un museo di oggetti, ma solo un'esposizione di documenti ed è necessario – secondo lo



06

studioso – distinguere tra vari tipi di documenti:

- cose che documentano sé stesse (l'aratro);
- cose che documentano altre cose (la fotografia dell'aratro);
- cose che già nel loro contesto originale avevano una funzione principale di "mostra", i quadri ad esempio o gli abiti, che nel museo cambiano radicalmente funzione.

Nella ricerca del limite "scenico" nella trascrizione della realtà (vita) nella sua rappresentazione – centrale come abbiamo visto nel dibattito museografico di allora – Cirese elabora la sua tesi più significativa: per essere "vivo" «il museo deve parlare la sua propria lingua, che non è quella della vita, ma di chi la rappresenta: deve insomma riconoscere che il suo è un metalinguaggio» (Cirese, 1977, p. 14). Un museo demoetnoantropologico richiede perciò la creazione di un «linguaggio che trasponga al proprio livello e nella propria dimensione (museografica e non vitale) quella vita di cui ha il compito di raccogliere, conservare e presentare i documenti» (Cirese, 1977, p. 43).

Se il museo possiede un proprio linguaggio, che è un metalinguaggio in relazione agli oggetti (i dati di fatto empirici), è necessario che l'esposizione di tali oggetti sia accompagnata dalla trascrizione con altri media (fotografici, video) per realizzare quadri di ricostruzione della realtà dove questi oggetti-documento sono "vissuti".

Il problema scientifico dell'esposizione demoetnoantropologica riguarda perciò il modo in cui gli oggetti vengono messi in relazione tra di loro, in termini geografici, tem-

06

Museo della  
civiltà contadina.  
San Marino di  
Bentivoglio (Bo)

porali, formali, ecc. È necessario creare delle discontinuità con la realtà che permetta di mettere in evidenza aspetti che la pura riproduzione della realtà (ad esempio ceramiche prodotte nello stesso contesto) non permetterebbe. (Cirese, 1977, p. 48).

L'unico modo, perciò, in cui un museo etnografico può rappresentare una realtà non didascalica è quello di creare linee di unità più profonde e sostanziali tra gli oggetti, «disponendo il reale secondo linee di intelligibilità che il reale non ci presenta nella sua immediatezza» (Cirese, 1977, p. 49).

Ovvero, gli oggetti, espositivamente parlando, vanno posti in relazione tra loro spiegandone contesto d'uso e funzioni: aspetti culturali e aspetti tecnici.

«Diviene quindi non solo lecita, ma scientificamente obbligata – diceva Cirese – la richiesta che una museografia (o altro) del lavoro contadino attesti e documenti e illustri e spieghi anche la creatività, anche le capacità attive, anche i moti di opposizione, e differenziazione, anche i segni, più o meno avanzati ed espliciti della coscienza di sé che si sono manifestati non solo nel lavoro in senso stretto, ma anche in tutto ciò che al lavoro si è necessariamente accompagnato, e cioè nei complessivi modi di vita» (Cirese, 1977, p. 19). Al centro dell'esposizione non sono gli oggetti, ma una manualità in grado di trasformare le idee in opere dell'uomo; attività e che possiedono dignità e meritano conoscenza e considerazione.

Sono i presupposti su cui si fonda la prima impostazione del Museo della civiltà contadina realizzato a San Marino di Bentivoglio nel complesso di Villa Smeraldi a partire dal 1975: autentico ecomuseo territoriale, basato su una collezione "spontanea" realizzata dalla popolazione in collaborazione con studiosi dell'Università di Bologna guidati da Carlo Poni, che documenta l'impiego degli strumenti di lavoro in alcuni dei principali processi produttivi agricoli a cavallo fra XIX e XX secolo (Scodeller, 2022).

### **Prospettive di ricerca**

Gli approcci descritti – oltre a sottolineare l'intensa "domanda di progetto" in forma di trascrizione e comunicazione visiva degli artefatti e delle memorie che veicolano – costituiscono a nostro avviso delle esperienze fondative e dei riferimenti teorici ancora validi per stimolare proposte evolutive. Non ci riferiamo qui solo negli spazi museali etno-antropologici, ma anche ad altri contesti in cui la valorizzazione del "patrimonio" culturale soffre oggi la competizione sia con le sofisticate forme di trascrizione adottate dai più celebri musei internazionali, sia con la molteplicità dei linguaggi visivi circolanti nei media e so-

cial media digitali. Contesti espositivi regionali o collezioni private locali in cui le discipline della rappresentazione e del progetto di comunicazione potrebbero offrire soluzioni didatticamente intelligenti ed educativamente innovative. Se assumiamo come ancora valida la tesi di Cirese, ad esempio, potremmo interrogarci su quali siano oggi le forme di trascrizione in grado di produrre metalinguaggi autonomi ed efficaci, basati sull'ibridazione tra strumenti analogici e digitali. Le sperimentazioni di Rivière ci parlano di un "medium" comunicativo, la teca, oggetto negli ultimi decenni di elaborate ricerche formali (vedi i raffinati progetti museali di David Chipperfield), ma di pochissime ricerche su nuove forme di interazione visivo-comunicative che trasmettano il senso del contenuto. Le ricerche di Neurath ci parlano dell'esigenza di un sistema di segni che trascriva in forma immediata informazioni complesse.

Tornando al tema della collaborazione interdisciplinare, queste e altre problematiche orienterebbero verso l'esplorazione dei ruoli che possono oggi avere in questo campo di ricerca il disegno come investigazione della forma e la grafica come strumento per migliorare la trasmissione e comprensione degli oggetti da parte del destinatario. Tema complementare alla verifica di quali strumenti e ambienti digitali possano collegare trasversalmente le metodologie delle diverse discipline. Verifiche che potrebbero stimolare esperienze didattiche aventi come tema proposte evolutive per i musei demo-etnoantropologici o per gli archivi e le collezioni pubbliche e private, attraverso la creazione di archivi virtuali della cultura materiale in cui la documentazione-trascrizione digitale si integra con la rappresentazione-comunicazione guidata dal *graphic design*. Approcci sperimentali e teorici in grado di fornire indicazioni e strumenti anche per la realizzazione di archivi digitali di artefatti fisici nelle collezioni aziendali, attivando processi di comunicazione e nuove esperienze di fruizione.

In tal senso, il territorio emiliano-romagnolo, con la sua varietà e rete di piccoli musei, potrebbe rappresentare un contesto applicativo e di verifica significativo.

Per quanto riguarda i contributi teorici e sperimentali pubblicati in questo numero, l'articolo di Enrico Cicalò, tramite una riflessione storico-teorica sulla diaspora dei saperi, propone una riflessione epistemologica che suggerisce il recupero di un'unità di saperi in un ambito disciplinare definito come Scienze Grafiche, focalizzato sulla produzione delle immagini in tutte le loro molteplici declinazioni e soggetti – concetti, idee, narrazioni, eventi, messaggi, oggetti, ambienti, spazi – e dotata di una chiara tassonomia di metodi e di strumenti utili alla costruzione di prodotti grafici.



07

In un ambito così configurato sia il disegno che la progettazione grafica si configurano come metodi e strumenti utili alla produzione delle immagini nei diversi contesti e con varie finalità. Sebbene considerati come ambiti disciplinari separati, essi si compenetrano e si nutrono l'uno dell'altro contribuendo alla più generale produzione delle immagini.

Giuseppe Amoruso presenta gli esiti di un progetto di cooperazione internazionale per i musei del Folklore e delle Tradizioni Popolari presso il Teatro Romano di Amman. Interrogarsi sulle forme di comunicazione utili a raccontare l'identità di un popolo, trascrivendone le espressioni tradizionali del patrimonio intangibile, ha permesso di sperimentare in quale modo gli spazi museali possono divenire non solo luoghi della conoscenza, ma spazi dove avvicinare i fruitori a forme non retoriche di esperienza grazie ai metodi del digital heritage. L'obiettivo ultimo del progetto è la costruzione di una "biblioteca delle tradizioni viventi", attraverso processi di trascrizione di segni ed elementi della tradizione che permetta agli individui di avvicinarsi alle espressioni della propria cultura riappropriandosene attraverso le rappresentazioni. Ne merge un ruolo del museo etnografico come spazio di narrazione "aumentata", generatore di nuove memorie e saperi attraverso tracce digitali e cicli espositivi.

07

Musée du Quai  
Branly des Arts  
premiers arts  
et civilisations  
d'Afrique, d'Asie,  
d'Océanie et des  
Amériques, Parigi.  
2018. Foto  
Dario Scodeller



08

Partendo dal concetto di alterità digitale, Anna Bernabè, Marina Contarini, Davide Turrini illustrano i risultati di un progetto di ricerca e public engagement dell'Università degli Studi di Ferrara che prende l'avvio dall'indagine sul patrimonio conservato dalle biblioteche e delle raccolte cosiddette "speciali" che, per la peculiarità dei documenti che le compongono – manoscritti, edizioni a stampa antiche o moderne, carte geografiche, opere di grafica, fotografie, ed altri beni con caratteristiche di pregio e, spesso, di rarità – si differenziano dalle collezioni "correnti" e impongono alle istituzioni forme specifiche di tutela e valorizzazione. Il progetto ha avuto come risultato la realizzazione della biblioteca digitale Virtual Heritage Unife che, grazie a un'impostazione open source aperta a processi di condivisione per più tipologie di fruitori, realizza un'integrazione tra processi di trascrizione digitale, rappresentazione e comunicazione allo scopo di arricchire l'esperienza culturale di collezioni e mostre tematiche.

Veronica Dal Buono e Federica Maietti presentano e documentano nel dettaglio i risultati di una duplice esperienza di ricerca e didattica svolta presso la scuola di design ferrarese, come primo momento di verifica sperimentale delle tesi esposte in questo numero. Esperienza che si posta come obiettivo la verifica delle potenzialità della trascrizione e comunicazione degli artefatti del Museo degli Usi e Costumi della Gente di Romagna a Santarcangelo di Romagna.

08  
Archiroom  
Associati, mostra  
Miti Greci, Milano,  
Palazzo Reale,  
2005

Tramite approcci e strategie tipiche del Design, mettendo in correlazione le discipline delle tecniche di rappresentazione e quelle relative al visual e graphic design, si è verificata la possibilità di comunicare in forme contemporanee il significato, il valore e il ruolo storico/culturale del patrimonio demo-etnoantropologico.

Edoardo Ferrari e Alessandra Varisco presentano il caso-studio della figura poliedrica di Fiorella Mancini e della sua opera a confine tra le arti visive, performative e la moda negli anni Settanta del Novecento, raccolta oggi nell'archivio che porta il suo nome. La realizzazione di tale archivio, che conserva gli oggetti sedimentati da Mancini nel corso delle molteplici attività, è un progetto che ha posto diverse problematiche e interrogativi in termini di approccio interdisciplinare finalizzato all'opera di archiviazione degli abiti attraverso la loro trascrizione digitale. La digitalizzazione archivistica viene affrontata dagli autori come strumento di valorizzazione della cultura materiale della moda e dei suoi linguaggi, con la consapevolezza che sia impossibile concepire un archivio digitale come semplice trasposizione dell'informazione fisica. I dati delle schede archivistiche rappresentano una condensazione di informazioni in grado di produrre nuove conoscenze e il graphic design coadiuva i processi di traduzione e reinterpretazione degli oggetti fisici.

Esaminando i panorami utopistici e immaginari dell'artista sudafricano Titus Matiyane, Vincenzo Maselli indaga nel suo articolo le rappresentazioni territoriali come testi visivi e forme di comunicazione sociopolitica capaci di allontanare il fruitore dalla realtà data e renderlo partecipe della sua trasformazione. Le realizzazioni di Matiyane, che opera al di fuori del campo del progetto senza vincoli con il mondo dell'arte, dell'industria e dell'artigianato, vengono studiati come simulacri transnazionali in grado di reimmaginare i territori africani.

Qui il valore della trascrizione è nell'interpretazione, attraverso spazi immaginari di temi sociopolitici contemporanei che incoraggiano un dialogo multiculturale.

Basandosi su una lunga esperienza di didattica e sperimentazione in questo campo, Gabriele Toneguzzi affronta il tema della trascrizione affidata all'atto ostensivo, in cui i supporti espositivi e la loro qualità hanno un ruolo di primo piano che ha avuto, nel design italiano, le interpretazioni magistrali di Franco Albini e Carlo Scarpa.

Esaminando le potenzialità di alcuni strumenti di rappresentazione digitale utilizzati nella didattica del design per la simulazione tridimensionale dei risultati viene suggerito un metodo di lavoro che permetta di affrontare il tema del dettaglio espositivo caratteristico dei microallestimenti.

L'articolo di Laura Bortoloni esamina la pratica della facilitazione grafica nella dimensione contemporanea del progetto. Il tema della trascrizione grafica viene affrontato nelle varie accezioni di leva della comunicazione corporate, strumento per la formazione, dispositivo a supporto di processi di partecipazione. Contraddistinta da una natura ibrida, contaminazione di pratiche, discipline e metodologie varie come illustrazione, graphic design, information design, design thinking, sketchnoting, scribing, note taking, graphic recording, la facilitazione grafica dimostra sia l'ambiguità del definirsi disciplina a sé sia la pervasività e trasversalità del suo utilizzo.

Il contributo di Raffaella Massaccesi e Rossana Gaddi frutto di una ricerca pluriennale sulla narrazione degli approcci progettuali nelle sedi universitarie, esplora il tema della raccolta e dell'esposizione digitale dei portfolio di laureandi e neolaureati in design e, più in generale, nelle discipline del progetto e delle arti applicate. Partendo dal tema dell'utilizzo strategico di un archivio digitale progettato per raccontare l'identità culturale di un ateneo che si rivolge a diverse comunità di utenti e portatori di interesse, il testo riflette su queste attività di rappresentazione si possano configurare come strumenti per la narrazione dell'identità progettuale di uno studente e per delineare di conseguenza quella di una istituzione universitaria.

Il presente volume e le attività seminariali che – presso il Corso di laurea Triennale in Design dell'Università di Ferrara – ne hanno accompagnato alcune verifiche sperimentali, sono il risultato del progetto di ricerca FIRD 2022 (Fondo per il finanziamento della ricerca scientifica), dal titolo *Graphical Investigations: Un percorso di sperimentazione interdisciplinare tra rappresentazione e communication design, con un'applicazione alla museografia demioantropologica del territorio emiliano-romagnolo*, curato da Dario Scodeller, Veronica Dal Buono e Federica Maietti.

#### REFERENCES

Venturi Lionello, *Il concetto di arte figurativa*, Enciclopedia Italiana del Novecento, vol. IV, 1929, pp. 633-634.

Rotha Paul, "From Hieroglyphs to Isotypes", in *Future books: the crowded scene*, volume III, 1947.

Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la Parole*. I, *Technique et Langage*, Parigi, A. Michel, (coll. Sciences d'aujourd'hui), 1964, pp. 323.

Tschichold Jan, *La forma del libro*, (1ª ed. 1975), Milano, Rizzoli, 2021 pp. 248.

Cirese Alberto Mario, *Oggetti, segni, musei. Sulle tradizioni contadine*, Torino, Einaudi, 1977, pp. 130.

- Müller-Brockmann Josef, *Grid systems in graphic design. A visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers (Rastersysteme für die visuelle Gestaltung)*, (1ª ed. **1981**), Zurich, Niggli, 2008, pp. 176.
- Lupton Ellen, "Reading Isotype", (**1986**, Autumn), *Design Issues*, 2, vol. 3, pp. 47-58.
- Docci Mario, Migliari Riccardo, *Scienza della rappresentazione*, Roma, NIS, **1992**, pp. 624.
- Gorgus Nina, *Le magicien des vitrines*, Parigi, Edizioni Maison des Sciences de l'Homme, **2003**, pp. 418.
- Migliari Riccardo, *Disegno come modello. Riflessioni sul disegno nell'era informatica*, Kappa, Roma, **2004**, pp. 108.
- Spera Michele, *Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza*, Roma, Gangemi Editore, **2005**, pp. 541.
- Bistagnino Elena (a cura di), *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*, Milano, Franco Angeli, **2010**, pp. 256.
- Cocchiarella Luigi, *Fra disegno e design*, Milano, Città studi, **2010**, pp. 324.
- Lupton Ellen, *Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica*, Bologna, Zanichelli, **2010**, pp. 192.
- de la Rocha Mille Raymond, *Museums without walls: The museology of Georges Henri Riviere*, Tesi di dottorato, City University London, Department of Cultural Policy and Management, **2011**, Disponibile in <http://openaccess.city.ac.uk/2154/>
- Baroni Daniele, *La forma del design*, Bologna, Zanichelli, **2012**, pp. 270.
- Baule Giovanni, Carati Elena (a cura di), *Design è traduzione*, Milano, Franco Angeli **2016**, pp. 278.
- Ambrose Gavin Harris Paul, *Il manuale del graphic design. Progettazione e produzione*, Bologna, Zanichelli, **2017**, pp. 208.
- Frassinelli Piero, *Design e antropologia. Riflessioni di un non addetto ai lavori*, Macerata, Quodlibet, **2019**.
- Cicalò Enrico, "Exploring Graphic Sciences", in *Proceedings of the 2<sup>nd</sup> International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination*, IMG 2019, Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 1140. Springer, Cham, **2020**.
- "Design Drawing", *disegno* No. 11, **2022**, (<https://disegno.unio-italianadisegno.it/index.php/disegno/issue/view/11>).
- Falcinelli Riccardo, *Filosofia del graphic design*, Torino, Einaudi, **2022**, pp. 480.
- Scodeller Dario, "Dall'antropologia alla storia. Il Museo della civiltà contadina di San Marino di Bentivoglio e il dibattito sul rapporto tra design e cultura popolare negli anni settanta del Novecento", pp. 235-253 in Bulegato Fiorella, Dalla Mura Maddalena (a cura di), *Design esposto. Mostrare la storia, la storia delle mostre*, Atti del convegno, Venezia, IUAV, **2022**, pp. 474.