

MD Journal  
[16] 2023



# TRASCRIZIONI / GRAPHICAL INVESTIGATIONS



TRASCRIZIONI /  
GRAPHICAL  
INVESTIGATIONS

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

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

# 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 Mincoielli, 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)

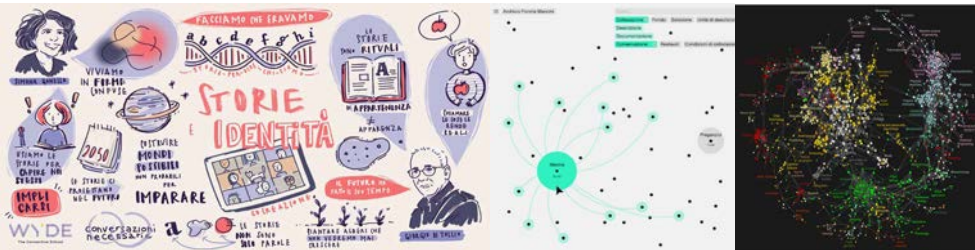
Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]



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.

## 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 Amoroso
- 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 *Musée-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



02

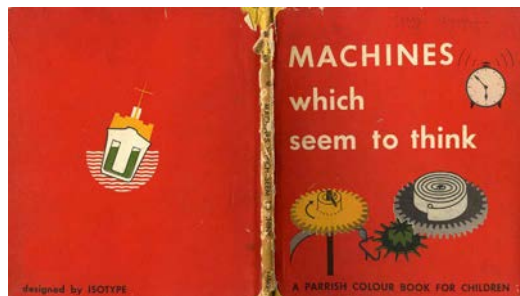
gura, arti figurative. Secondo Lessing spazio, oggetti e corpi appartengono alla pittura, mentre tempo, oggetti e azioni consecutive alla poesia (Venturi, 1929, p. 634). *Bildhauer* è lo scultore.

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 informe 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 di-segno 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 (nome 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 pubblicitaria 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  
think*, 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 demoantropologici, 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 Amoroso 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 emerge 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 espone 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 comunicazione design, con un'applicazione alla museografia demotnoantropologica 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", *diségno* No. 11, **2022**, (<https://disegno.unioneitalianadisegno.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.

# Disegno e/è progetto

Metodi, tecniche e strumenti delle Graphic Sciences

**Enrico Cicalò** Università degli Studi di Sassari, Dipartimento di Architettura,  
Design e Urbanistica  
[enrico.cicalo@uniss.it](mailto:enrico.cicalo@uniss.it)

Questo articolo discute le Scienze Grafiche come ambito disciplinare focalizzato sulla produzione delle immagini in tutte le loro molteplici declinazioni. 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.

A partire da una riflessione sulla storia della diaspora dei saperi, l'articolo evidenzia la dimensione progettuale del disegno recuperando quei valori indeboliti dalla frammentazione dei saperi in campi di ricerca chiusi e isolati.

*Disegno, Progetto, Progettazione grafica, Scienze grafiche, Discipline*

This article discusses Graphic Sciences as a disciplinary field focused on the production of images in all their many manifestations. In such a configured field, both drawing and graphic design are configured as methods and tools useful for the production of images in different contexts and for various purposes. Although considered as separate disciplinary fields, they interpenetrate and nourish each other by contributing to the more general production of images. Beginning with a reflection on the history of the diaspora of knowledge, the article highlights the design dimension of drawing by recovering those values weakened by the fragmentation of knowledge into closed and isolated research fields.

*Drawing, Design, Graphic design, Graphical sciences, Disciplines*

## La diaspora del sapere

Il termine disciplina, derivando dal latino *discere*, è strettamente legato alla trasmissione della conoscenza all'interno dei diversi percorsi formativi. La disciplina rappresenta dunque un dominio di insegnamento, in genere connesso alle competenze richieste dal mondo del lavoro e delle professioni (Stichweh, 2001). Le discipline scientifiche hanno oggi inoltre il compito di suddividere il sapere in componenti più facilmente governabili, sia dal punto di vista della costruzione della conoscenza che della gestione delle carriere accademiche (Stichweh, 2001), ma anche di consentire agli enti di ricerca di darsi un'organizzazione più efficiente negli ambiti della ricerca e della didattica (Gass, 1979). Oltre ad assolvere a compiti meramente classificatori, burocratici e organizzativi, le discipline assumono però anche un importante significato in ambito psico-cognitivo. *L'intelligenza disciplinare*, scrive Gardner (2015), deve essere considerata come la modalità conoscitiva che caratterizza una particolare disciplina, un certo mestiere o una data professione. Una disciplina rappresenterebbe dunque, secondo questo approccio, un modo peculiare di guardare il mondo (Gardner, 2015).

Questa modalità di intendere il sapere articolato in una costellazione di discipline [fig. 01] è un fenomeno relativamente recente nell'evoluzione della conoscenza scientifica. In epoca classica, la scienza aveva infatti una natura pre-disciplinare (Klein, 1990), che cioè non contemplava la frammentazione della conoscenza. Platone, ne *La Repubblica*, descrive la conoscenza intellegibile come una sfera unitaria, distinguibile solo dalla conoscenza sensibile, indagabile attraverso un approccio esplorativo di matrice filosofica capace di analizzare l'intera sfera della conoscenza. Sarà poi Aristotele, nel libro VI della *Metafisica*, a iniziare la suddivisione del sapere ipotizzando la classificazione dei saperi in scienze teoriche, scienze pratiche e scienze poietiche o produttive – e inaugurando la fase disciplinare che vede la progressiva suddivisione delle scienze in unità di conoscenza specializzate (Klein, 1990) che connoterà la storia delle scienze sino ai nostri giorni. Sarà poi la diffusione dei prodotti editoriali scientifici a favorire l'accelerazione della specializzazione delle competenze e la conseguente formazione delle comunità di specialisti (Kuhn, 2012). In particolare, dopo il 1780, in Francia, Germania e Inghilterra iniziano a circolare le riviste scientifiche specializzate, che divengono non solo un canale di diffusione delle conoscenze disciplinari ma veri e propri strumenti per la costruzione delle discipline stesse. Se la scienza, secondo la tradizione filosofica classica pre-disciplinare, era finalizzata alla ricerca della





- zate alla trascrizione grafica di idee, oggetti e concetti osservati, immaginati o ricordati;
- la progettazione grafica, intesa come insieme delle strategie di composizione degli elementi grafici per la codifica e la trasmissione di informazioni;
  - la geometria descrittiva, intesa come l'insieme dei metodi scientifici per rappresentare gli oggetti dello spazio tridimensionale;
  - il rilievo, inteso come insieme dei metodi per la misurazione e la restituzione grafica degli oggetti reali.

I quattro apparati disciplinari sopra elencati e descritti non devono essere considerati ambiti disciplinari ma come metodi, tecniche e strumenti utili al raggiungimento dei risultati delle stesse ricerche che per le *Graphic Sciences* altro non possono essere che i prodotti grafici. Il processo con il quale questi vengono elaborati prevede l'uso del disegno e della progettazione grafica; nonché, nel caso del rilievo e della geometria per la restituzione grafica, e dunque per la trascrizione in immagini, di oggetti reali bi e tridimensionali.

#### **Disegno e/è progetto**

All'interno delle *Graphic Sciences* disegno e progettazione grafica, si configurano dunque come sistemi complessi di metodi, tecniche e strumenti utili alla produzione grafica, che entrano in relazione secondo rapporti di collaborazione, complementarità, dipendenza e compenetrazione. L'espressione disegno si lega, secondo la concezione tradizionale più nota, alla definizione, descrizione e trascrizione grafica delle forme. L'espressione progettazione grafica si lega invece prevalentemente alla composizione delle forme finalizzata alla trasmissione di un certo messaggio. Definizione delle forme e composizione delle forme sono in realtà due fasi inscindibili del processo di costruzione delle immagini, siano esse raffigurazioni, trascrizioni o sostituzioni di oggetti immaginati e progettati o esistenti e rilevati, siano esse composizioni di elementi testuali, geometrici e figurativi.

La distinzione tra questi due concetti è sfuggente. Ogni disegno è un progetto grafico, in quanto composizione di segni e allo stesso tempo ogni progetto grafico è un disegno, in quanto immagine.

Disegno e progetto grafico possono inoltre essere visti entrambi come espressioni dello stesso linguaggio: il linguaggio grafico, ovvero della messa in codice di segni grafici finalizzati alla trasmissione di significati. Essi condividono lo stesso alfabeto, la stessa morfologia, la stessa sintassi e la stessa grammatica. Punti, linee e superfici, masse, contrasti, texture, colore, pesi, volumi, valori, spa-

zio, contrasto, armonia, ritmo, proporzione definiscono le forme morfologiche, i materiali formali (Rand, 2014), che si combinano tra loro secondo un sistema di regole e sulla base di un apparato teorico e concettuale condiviso. Infine, è utile ricordare come le parole disegno e progetto, al di fuori dagli steccati strettamente accademici e disciplinari, abbiano significati affini e vengano utilizzati spesso come sinonimi. Questa è l'eredità del Rinascimento in cui la parola disegno nasce e si afferma, come scrive Vasari, come «apparente espressione e dichiarazione del concetto che si ha nell'animo, e di quello che altri si e nelle mente immaginato e fabbricato nell'idea» (Vasari, 1848, p. 149). Il disegno si configura così come un atto progettuale. Ogni disegno è il risultato di un progetto e ogni progetto è il risultato di un disegno. Ogni disegno necessita di progetto e ogni disegno necessita di progetto. Nel disegno è insita una dimensione progettuale così come nel progetto è insita una dimensione grafica. Separare la dimensione progettuale dalla dimensione strettamente grafica comporta l'indebolimento di entrambe le sfere cognitive, sia dell'intelligenza progettuale (Cross, 1986) che di quella grafica (Cicalò, 2020b). Il non riconoscere l'una comporta l'indebolimento dell'altra e dunque l'indebolimento di quel modo peculiare di guardare il mondo che consente alla sfera grafica di affermarsi a livello internazionale come ambito scientifico disciplinare solido e riconoscibile.

#### **NOTE**

[1] Ne è un esempio la riscrittura della declaratoria del SSD ICAR/17 pubblicata in occasione della riforma dei saperi, ma già approvata precedentemente dalla comunità scientifica in relazione all'allargamento e alla trasformazione del campo degli interessi dei ricercatori.

[2] Questi ambiti si sovrappongono esattamente agli ambiti definiti come aree di interesse del settore disciplinare ICAR/17, Disegno, Rilievo, Geometria e Progettazione visuale/multimediale, così come emerso dal rilevamento delle parole-chiave relative ai prodotti della ricerca del quinquennio 2017-2021, prendendo in considerazione i saggi ospitati su quattro delle riviste scientifiche più diffuse nel nostro SSD e le pubblicazioni monografiche. Cfr. Dotto, 2022.

## REFERENCES

- Vasari Giorgio, *Le vite de' più eccellenti architetti, pittori et scultori italiani*, vol. 4, Le Monnier, **1848**, pp. 253.
- Gass James R., "Preface" in Centre for Educational Research and Innovation (eds.), *Interdisciplinarity*, pp. 9-10, Nizza, OECD, **1972**.
- Arnheim Rudolf, *Il pensiero visivo. la percezione visiva come attività conoscitiva*, Torino, Einaudi, **1974**, pp. 422.
- Cross Anita, "Design intelligence: the use of codes and language systems in design", *Design Studies* n. 7.1, **1986**, pp. 14-19.
- Cummings Richard J. "The interdisciplinary challenge: Connection and balance", *National Forum* vol. 69. n. 2., Honor Society of Phi Kappa Phi, **1989**. pp. 2-4.
- Klein Julie Thompson, *Interdisciplinarity/History, Theory, and Practice*, Detroit, Wayne State University Press, **1990**, pp. 331.
- Crawford E. T., Elisabeth Crawford, Terry Shinn, Sverker Sörlin, and Sverker Sörlin, (eds.), **1993**. *Denationalizing science: the contexts of international scientific practice*, vol.16, Springer Science & Business Media, Berlin/Heidelberg, Springer, pp. 316.
- Hoskin Keith W., "Education and the genesis of disciplinarity: The unexpected reversal". In Ellen Messer-Davidow, David R. Shumway & David Sylvan (eds.), *Knowledges: Historical and Critical Studies in Disciplinarity*. University Press of Virginia. pp. 271-304, **1993**.
- Nissani Moti, *Ten cheers for interdisciplinarity: The case for interdisciplinary knowledge and research. The Social Science Journal*, n. 34 (2), **1997**, pp. 201-216.
- Stichweh Rudolf, "History of Scientific Disciplines". In Smelser Neil J. and Paul B. Baltes, (eds.) *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*, vol. 11, Amsterdam, Elsevier, **2001**, pp. 13727.31.
- Massironi Manfredo, *The psychology of graphic images: Seeing, drawing, communicating*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, **2002**, pp. 319.
- Suzuki Kenjiro, "Activities of the Japan society for graphic science-research and education". *Journal of Geometry and Graphic* n. 6 (2), pp. 221-229, **2002**.
- Kuhn Thomas. S, *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago, University of Chicago Press, **2012**.
- Rand Paul, *Thoughts on Design*, San Francisco CA, Chronicle Books, **2014**, pp. 98.
- Gardner Howard, *Cinque chiavi per il futuro*, Milano, Feltrinelli, **2015**, pp. 197.
- Cardone Vito, "Immaginare un'area culturale delle immagini visive", *XY*, n. 1(1), **2016**, pp. 12-27.
- Cicalò Enrico, "Graphics on Graphics". In: Paolo Belardi (a cura di), *Riflessioni: l'arte del disegno/il disegno dell'arte/Reflections: the art of drawing/the drawing of art*, Roma, Gangemi, **2019**, pp. 1748.
- Cicalò Enrico, *Graphic Intelligence. Drawing and Cognition*, Cham, Springer, **2020a**, pp.75.
- Cicalò Enrico, "Exploring graphic sciences" in *Proceedings of the II International Conference on image and imagination*, Berlin/Heidelberg, Springer, **2020b**, pp. 1160.
- Dotto Edoardo, "III Seminario valutazione della ricerca nel SSD ICAR/17-DISEGNO. Strategie e politiche disciplinari", *Disegno*, n. 10, **2022**.

# Il museo dell'intangibile

Una biblioteca dei saperi per la rappresentazione museale  
e la comunicazione dell'immaginario

**Giuseppe Amoruso** Politecnico di Milano, Dipartimento di Design  
giuseppe.amoruso@polimi

Quali sono le tecniche per raccontare l'identità di un popolo trascrivendone le espressioni tradizionali del patrimonio intangibile? Il progetto di cooperazione internazionale per i musei del Folklore e delle Tradizioni Popolari presso il Teatro Romano di Amman ha permesso di sperimentare la trasformazione degli spazi museali in luoghi della conoscenza e dell'esperienza anche grazie ai metodi del *digital heritage*. L'esigenza di connettere gli individui alle loro espressioni culturali evidenzia il processo di riappropriazione che le rappresentazioni possono indurre. La descrizione grafica dei patterns dei costumi piuttosto che la fabbricazione della tenda beduina costituiscono i fondamenti di una futura biblioteca delle tradizioni viventi.

*Museo Demo etnografico, Patrimonio Intangibile, Biblioteca Digitale, Storytelling, Significant Object*

What are the techniques for telling the identity of a people by transcribing the traditional expressions of their intangible heritage? The international cooperation project for the museums of Folklore and Popular Traditions at the Roman Theater of Amman allowed to experiment with the transformation of museum environments into places of knowledge and experience also thanks to digital heritage methodologies. The need to connect individuals to their cultural expressions highlights the process of reappropriation that representations can induce. The graphic description of the patterns of the costumes rather than the fabrication of the Bedouin tent constitute the foundations of a future library of living traditions.

*Ethnographic Museum, Intangible Heritage, Digital Library, Audiovisual Storytelling, Significant Object*

«Aprite la busta ed estraetela.  
Appoggiate la scultura su di un piano orizzontale (sui piani inclinati scivola) e prima di spegnere la luce osservate come questa illumina le varie parti sporgenti o rientranti,  
le parti piene e quelle vuote.  
Voltatela dall'altra parte, cambia aspetto,  
i vostri pensieri da pratici diventeranno lentamente estetici e vi addormenterete felici.  
Buona notte» [1].

## Introduzione

Venti anni fa, l'UNESCO pubblicava la *Convenzione per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale* (di seguito indicata come *Convenzione*), riconoscendo l'importanza di tale capitale intangibile come fattore di diversità culturale e creatività umana [2].

La ricerca definisce una metodologia per promuovere lo sviluppo di contenuti narrativi e processi *story-based* per condividere le storie e le esperienze personali, la cultura vivente dei mestieri e le tecniche tradizionali. La narrazione, come forma di autodeterminazione e rappresentazione di appartenenza culturale, fa parte delle attitudini umane. Questo progetto promuove la partecipazione sociale e culturale delle comunità attraverso un approccio narrativo, comunemente noto come «raccontare storie». La raccolta di storie è una metodologia educativa adattabile ad ambienti eterogenei, pertanto anche all'interno dei musei; come suggerisce il termine stesso, si concentra sulla tecnica narrativa concepita come risorsa cognitiva che incoraggia la riflessione sulla propria identità. Per mezzo della forma narrativa, i musei possono creare connessioni personali tra i visitatori e le collezioni, incentrando la loro missione sul ruolo centrale di produttori di cultura.

Il raccontare non deve essere inteso solo e principalmente come «spiegare». Piuttosto, è anche «mediare», raccontare la storia e dare un nuovo significato agli oggetti del passato, dalle esperienze concrete delle «comunità interpretative», le cui storie e tradizioni sono legate al patrimonio dei musei. Narrare il patrimonio può essere effettivamente considerata la vera sfida per l'innovazione dei musei contemporanei (Salerno, 2014). Lo *storytelling* che utilizza i media digitali può favorire una maggiore diversificazione e democratizzazione delle narrazioni e dei dialoghi storici. Per tale scopo un museo attua azioni di narrazione che utilizzano l'esperienza culturale per includere e coinvolgere il pubblico. Le collezioni archivistiche costituiscono uno spazio che non contiene solo testimonianze del passato ma elementi che possono essere inter-

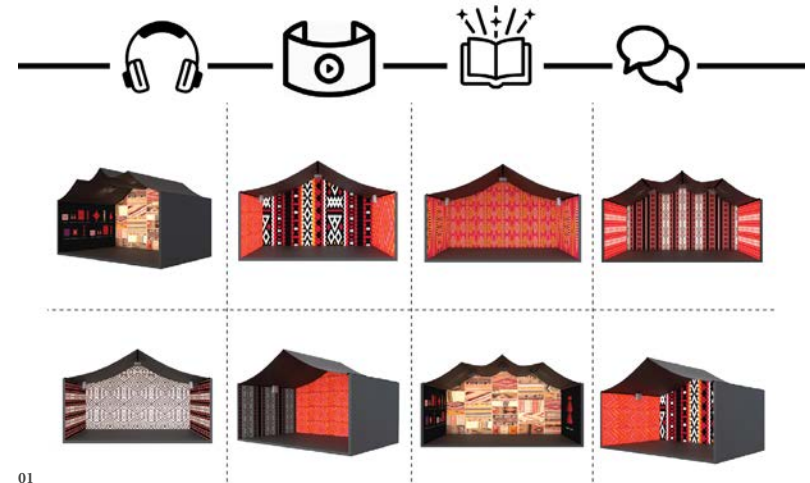
pretati come oggetti sociali, punto di partenza o arrivo di un rinnovato ciclo culturale (Harrison, 1997).

### Etnografia visuale. Il ruolo della trascrizione digitale

La ricerca presenta una metodologia per la trascrizione del patrimonio culturale immateriale attraverso lo strumento del *digital repository* per raccogliere, conservare e condividere pratiche culturali. Nel caso di studio, si applica alle collezioni dei musei (demo) etnoantropologici [3] presso il Teatro Romano di Amman: i Musei del Folclore e delle Tradizioni Popolari, primi musei sulla cultura giordana, inaugurati nel 1975. La *Digital Library of Living Traditions* (d'ora in poi DLLT) è una piattaforma web per visualizzare il paesaggio culturale giordano nella sua vasta produzione artigianale e le sue espressioni viventi ed aumentare con gli strumenti multimediali la comprensione degli oggetti esposti presso i musei: gioielli, abiti tradizionali, oggetti agricoli, strumenti musicali, preparazione del cibo e del caffè, giochi e la tenda beduina.

La *Convenzione di Faro* (Council of Europe, 2005) ha introdotto il concetto di *heritage communities* [4], per descrivere un ambito sociale dove le persone sono legate da valori comuni riferiti ad un patrimonio culturale condiviso, il concetto di bene comune declinato sul patrimonio; il valore di appartenenza, in ambito museografico, si articola sull'interpretazione del patrimonio, nella creazione di significati culturali e nella progettazione di installazioni museali attraverso la trascrizione e la comunicazione dei fatti, dei segni e delle espressioni, spesso rituali, orali e tramandate in ambiti geografici ristretti. La ricerca delinea un percorso concettuale che dagli oggetti considerati nella loro singolarità, esposti fisicamente o nel suo alias digitale, porta il fruitore (o visitatore) verso una percezione e restituzione di carattere contestuale, capace di integrare le sollecitazioni che provengono dalle cose, dagli ambienti e da quegli elementi immateriali tipici dei paesaggi culturali.

La nozione di «paesaggio culturale» è qui utilizzata per indicare l'obiettivo di ampliare le diverse forme d'accesso al patrimonio culturale (Amoruso, Salerno, 2019). Da questa opportunità di cambiamento discende la concreta possibilità di estendere il patrimonio culturale a nuovi pubblici, finora esclusi dalla fruizione tradizionale [5]. La trascrizione digitale delle collezioni museali ha riguardato sia gli oggetti che le tecniche per la produzione di abiti da sposa, costumi informali e gioielli che le pratiche ed i rituali delle tribù beduine che, in virtù del nomadismo, hanno sviluppato e concentrato i loro saperi attorno alla vita nella tenda nera [6]. (Amoruso, Conte, 2022). In am-



bito museologico, l'ICOM [7] ha indirizzato le applicazioni digitali, dopo la pandemia, verso una strategia complessiva che, ad esempio, per il tema dei cataloghi digitali deve necessariamente fare riferimento a piattaforme di pubblicazione regionali, nazionali, internazionali. Nella maggior parte dei casi, non esistono contenuti su piattaforme esterne o non sono collegati al sito web del museo mentre sarebbe auspicabile la presenza di contenuti su piattaforme nazionali (o internazionali) e collegati a materiali di approfondimento presenti nel sito web del museo. Il progetto propone di costituire una collezione digitale di racconti orali degli artigiani, dei maestri costruttori, degli artisti e di tutti coloro che ancora oggi permettono di tramandare le più antiche e popolari tradizioni giordane. Nella sua accezione più elevata l'installazione

01  
Installazione ispirata alla tenda e ai pattern tradizionali beduini, da installare presso il Museo del Folklore di Amman, che rende accessibile la *Digital Library of Living Traditions*

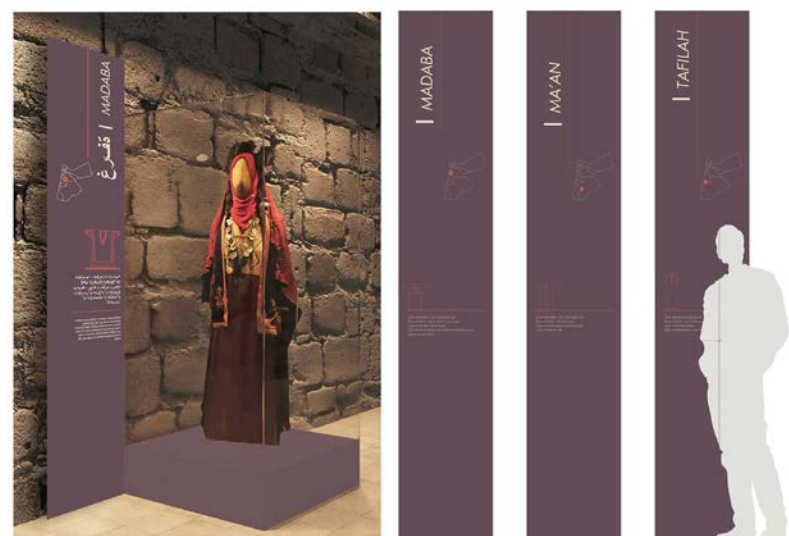
di una biblioteca vivente dei saperi, avviene attraverso la partecipazione delle persone a forme laboratoriali e di interazione presso il museo, ovvero nel progetto specifico come esperimento di trasformazione digitale tramite la video registrazione di interviste per rendere universalmente noto il racconto orale, in presa diretta e conoscere gli antichi mestieri, toccare con mano le materie prime che le popolazioni e gli artigiani lavorano per trasformarle in prodotti, simboli, rituali e cultura materiale [fig. 01]. L'obiettivo allestitivo è di rappresentare e comunicare un campionario di «*significant objects*», nella accezione dell'esperimento letterario e antropologico ideato da Rob Walker e Joshua Glenn, che ha dimostrato come l'effetto della narrazione sul valore soggettivo di un dato oggetto può essere misurato oggettivamente [8].

### Tradizioni viventi, esperienza culturale, allestimento museale

Secondo lo studioso francese George Henri Rivière, il museo etnografico è uno specchio in cui una comunità può riconoscersi leggendo la propria origine e la propria identità [9]. Connettendo significati e valori tradizionali è possibile immaginare un futuro per i saperi che ogni comunità eredita e un museo etnografico può giocare il suo ruolo di attivazione e promozione della conoscenza. La *Netherlands Museums Association* [10] ha definito la qualità dei valori che costituiscono il significato sociale di un museo e ne ha determinato il seguente paradigma: *Collection, Connecting, Education, Experience, Economic*. Tra questi clusters di attivazione sicuramente il più strategico è quello del «connettere», che opera trasversalmente su tutti i livelli organizzativi e funzionali del museo ed evoca il suo ruolo di mediatore tra diversi gruppi all'interno della società.

Nei musei, oggetto dello studio, si attua la trasformazione digitale utilizzando le tecnologie per raggiungere nuovi segmenti di pubblico e promuovere l'esperienza culturale. In particolare i giovani in età scolare e, di conseguenza, le loro famiglie ma anche i visitatori provenienti dall'estero. La definizione della strategia è il risultato di un percorso di coprogettazione [11] ed integra azioni complesse indirizzando all'inclusione e allo scambio intergenerazionale attraverso la trascrizione dei significati appartenenti agli artefatti museali per creare nuove espressioni attraverso le diverse tecnologie multimediali [fig. 02].

Si tratta dunque della applicazione pratica del principio del «connettere» e del «collezionare», del paradigma della NMA olandese. Il museo diventa così un agente di trasformazione sociale superando le cause di esclusione,



02

02  
Installazione sulle tecniche per le gemme e l'argento (in alto); installazione di un abito tradizionale rappresentativo delle tecniche di produzione e della tipologia (in basso)



03

03  
 Prototipo della *Digital Library of Living Traditions*, sito web con il repository dei prodotti tradizionali censiti presso i musei oggetto di studio e i relativi glossari (tenda nera, gioielli, costumi e miscelanea)

rappresentazione, partecipazione e accessibilità (Sandel, 1998) e favorendo quelle di inclusione attraverso le diverse dimensioni culturali dell'interazione; repliche di modelli, strumenti e campionari, disegni di illustrazione, prodotti di esperienza tattile, racconti audiovisivi e video-mapping costituiscono il *thesaurus* per sviluppare l'azione dell'«educare» e del fare «esperienza». Superando il valore intrinseco delle collezioni, il processo di connessione s'instaura proprio tramite il valore educativo, laddove il museo si configura come un ambiente di apprendimento formale e informale per i diversi profili di utenti, o *personas*, ma anche come luogo di divertimento, conoscenza e di esperienza. Il progetto di comunicazione ha avuto lo scopo di migliorare la comprensione e la fruizione degli artefatti al di là delle collezioni fisiche esposte nei musei, per richiamare l'importanza del museo etnografico come luogo della memoria. In particolare, la ricerca ha potuto verificare i prototipi delle infografiche, delle grafiche multimediali e delle installazioni e avviando l'iter progettuale esecutivo. L'applicazione dei principi di Universal Design ha inoltre permesso di identificare le potenzialità della narrazione e del metalinguaggio che si svolge attraverso l'interazione fisica e digitale con gli ambienti. La strategia di narrazione si compone di contenuti testuali, di un accurato apparato iconografico, di oggetti tattili, di contenuti multimediali e riproduzioni di campionari per sopperire alla mancanza di adeguati apparati iconografici; incentiva, laddove possibile, il linguaggio non verbale. Sul tipo di ordinamento all'interno dei musei etnografici, è necessario richiamare il concetto di museografia che Cirese presentò nel 1967, indirizzando i compiti di un museo sul folklore oltre la mera collezione e auspicando un nuovo ruolo della ricerca tra antropologia e musei; ad esempio un nuovo ordinamento per soggetto o materia piuttosto che per ambito geografico o regionale e realizzando «l'esemplificazione concreta (ed autorevole) di quel passaggio dal vivo vitale al vivo museografico» (Clemente, 1999) e, in coerenza con il loro status logico o semiologico stare, per propria ineliminabile natura al livello della riflessione o rappresentazione (Cirese, 1977, p. 14). Quindi il museo di Cirese diventa un «discorso» piuttosto che un museo «collezione», evidenzia, ad esempio, la «condizione contadina», del valore-lavoro, superando quel museo della «civiltà contadina» di impostazione «romantica»; e ancora, il museo induce una riflessione tramite propri linguaggi sulla vita, un «metalinguaggio», e non un museo che si organizza come rappresentazione naturalistica dell'esistente. Un approccio innovativo che si avvicina ai linguaggi scientifici contemporanei superando



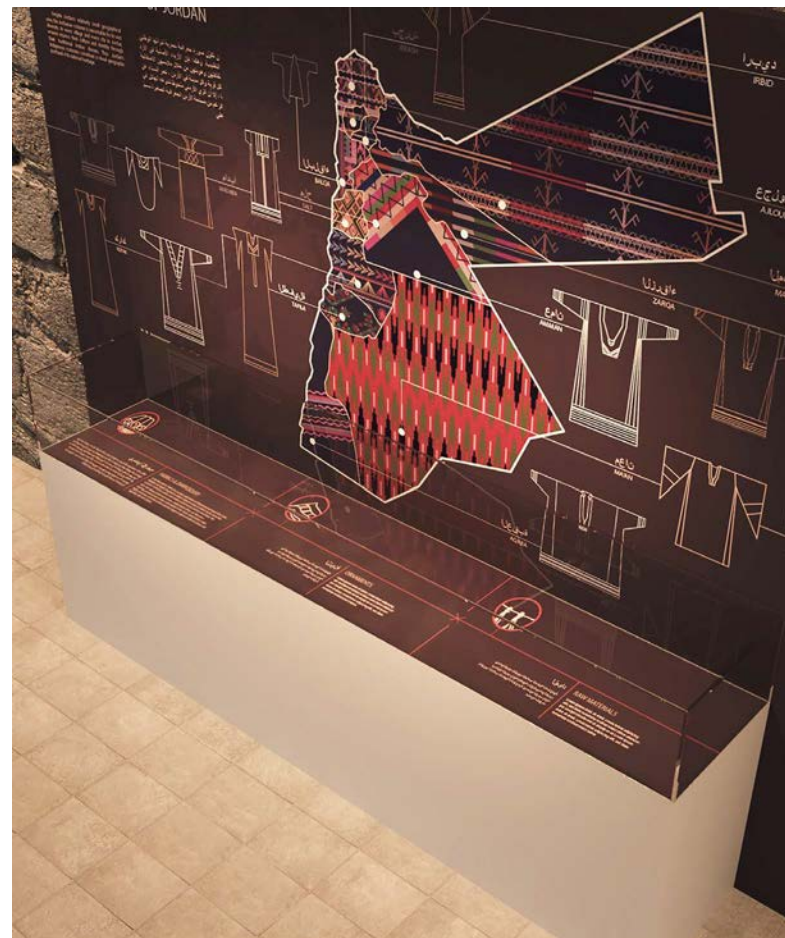
04

do i limiti delle ricostruzioni d'ambiente, come nelle collezioni esposte attualmente presso i musei giordani.

La modalità allestitiva che più rappresenta questa moderna sensibilità museografica è quella dell'ordinamento cosiddetto "per cicli", che comunica il paesaggio culturale che ha permesso lo svilupparsi del processo produttivo storico, con le sue contaminazioni, partendo dalla materia prima, dagli strumenti e dalle tecniche, utilizzando il glossario dialettale e specifico. Pertanto la ricerca ha prodotto diversi pannelli descrittivi delle tecniche artigianali e dalle ricette e spiegazioni con grafiche aggiornate e collegate digitalmente alla *DLLT*. Sono presenti immagini

04

Proposta di allestimento per la galleria degli abiti tradizionali delle diverse località, famiglie beduine e minoranze in relazione alla tipologia di abito



05

ad alta definizione e contenuti con titolazioni chiare, testi leggibili riferiti a glossari tecnici in doppia lingua (Arabo/Inglese) che sono fruibili anche tramite tavoli ed ambienti *touch* multimediali. I contenuti multimediali sono resi reperibili e accessibili anche su altre piattaforme (YouTube, SketchFab) [fig. 03]. Lo sviluppo di tali contenuti è finalizzato a presentare modalità di accesso e fruizione differenziate per diversi livelli cognitivi. Un approfondimento specifico riguarda il linguaggio visivo e la comunicazione non verbale: la trascrizione grafica dei profili dei costumi, più di diciotto diverse tipologie, trasmette quei significati simbolici e rende immediatamente rico-

05

Installazione grafica con i profili di ciascun costume rappresentativo delle tipologie di abito; nell'espositore campionario di tessuti

noscibile il costume esposto nell'espositore in prossimità [figg. 04-06].

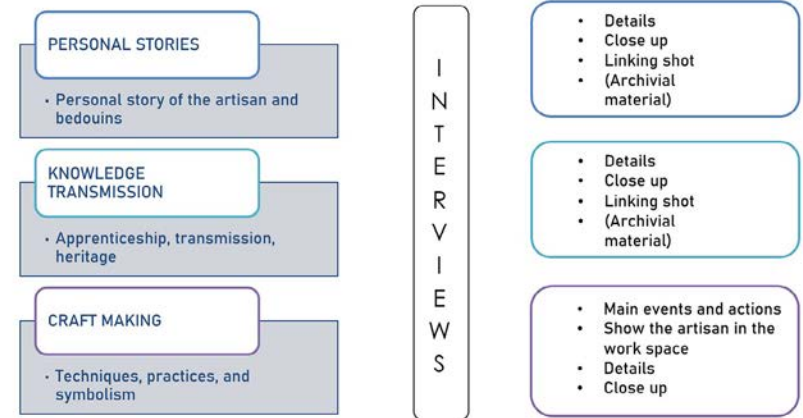
La progettazione di un museo del paesaggio culturale, inclusivo e attrattivo, è diventato un processo, esso stesso oggetto di studio per verificarne la replicabilità su altri sistemi museali in Giordania; la proposta di una indagine *online* ha permesso di indagare altresì sul rapporto tra museo e istituzioni scolastiche e su come la giovane popolazione giordana percepisce il proprio patrimonio culturale.

Partendo da due principi cardine, la necessità di una esperienza continua e circolare scuola-museo-casa e lo sfruttamento delle tecnologie e delle strategie di gioco per valorizzare il patrimonio, è stato presentato un kit per bambini e insegnanti (scuola) che possa creare un'esperienza di gioco immersiva (museo) ed una successiva condivisione dell'esperienza (scuola).



06

06  
Installazione grafica sulle tipologie dei gioielli beduini



07

### Conclusioni

Il compito principale del museo etnografico è quindi di preservare la memoria e salvaguardare il patrimonio creando, come questa ricerca dimostra, nuova memoria e saperi attraverso tracce digitali e cicli espositivi museali, con il linguaggio della museografia. La trasmissione di questi beni consiste nel renderli accessibili per la fruizione ai diversi livelli. L'esperienza museale è stata ideata come combinazione di rappresentazioni e comunicazione per (ri)costruire un immaginario locale, collettivo, globale basato sulla conoscenza diretta (on-site) durante la visita o a distanza (off-site) tramite gli strumenti multimediali. L'esperienza immersiva e aumentata sul posto, sia in maniera tradizionale con pannelli e infografiche che con gli strumenti multimediali, avvicina i visitatori al patrimonio immateriale nazionale. La piattaforma digitale (la DLLT) invece rappresenta un thesaurus e catalogo referenziato di oggetti. Cogliendo gli indirizzi dell'ICOM, che indirizza la vocazione dei musei ad aprirsi al pubblico e comunicare, oltre che acquisire, conservare ed esporre il patrimonio dell'umanità, la ricerca evidenzia come le esperienze digitali e ibride, relative al patrimonio culturale, siano cambiate, non più incontro estemporaneo ma interazione continuativa. La vita degli artigiani, le loro tecniche artigianali e la trasmissione della conoscenza sono documentati da interviste che affrontano l'habitat, la dimensione domestica e folcloristica e il background personale delle persone, degli abitanti dei villaggi e delle comunità beduine. Pertanto, la progettazione di un'esperienza aumentata in loco (in corso) rappresenta il discorso narrativo e l'organizzazione dell'esperienza temporanea (e spaziale) provo-

07  
Progetto di storytelling per le categorie della Digital Library: tenda; tessitura di tappeti; Mansaf e caffè; Strumenti musicali; Ricamo tradizionale di abiti; Gioielli



Produzione della *Digital Library of Living Traditions*, per tre diversi clusters di ricerca: rituali, costumi tradizionali e tenda nera, Jerash, 2022

cando riflessioni, intrattenimento e apprendimento a ogni livello di coinvolgimento [fig. 07] [fig. 08].

Il concetto museale di narrazione ed esperienza aumentato dalle tecnologie è ideato da una visione più sociale ed educativa per la rappresentazione di un universo privato, più accessibile e vicino alle persone di cui comunica, con la loro voce, l'importanza dei saperi, non più marginali, minori o periferici rispetto ad un mondo globale sempre più interconnesso.

#### NOTE

[1] Bruno Munari, *Scultura da viaggio*, omaggio ai clienti della valigeria Valaguzza di Milano, 1958.

[2] Un lungo percorso instauratosi dopo la pubblicazione, nel 1994, della *Dichiarazione di Nara sull'Autenticità*.

[3] L'aggettivo "demoetnoantropologico" – DEA – fa parte del linguaggio normalizzato in uso tanto in ambito universitario quanto nelle istituzioni dei beni culturali.

[4] Art. 12, comma b.

[5] Secondo l'UNESCO, il paesaggio culturale rappresenta il lavoro combinato di natura e esseri umani, evidenziando l'importanza della conservazione, salvaguardia, recupero, riqualificazione e valorizzazione di queste manifestazioni.

<https://whc.unesco.org/en/culturallandscape/> [1 Ottobre 2023]

[6] *Bait Al Shaar*, in arabo.

[7] International Council of Museums.

[8] Il progetto ha messo all'asta numerosi oggetti usati tramite eBay; le descrizioni di ogni articolo sono state scritte da oltre 200 scrittori. <http://significantobjects.com/> [15 Ottobre 2023]

[9] Isac Chiva, "George Henri Rivière: un demi-siècle d'ethnologie de la France", *Terrain*, 5, 1985, pp. 76-83.

[10] La *Netherlands Museums Association*, con sede ad Amsterdam, promuove il futuro di questo settore con azioni specifiche sui temi di inclusione, diversità culturale, sostenibilità, attrattività e finanziamento. <https://museumvereniging.nl/> [15 Ottobre 2023]

[11] Con il *Department of Antiquities of the Hashemite Kingdom of Jordan*, con il *The Higher Council for the Rights of Persons with Disabilities* e con il Ministry of Culture.

#### REFERENCES

Cirese Alberto Mario, *Oggetti, segni, musei. Sulle tradizioni contadine*, Torino, Einaudi, 1977, pp. 14.

Harrison Helen, *Audiovisual archives: A practical reader*, Paris, Unesco, 1997, pp. 14.

Sandell Richard, "Museums as agents of social inclusion", *Museum Management and Curatorship*, 17 (4), 1998, pp. 401-418, pp. 403.

Clemente Pietro, "Vent'anni dopo. Alberto M. Cirese scrittore di musei", *La ricerca folklorica*, 39, 1999, pp. 8.

Council of Europe, *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*, Treaty Office, 2005. <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention> [1 Ottobre 2023]

Salerno Irene, "Sharing Memories and "Telling" Heritage through Audio-Visual Devices. Participatory Ethnography and New Patterns for Cultural Heritage Interpretation and Valorization", *Visual Ethnography*, 3 (2), 2014, pp. 5-6.

Amoruso Giuseppe, Salerno Rossella (a cura di), *Cultural Landscape in Practice: Conservation Vs. Emergencies*, Cham, Springer Nature, 2019, pp. 8.

UNESCO, *Basic Texts of the 2003 Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, Paris, Unesco, 2020, pp. 3.

Amoruso Giuseppe, Conte Sara, "Intangible Heritage of Bedouins: Habitat, Habitus and Representations of Nomadic Culture", pp. 123-140, in Anna Anzani (a cura di), *Conscious Dwelling: For Transdisciplinary Cityscapes*, Cham, Springer International Publishing, 2022, pp. 127-138.

# Virtual Heritage Unife

Biblioteche, trascrizioni digitali, web design

**Anna Bernabè** Università degli Studi di Ferrara, Sistema Bibliotecario di Ateneo  
anna.bernabe@unife.it

**Marina Contarini** Università degli Studi di Ferrara, Sistema Bibliotecario di Ateneo  
marina.contarini@unife.it

**Davide Turrini** Università degli Studi di Ferrara, Dipartimento di Architettura  
davide.turrini@unife.it

Un progetto di ricerca e *public engagement* dell'Università degli Studi di Ferrara approda alla realizzazione della biblioteca digitale *Virtual Heritage Unife* che, grazie a tecnologie open source, attua una piena integrazione tra processi di trascrizione digitale, rappresentazione e comunicazione per arricchire l'esperienza culturale di collezioni e mostre tematiche.

A partire dal concetto di alterità digitale delle raccolte speciali, l'articolo espone i caratteri e dei risultati del progetto, aperto alla condivisione per più tipologie di fruitori e suscettibile di scalatura, implementazione ed evoluzione nel tempo.

*Design per i beni culturali, Biblioteche accademiche, Biblioteche digitali, Mostre digitali, Esperienza digitale*

A research and public engagement project of the University of Ferrara achieves the creation of the Virtual Heritage Unife digital library, which, thanks to open source technologies, implements full integration between digital transcription, representation and communication processes to enrich the cultural experience of special collections and thematic exhibitions.

Dealing the concept of digital otherness of special collections, the article details the characters and results of the project, which is open to sharing for multiple users and liable to be scaled, implemented and evolved over time.

*Design for cultural heritage, Academic Libraries, Digital Libraries, Virtual Exhibitions, Digital Experience*

## L'alterità al digitale delle raccolte speciali delle biblioteche

All'interno del patrimonio conservato dalle biblioteche vi sono raccolte spesso definite "speciali", che si differenziano dalle collezioni "correnti" proprio per la peculiarità dei documenti che le compongono. Si tratta di manoscritti, edizioni a stampa antiche o moderne (si pensi per esempio ai libri d'artista), carte geografiche, opere di grafica, fotografie, ed altri beni con caratteristiche di pregio e, spesso, di rarità se non di unicità. Un particolare fattore di "specialità" è rappresentato dalla provenienza degli esemplari, come avviene nel caso dei fondi di persona e personalità, quando illustri studiosi o professionisti decidono di donare i propri libri e le proprie carte ad una biblioteca affinché essa li conservi e li valorizzi. Ogni biblioteca, infatti, a prescindere dall'appartenenza istituzionale e dalla *mission* specifica, è tenuta a valorizzare le proprie raccolte speciali, cioè a promuoverne la conoscenza e ad «assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica» di esse, ai fini di «sviluppo della cultura» – secondo l'art. 6 del Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio (2004). La digitalizzazione degli esemplari di una raccolta e la pubblicazione delle immagini ottenute è senza dubbio una delle più promettenti attività di valorizzazione, per la sua capacità di raggiungere capillarmente i pubblici più diversi.

Il panorama delle biblioteche digitali ad oggi disponibili in rete, il proliferare delle esperienze e la considerazione di cui tali strumenti godono sia a livello internazionale sia nel nostro Paese, dove nel 2022 è stato varato il *Piano Nazionale di Digitalizzazione* (PND), ben evidenziano la percezione delle potenzialità intrinseche alla valorizzazione sviluppata attraverso la digitalizzazione. Tuttavia, se tale processo consiste nella "traduzione" di beni "analogici" in oggetti digitali, è opportuno interrogarsi sul rapporto che intercorre fra l'originale e la sua immagine digitalizzata e, facendo un passo in più, sulla condizione di "originalità" dello stesso documento digitale. Richiamando il Walter Benjamin di *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), che parla di «autenticità» dell'originale e dell'«aura» che lo contraddistingue, Thomas Stäcker, direttore della Universitäts und Landesbibliothek Darmstadt, riconosce che tali proprietà non possono essere riprodotte in sede di digitalizzazione.

Possiamo dunque considerare «patrimonio culturale» unicamente l'insieme degli originali, autentici e dotati di quell'aura, laddove le immagini digitali sono meri strumenti utili solo a diffondere informazioni sugli originali? Se l'immagine digitale «rappresenta» l'originale, ma è di fatto priva della dimensione materiale ed «auratica» di

quest'ultimo, non potrà che risultare incompleta, come una "traduzione" depauperata, priva di proprio spessore culturale, senza una vita propria. Al contrario, se l'immagine digitale può fungere da sostituto dell'originale, di certo limiterà la fruizione di quest'ultimo, che è un *unicum*, molto più difficile da raggiungere rispetto a semplici file, che sono trasmissibili ovunque in tempi brevi e visualizzabili contemporaneamente da più persone. Stäcker tenta di uscire dall'*impasse* e si sofferma sull'autonomia dell'immagine digitale rispetto all'originale, un'autonomia che affranca l'immagine dalla condizione di incompiutezza determinata dal raffronto con l'originale stesso. Secondo lo studioso, l'immagine si pone in relazione con il bene fisico e ne consente una rinnovata mediazione («Remediatisierung»), tanto che le modalità di fruizione di analogico e digitale genereranno suggestioni differenti. L'immagine digitale traduce l'analogico "ricodificandolo", poiché è ricettiva rispetto alla testimonianza del passato, e ne consente una ricostruzione "attiva" che contribuisce alla formazione della memoria del passato (Stäcker 2020). Per esempio, le scelte di metadattazione [1] dei file-immagine, utili al loro *retrieval*, ed il *linking* aperto, che favorisce le connessioni fra i patrimoni digitalizzati di istituzioni diverse, sono funzionali a percorsi esplorativi "altri" rispetto a quelli attuabili sul patrimonio analogico. Tali percorsi saranno dunque espressione di un'«alterità» delle raccolte, che prescinde da qualsiasi giudizio di valore sulla veste formale degli oggetti – pur non potendo ignorare la sostanziale differenza in termini di riproducibilità degli stessi, riproducibilità che è impossibile per i beni analogici e, al contrario, potenzialmente infinita per i file digitali, se gestiti con le opportune tecnologie (Zanetti 2021).

#### **Virtual Heritage Unife tra ricerca e public engagement**

Dagli inizi degli anni Duemila i prorettori alle biblioteche dell'Università degli Studi di Ferrara hanno fortemente sostenuto da un lato lo sviluppo di servizi bibliotecari in grado di migliorare la fruizione degli strumenti bibliografici necessari alla ricerca e alla didattica impartite in ateneo, in progressivo aumento nel mercato editoriale accademico, e dall'altro hanno assicurato grande attenzione alla tutela e valorizzazione delle collezioni antiche e di pregio conservate nelle biblioteche, collezioni che sono testimoni degli interessi scientifici degli studiosi succedutisi nella lunga storia dell'istituzione accademica ferrarese.

Le attività di tutela condotte negli anni hanno compreso la integrale catalogazione delle collezioni, progetti di restauro delle edizioni compromesse e la pianificazione di interventi di digitalizzazione.

Il percorso intrapreso sui fondi antichi si è concretizzato anche nella realizzazione di mostre e nella partecipazione e organizzazione di numerosi eventi culturali [2], mentre negli anni della pandemia la forzata chiusura di biblioteche e musei ha reso necessario individuare soluzioni finalizzate a garantire la fruizione di testi e mostre, dotandosi di sistemi che ne consentissero la gestione anche online. Il positivo riscontro avuto dal pubblico delle mostre ha altresì suggerito la prosecuzione virtuale delle esposizioni per consentire la fruizione dei capolavori librari conservati nelle biblioteche a quanti non abbiano avuto occasione di visitare gli allestimenti reali, garantendo con ciò l'apprezzamento e lo studio di opere e documenti non facilmente accessibili al pubblico, senza metterne a rischio la tutela.

Il percorso di digitalizzazione dei fondi speciali e di creazione di una biblioteca digitale di ateneo è stato contraddistinto dall'approccio evidenziato in questo contributo che riconosce alle immagini un mezzo altro di rappresentazione del patrimonio culturale, in quanto la fruizione digitale supporta suggestioni estetiche e cognitive diverse del bene analogico, concorrendo con ciò a nuove forme di visione e comprensione degli originali e a nuove valorizzazioni in virtù di una trascrizione arricchente e più che mai aperta alla condivisione e collaborazione.

Le tecnologie individuate e adottate per la realizzazione della biblioteca, a seguito di una ponderata valutazione delle soluzioni disponibili ad oggi nel settore, sono supportate dalla collaborazione instaurata tra docenti e personale tecnico dell'ateneo che attraverso lo studio, la digitalizzazione e la messa on line delle collezioni ha realizzato il portale web ad accesso aperto *Virtual Heritage Unife* [3] [fig. 01]. Al positivo risultato di questo progetto hanno altresì concorso preziose competenze interne all'istituzione universitaria e la consulenza e assistenza assicurata sia dalla Soprintendenza Archivistica e Bibliografica dell'Emilia-Romagna che dal Servizio Patrimonio Culturale della Regione Emilia-Romagna.

La cura del patrimonio culturale conservato nelle biblioteche è stata sostenuta pressoché interamente con risorse finanziarie dell'ateneo, assicurando in particolare l'*outsourcing* dei servizi di digitalizzazione e storage secondo le prescrizioni degli organismi di tutela nazionali. La valenza riconosciuta dagli organi di governo a queste attività trova consolidamento nel Piano del mandato rettorale 2015-2021 e prosegue nel mandato 2021-2027 dove viene configurata come obiettivo strategico affidato al Prorettore alle biblioteche e al Prorettore al Sistema Museale di Ateneo. Nel Piano del mandato rettorale 2015-2021 [4] gli interventi sulla tutela e valorizzazione del patrimonio culturale



01a

sono incardinati nelle attività volte alla “valorizzazione dei beni pubblici di natura sociale, educativa e culturale” e perseguendo specifici Obiettivi strategici 2019-2021 [5] quali C.4 Consolidamento e sviluppo delle attività di public engagement e H.1 Miglioramento della qualità e dei servizi delle nostre biblioteche. Con tali progetti si è contribuito alla realizzazione delle missioni cui ogni ateneo è tenuto, ovvero Didattica e Ricerca, affiancate dal 2011 dalla cosiddetta Terza Missione, l’impegno dell’Università al progresso sociale, culturale ed economico della società, ponendo particolare attenzione allo sviluppo del proprio territorio. Nel Piano del mandato rettorale 2021-2027 [6] “agli obiettivi nelle tre missioni principali (didattica, ricerca e terza missione) si affianca un ricco ventaglio di sfide in ambiti con un forte impatto sociale e culturale” che prevedono al punto 13. Patrimonio, biblioteche e attività culturali “le biblioteche e la valorizzazione delle attività culturali”, precisando che “Questi obiettivi ambiziosi, per trasformarsi in azioni concrete e incisive, hanno però bisogno di un ingrediente fondamentale: dialogo. Il dialogo che nasce dal rispetto per l’altro e per l’istituzione, e che non serve solo a diffondere il sapere, ma anche a intensificare la collaborazione e l’unità di intenti all’interno di una comunità, come pure a rafforzare, al di fuori del perimetro universitario, le sinergie con la società civile e il mondo imprenditoriale” declinando quindi la Terza Missione affidata agli atenei italiani che l’Agenzia Nazionale di Valutazione del sistema Universitario e della Ricerca (ANVUR) incaricata di valutare «la qualità dei processi, i risultati e i prodotti delle attività di gestione, formazione, ricerca, ivi compreso il trasferimento tecnologico» [7] già nell’esercizio di valu-

01a-01b  
Home page della biblioteca digitale Virtual Heritage Unife, 202



01b

tazione 2004-2011 indica come “apertura verso il contesto socio-economico mediante la valorizzazione e il trasferimento delle conoscenze” [8], includendo accanto ad attività di valorizzazione economica della ricerca, iniziative di impatto socio-culturale ed educativo ed attività di public engagement ossia «l’insieme di attività organizzate istituzionalmente dall’ateneo o dalle sue strutture senza scopo di lucro con valore educativo, culturale e di sviluppo della società e rivolte a un pubblico non accademico» [9].

#### Tecnologie open source e design per collezioni e mostre digitali

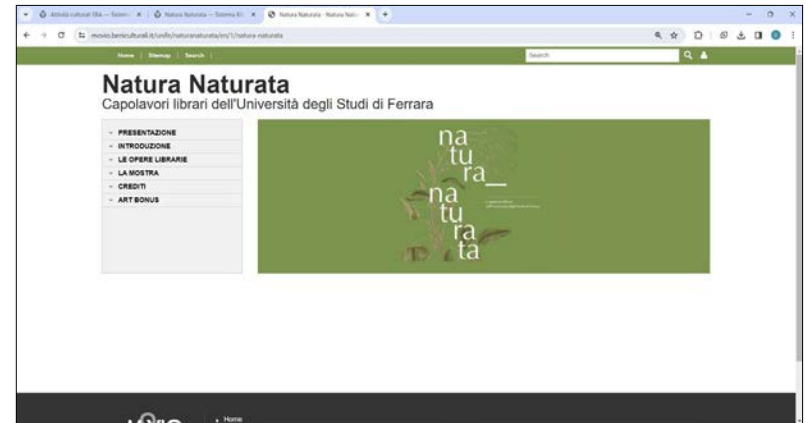
Nell’*IFLA/UNESCO Manifesto for Digital Libraries* (2010), le biblioteche digitali sono definite come collezioni online di oggetti digitali, affidabili e costruite secondo principi standard condivisi a livello internazionale, oltre ad essere provviste dei servizi che consentono di individuare le risorse messe a disposizione [10]. Dieci anni dopo, il *Nuovo Manifesto per le biblioteche digitali* (AIB 2020) coglie le suggestioni del documento IFLA/UNESCO e, dal quarto al settimo principio, non manca di richiamare la «natura di servizio di mediazione per l’accesso alle conoscenze» che le biblioteche digitali condividono con le altre biblioteche. Per svolgere la propria missione – continua il *Nuovo Manifesto* – le biblioteche digitali perseguono anche finalità di «formazione continua delle persone»; sono funzionali all’interazione fra i diversi domini cui fanno capo i beni culturali (biblioteche, archivi, musei), dei quali conservano le immagini ponendole in relazione fra loro; favoriscono la dimensione partecipativa dei pubblici, «al fine di produrre nuova conoscenza». Le biblioteche digitali sono dunque

strutture caratterizzate da un'elevata complessità e sono basate su *repositories* nei quali gli oggetti digitali vengono archiviati e metadati in modo da consentirne l'individuazione e l'interconnessione (Biagetti 2019). Inoltre, le biblioteche digitali determinano opportunità di *audience development* grazie alla sempre maggiore inclusività da esse dimostrata in anni recenti, a beneficio di pubblici non specializzati che finalmente, dai propri *devices*, possono acquisire consapevolezza dei patrimoni culturali conservati dalle istituzioni più diverse (Salarelli 2019).

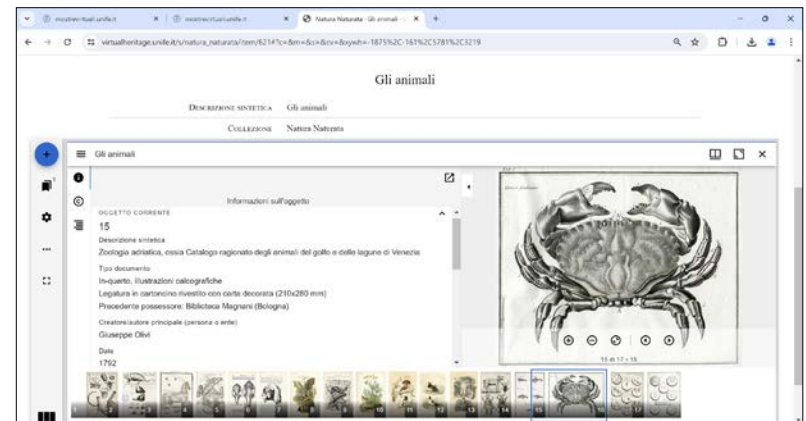
La valorizzazione che integra beni bibliografici, archivistici e museali è senza dubbio agevolata all'interno delle istituzioni accademiche, poiché il *fil rouge* disciplinare che di volta in volta si dipana sotto l'egida di didattica o ricerca contempla "naturalmente" beni di diversa natura e localizzati in molteplici istituti di conservazione. Ciò di cui a tutt'oggi si sente la mancanza a livello internazionale è però la condivisione di prassi organizzative che possano garantire sistematicità alle interazioni fra biblioteche, archivi e musei, e che, attraverso una progettualità consapevole, consolidino il ruolo strategico di tali interazioni rispetto agli *stakeholder* interni ed esterni alle istituzioni universitarie (Hudson-Ward, Rodrigues Widholm, Walter 2023).

Da qui è partita la riflessione che ha condotto il Sistema Bibliotecario e il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Ferrara alla scelta delle tecnologie per sviluppare una prima biblioteca digitale istituzionale, denominata *Virtual Heritage Unife* [11]. Come già accennato, lo strumento da adottare doveva servire sia da *repository* per le collezioni di immagini digitali di beni bibliografici, archivistici e museali dell'ateneo, sia da ambiente in cui sviluppare percorsi espositivi online. In un primo momento la scelta è ricaduta sul kit *open source* per mostre online CMS *MOVIO* [12], adottato in occasione della realizzazione di una prima mostra dal titolo *Natura naturata*. *Capolavori librari dell'Università degli Studi di Ferrara* [13] [fig. 02] (Dal Buono, Trincerini, Turrini, 2019) ma rivelatosi ben presto inadeguato in relazione alle esigenze di *storage* delle immagini e di design dell'interfaccia per la fruizione virtuale.

Dopo un'attenta fase di *benchmarking*, che ha previsto l'analisi di biblioteche digitali di altri atenei italiani, fra le quali *Phaidra* dell'Università degli Studi di Padova e *DL FICLIT* dell'Università degli Studi di Bologna [14], si è poi individuato il CMS *Omeka S* [15], sistema *open source* che consente un elevato grado di autonomia nella personalizzazione dell'interfaccia per la creazione e gestione di collezioni e mostre supportate da adeguati set di metadati e corredate da API (Application Programming Interface). Attualmente la configurazione dell'istanza *Omeka S* dell'U-



02a



02b

niversità ferrarese prevede da un lato la visualizzazione delle "collezioni" di immagini digitali, che ripercorrono la suddivisione delle raccolte speciali conservate nelle Biblioteche dell'Ateneo, dall'altro le "mostre virtuali", che valorizzano i contenuti entro *storytelling* curati da docenti e ricercatori universitari. Inoltre, *Omeka S* si dimostra versatile nell'apertura al web semantico in sede di metadattazione (Salarelli 2016; Tomasi 2021) e l'adozione contestuale del visualizzatore *Mirador* [16], ulteriore applicativo *open source* per la visualizzazione (sfogliabile e zoomabile), l'annotazione e la comparazione di immagini, ha permesso da subito di servirsi dell'imprescindibile standard IIIF (International Image Interoperability Framework) [17] per l'interoperabilità delle immagini pubblicate da istituzioni

02a-02b  
La mostra digitale *Natura naturata*. *Capolavori librari dell'Università degli Studi di Ferrara* allestita in ambiente *MOVIO* (2019) e in ambiente *Omeka S* con visualizzatore *Mirador* (2023)



03b

diverse, così da rendere possibili confronti diretti fra digitalizzazioni di beni culturali conservati in luoghi anche molto lontani fra loro (Cusimano 2021). Ulteriore tecnologia incorporata nel progetto è quella della piattaforma software *WordPress* [18] caratterizzata da ampia flessibilità strutturale e grafica e con la quale è stato realizzato il portale d'accesso ai siti *Omeka S* delle collezioni e delle mostre virtuali.

Tutte le interfacce sono progettate seguendo temi e modelli di particolare rigore grafico così da strutturare i contenuti in maniera ordinata e al contempo dinamica e flessibile, secondo criteri di funzionalità e usabilità digitali ormai consolidati (James Garrett, 2010) per fornire strumenti interconnessi e generativi (Ernst, 2012). Come evidenziano il riallestimento della mostra *Natura naturata* in *Omeka S* e la recentissima edizione della mostra *Maestri di diritto. Giuristi tra la corte Estense e l'Europa. 1441-1771* [fig. 02] [fig. 03] gli allestimenti virtuali propongono nuove selezioni, narrazioni e interpretazioni dei significati insiti nei beni digitalizzati (Drucker, 2011) individuando elementi grafici e palette cromatiche identitarie e originali nel rispetto dell'immagine coordinata e del quadro strutturato della comunicazione istituzionale di ateneo (Dal Buono, 2016; Dal Buono, 2018); tutto ciò a delineare in ultima analisi un progetto dove la collaborazione sinergica tra trascrizione digitale, rappresentazione e comunicazione attivano processi al contempo di conservazione dei beni e di arricchimento dell'esperienza culturale, aperti alla condivisione per più tipologie di fruitori e suscettibili di scalatura, implementazione ed evoluzione nel tempo.

03a-03b  
La mostra digitale *Maestri di diritto. Giuristi tra la corte estense e l'Europa, 1441-1771* allestita in ambiente *Omeka S*, 202



03b

#### NOTE

[1] I metadati sono le informazioni delle quali ciascun file deve essere dotato per essere gestibile e conservabile nel tempo. Poiché la correttezza e l'eshaustività dei metadati sono determinanti per il ritrovamento dei file e per l'usabilità delle biblioteche digitali, essi devono essere assegnati da professionisti della catalogazione e della descrizione bibliografica e archivistica (Biagetti 2019, pp. 83 e sgg.).

[2] <https://sba.unife.it/it/attivita> [12 novembre 2023]

[3] <https://mostrevirtuali.unife.it/> [12 novembre 2023]

[4] Università degli Studi di Ferrara. *Piano di mandato 2015-2021*. Aggiornato con Decreto Rettorale Rep n. 1731/2017 Prot. n.156308 del 13 dicembre 2011 (2017).

[5] Università degli Studi di Ferrara. *Piano strategico 2019-2021*. Approvato dal Consiglio di Amministrazione del 14 novembre 2018 con parere positivo del Senato Accademico del 9 novembre 2018 (2018).

[6] Università degli Studi di Ferrara. *Piano di mandato 2021-2027* (2021).

[7] Regolamento concernente la struttura ed il funzionamento dell'Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca (ANVUR), (adottato ai sensi dell'articolo 2, comma 140, del decreto-legge 3 ottobre 2006, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 novembre 2006, n.286) D.P.R. 1 febbraio 2010 n. 76 (2010).

[8] Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca. Bando di partecipazione alla VQR 2004-2011, comma 3 dell'Appendice 2 (2011).

[9] Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca, Linee guida per la compilazione della Scheda Unica Annuale Terza Missione e Impatto Sociale SUA-TM/IS per le Università (2018).

[10] «A *digital library* is an online collection of digital objects, of assured quality, that are created or collected and managed according to internationally accepted principles for collection development and made accessible in a coherent and sustainable manner, supported by services necessary to allow users to retrieve and exploit the resources».

[11] La biblioteca digitale *Virtual Heritage Unife* è frutto di un progetto di ricerca dell'Università degli Studi di Ferrara in atto dal 2019 sotto la responsabilità scientifica di Marina Contarini e Davide Turrini. L'unità di ricerca, che integra personale e risorse del Sistema Bibliotecario di Ateneo e del Dipartimento di Architettura, è composta da Enrico Arlizzoni, Anna Bernabè, Marina Contarini, Matteo Maini, Marco Manfra, Davide Turrini e Gianantonio Vecelli.

[12] Il *Content Management System* (CMS) open source *MOVIO*, destinato a tutti gli istituti culturali italiani, è nato dalla cooperazione tra l'Istituto centrale per il Catalogo Unico e le Informazioni Bibliografiche e l'Istituto centrale per gli archivi, in collaborazione con l'Osservatorio tecnologico per i beni e le attività culturali. Si rimanda in proposito a <https://www.movio.beniculturali.it/> [12 novembre 2023]

[13] <https://www.movio.beniculturali.it/unife/naturaturata/> [12 novembre 2023]

[14] <https://phaidra.cab.unipd.it/>; <https://dl.ficlit.unibo.it/s/lib/page/home> [12 novembre 2023]

[15] <https://omeka.org/s/> [12 novembre 2023]

[16] <https://projectmirador.org/> [12 novembre 2023]

[17] [https://iif.io/guides/using\\_iif\\_resources/](https://iif.io/guides/using_iif_resources/) [12 novembre 2023]

[18] <https://wordpress.com/it/> [12 novembre 2023]

## REFERENCES

IFLA/UNESCO *Manifesto for Digital Libraries*, 2010, <https://www.ifla.org/publications/ifla-unesco-manifesto-for-digital-libraries/> [12 novembre 2023]

James Garrett Jesse, *The elements of user experience. User-centered design for the web and beyond*, Indianapolis, New Riders Publishing, 2010, pp. 240.

Drucker Joanna, "Humanities approaches to interface theory", *Culture machine*, n. 12, 2011, pp. 1-20.

Ernst Wofgang, *Digital memory and the archive*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012, pp. 265.

Irace Fulvio, Ciagà Graziella Leyla (a cura di), *Design & cultural heritage. Archivio animato*, Milano, Electa, 2013, pp. 253.

Dal Buono Veronica, *Comunicare l'Università. Tra ricerca e didattica*, Ferrara, Media MD, 2016, pp. 95.

Salarelli Alberto, "Gestire piccole collezioni digitali con Omeka. L'esperienza di MoRE (A Museum of REfused and unrealised art projects)", *Bibliothecae.it*, n. 2, 2016, pp. 177-200, DOI: 10.6092/issn.2283-9364/6393 [12 novembre 2023]

Tomasi Francesca, "Archivi di persona in linked open data. Il modello concettuale come strumento di integrazione nei GLAMs", *AIB studi*, n. 2, 2017, pp. 283-310, DOI 10.2426/aibstudi-11647 [12 novembre 2023]

Dal Buono Veronica, *Comunicare l'Università degli Studi di Ferrara. Manuale di identità visiva*, Ferrara, Media MD, 2018, pp. 118.

Biagetti Maria Teresa, *Le biblioteche digitali. Tipologie, funzionalità e modelli di sviluppo*, Milano, Franco Angeli, 2019, pp. 253.

Dal Buono Veronica, Trincerini Elisabetta, Turrini Davide (a cura di), *Natura naturata. Capolavori librari dell'Università degli Studi di Ferrara*, Ferrara, UnifePress, 2019, pp. 71.

Salarelli Alberto, "Maria Teresa Biagetti, Le biblioteche digitali. Tipologie, funzionalità e modelli di sviluppo, con scritti di Roberto Raieii, Antonella Iacono, Antonella Trombone, Simona Turbanti, Milano, Franco Angeli, 2019", *Bibliothecae.it*, n. 2, 2019, pp. 456-459, DOI: 10.6092/issn.2283-9364/10390 [12 novembre 2023]

AIB, Gruppo di lavoro sulle biblioteche digitali, *Nuovo Manifesto per le biblioteche digitali*, 2020, <https://www.aib.it/notizie/nuovo-manifesto-per-le-biblioteche-digitali/> [12 novembre 2023]

Bernabè Anna, Contarini Marina, Manfra Marco, Turrini Davide, *Design for cultural heritage at the University of Ferrara*, pp. 455-463, in J. Domenech, P. Merello, E. De La Poza, R. Pena-Ortiz (a cura di), *HEAD'20. 6th International Conference on Higher Education Advances*, Valencia, UPV, 2020, pp. 1463.

Stäcker Thomas, "Wozu braucht man das Vergangene? Ideen zur Rolle und Aufgabe von Landesbibliotheken bei der Digitalisierung des schriftkulturellen Erbes", pp. 41-54, in *Historisches Erbe und zeitgemäße Informationsinfrastrukturen. Bibliotheken am Anfang des 21. Jahrhunderts: Festschrift für Axel Halle*, Matthias Schulte (Hrsg.), Kassel, Kassel University Press, 2020, DOI: 10.17170/kobra-202010131934 [12 novembre 2023]

Cusimano Fabio, "Biblioteca Digitale, o dell'evoluzione della biblioteca. La Veneranda Biblioteca Ambrosiana e la sua nuova Biblioteca Digitale ad accesso aperto dedicata ai manoscritti", *Bibliothecae.it*, n. 1, 2021, pp. 420-462, DOI: 10.6092/issn.2283-9364/13076 [12 novembre 2023]

Tomasi Francesca, "L'edizione delle carte degli scrittori: l'archivio letterario incontra il (nativo) digitale", in *Biblioteche oggi Trends*, n. 1, 2021, pp. 81-91, DOI: 10.3302/2421-3810-202101-081-1 [12 novembre 2023]

Zanetti Melania, *Conservare il patrimonio archivistico e librario. Modalità e professionalità*, pp. 65-71, in Marina Contarini, Maria Grazia Mondini (a cura di), *Custodire e trasmettere la conoscenza. Recupero, valorizzazione e corretta conservazione del patrimonio librario*, Ferrara, UnifePress, 2021, DOI: 10.15160/rfh2-z888 [12 novembre 2023]

Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale - Digital Library, *Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale (PND)*, 2022, <https://digitallibrary.cultura.gov.it/il-piano/> [12 novembre 2023]

Tomasi Francesca, *Organizzare la conoscenza. Digital Humanities e Web semantico: un percorso tra archivi, biblioteche e musei*, Milano, Editrice Bibliografica, 2022, pp. 183.

Hudson-Ward Alexia, Rodrigues Widholm Julie, Walter Scott (a cura di), *Cultural Heritage and the Campus Community. Academic Libraries and Museums in Collaboration*, Chicago IL., ACRL, 2023, pp. 250.

# Dentro e fuori il museo

Dalla lettura geometrica  
alla strategia di comunicazione

**Veronica Dal Buono** Università degli Studi di Ferrara  
*veronica.dalbuono@unife.it*

**Federica Maietti** Università degli Studi di Ferrara  
*federica.maietti@unife.it*

Tramite approcci e strategie tipiche del Design, mettendo in correlazione le discipline delle tecniche di rappresentazione e quelle relative al visual e graphic design, è possibile comunicare in maniera contemporanea il significato, il valore e il ruolo storico/culturale del patrimonio demoetnoantropologico.

Si documenta una duplice esperienza di ricerca e didattica svolta presso la scuola di design ferrarese e indirizzata alla trascrizione e comunicazione degli artefatti del Museo degli Usi e Costumi della Gente di Romagna a Santarcangelo di Romagna.

*Musei demoetnoantropologici, Patrimonio culturale, Tecniche di rappresentazione, Design della comunicazione, Didattica del design*

Through approaches and strategies typical of Design, by correlating the disciplines of representation techniques and those related to visual and graphic design, it is possible to communicate the meaning, value and historical/cultural role of demo-ethno-anthropologica heritage in a contemporary manner.

A twofold research and teaching experience is documented, carried out at the design school of Ferrara and aimed at the transcription and communication of the artefacts of the Museo degli Usi e Costumi della Gente di Romagna in Santarcangelo di Romagna.

*Demo-ethno-anthropological museum, Cultural heritage, Representation techniques, Communication design, Design teaching*

«Se si toglie la memoria alle cose, esse diventano informazioni o anche merci, che vengono spostate in uno spazio temporale vuoto, astorico».

Byung-Chul Han, *Il profumo del tempo*, Milano, Vita e pensiero, 2017, pp. 136.

«La definizione di “bene demoetnoantropologico” è piuttosto complessa e in via di definizione, in generale sono individuati in questa categoria beni materiali e immateriali che appartengono alle tradizioni di gruppi umani europei ed extra-europei e testimoniano il tessuto culturale fondante delle differenti comunità. Sono beni immobili, collezioni di beni mobili e documentazioni storiche; ma anche beni immateriali come ad esempio cerimonie, musiche, leggende e dialetti o lingue» [1].

Il termine “demoetnoantropologico” unisce più lemmi (“demo”, dal greco δῆμος, popolo; “etno”, dal greco ἔθνος, etnia, stirpe; “antropo”, dal greco ἀνθρώπος, uomo), per riferirsi alle discipline che studiano l’uomo dal punto di vista sociale e culturale quali demologia, etnografia e antropologia. Come aggettivo congiunto all’espressione “bene culturale” [2] chiarisce una consapevolezza patrimoniale relativa alle culture tradizionali, regionali, popolari (prima accolte nel “folklore”) che è propria della seconda metà del Novecento.

Nello specifico i luoghi depositari di queste culture, i musei DemoEtnoAntropologici (poi musei DEA), nati nel corso della seconda metà del Novecento, sono in Italia la prima tipologia di museo per numero e diffusione sul territorio [3]; in talune aree della penisola spesso rappresentano l’unica istituzione museale presente.

La stagione di rinascita e interesse verso i musei etnografici e il multiculturalismo può dirsi essere emersa visibilmente con l’inaugurazione dal Museo Quai Branly nei primi anni Duemila (Parigi, 2006) e portata alla conoscenza del più ampio pubblico anche in Italia con l’apertura MuDEC Museo delle Culture (Milano, 2015), entrambi emblematici per le scelte architettoniche e museografiche operate con gli architetti progettisti (Jean Nouvel il primo, David Chipperfield il secondo). Sempre nel primo decennio del nuovo millennio (2008) l’istituzione a Perugia della Scuola di specializzazione in Beni demoetnoantropologici, la cui convenzione con le Università della Basilicata, di Firenze, Siena e Torino testimonia l’apertura e diffusione sul territorio.

Lasciando ad altri contesti le argomentazioni di ordine museografico e museologico sulle forme espressive del fenomeno espositivo etnografico, quanto le dissertazioni sulla duplice funzione di conservazione della cultura e

fruizione della stessa che essi svolgono, possiamo affermare che i musei DEA sono oggi spazi di incontro di professionisti (quanto di volontari) del patrimonio, attenti ai paesaggi culturali, ai saperi e alle pratiche, al fine di potenziare le risorse culturali locali e con l'intento di preservare non solo l'oggetto, ma anche il contesto al quale quell'oggetto appartiene, salvaguardandone la conoscenza.

L'attenzione alle comunità e agli ambienti culturali, il desiderio di costruire reti e aprirsi alle esperienze è vivo infatti nelle tante realtà minori diffuse sul territorio (Brocolini et al., 2021).

I progetti di tutela e valorizzazione dei saperi, le buone pratiche operative sono spesso realizzati in mutua relazione tra i musei DEA e altri enti locali come biblioteche e musei civici.

Insieme si svolgono laboratori, conferenze, festival con uscite didattiche e comunicative di diverso tipo, di cui fare eco pubblicamente grazie agli strumenti di comunicazione contemporanei [4].

Al pari quindi dei luoghi della cultura contemporanea, gli spazi espositivi del patrimonio etnografico si propongono oggi come luoghi di sperimentazione in cui è possibile confrontarsi con artefatti fisici portatori di memoria, ideali anche nella formazione e didattica del design.

L'approfondimento del tema di ricerca incentrato sulla memoria dell'oggetto nella documentazione museale ha costituito un'interessante occasione di collaborazione tra il corso di studio in Design del prodotto industriale dell'Università di Ferrara e il MET, il Museo degli Usi e Costumi della Gente di Romagna a Santarcangelo di Romagna, in provincia di Rimini, individuato come oggetto di studio prima in un ciclo di corsi di Disegno e Rappresentazione [5], poi integrati ad una esperienza di "trascrizione" in Design della comunicazione.

Il MET contiene raccolte di materiali e reperti etnografici all'interno dello spazio recuperato del macello comunale [fig. 01]. Al suo interno è attivo un Centro Etnografico per la Ricerca e la Documentazione che ha avviato, tra le altre iniziative, una organizzazione sistematica di campagne di ricerca e di produzione documentaria per promuovere lo studio delle tradizioni popolari. Il museo raccoglie e conserva le testimonianze della gente di un territorio ricco di tradizioni popolari, oggetti, a volte molto semplici, legati al lavoro, che hanno il potere di conservare diversi tipi di memoria, e che hanno rappresentato il contesto di ricerca e sperimentazioni didattiche per elaborare un percorso di conoscenza, rilievo, rappresentazione e interpretazione (Giuffrè, Turci, 2021). Un'occasione di "misurazione", secondo diverse accezioni, individuando oggetti che



01

“possiedono” una memoria (individuale o collettiva) e un significato sociale in relazione al “corpo” (nelle loro forme legate all’uso) e alle funzioni (Balzani et al., 2023).

Il Laboratorio del Disegno ha attivato un’esperienza di conoscenza con gli oggetti, la loro memoria e la narrazione storica, partendo dal disegno e dalla rappresentazione grafica come strumenti di conoscenza e interrogazione profonda. La forma di oggetti di uso quotidiano (di un quotidiano passato), è indagata in rapporto al tempo, allo spazio e alle forme della memoria, definendo un processo di rilievo e rappresentazione in grado al contempo di incoraggiare la riflessione sulle possibili variazioni di forma e funzione.

#### **Dentro il museo. Gli oggetti e la loro rappresentazione**

L’esperienza di ricerca – pur nascendo come occasione di applicazione grafico-rappresentativa, focalizzando nella collaborazione col MET la declinazione disciplinare del Disegno – travalica i confini del “museo” e sfrutta le connessioni ampie che la rappresentazione ha nell’ambito del design e degli insegnamenti del disegno industriale. Lavorare su oggetti del quotidiano apre a riflessioni sul mondo preindustriale e artigianale, sostanzialmente scomparso, e alla necessità di riflettere sui valori immateriali che gli oggetti stessi incorporano e trasmettono, valori che gli studenti del corso di laurea in design del prodotto industriale declineranno in altri e successivi contesti del loro percorso di studi.

01  
Vista interna del MET Museo degli Usi e Costumi della Gente di Romagna, Santarcangelo di Romagna. Foto, Federica Maietti

La sperimentazione “dentro il museo” ha consentito di toccare, misurare, “muovere”, simulare l’utilizzo di oggetti che, seppur musealizzati, possiedono caratteristiche tali da poter innescare una interazione, a differenza di quando accade normalmente nell’esperienza di fruizione di un museo nella sua accezione più convenzionale.

Gli oggetti contenuti al MET spesso conservano l’impronta di chi, usandoli quotidianamente, li ha consumati fino al punto di farli diventare parte di sé [6]. La documentazione di tali peculiarità possiede un grande valore non solo dal punto di vista della “trascrizione grafica” attraverso il “rilievo” in senso lato di oggetti che possiedono caratteristiche di unicità, ma sposta il livello analitico sul piano progettuale-ideativo, in un concetto di ergonomia *ante litteram* appartenente a un passato in cui era il singolo utilizzatore di un determinato strumento a plasmarne le caratteristiche materiali. Pratica distante da ciò che accade oggi nella produzione di oggetti “in serie” o su larga scala. La riflessione, in tal senso, diviene ancora più centrale per le discipline del Design del prodotto industriale, e in particolare nel rapporto disegno-progetto. Gli oggetti contenuti nei musei DEA hanno caratteristiche materiali strettamente collegate alle materie prime reperibili localmente e alle tecniche di lavorazione proprie di uno specifico insediamento. Le misure sono le braccia, l’ampiezza dell’aratro, la statura e la larghezza del palmo della mano. Sono i mestieri e le tradizioni che plasmano gli oggetti nel loro utilizzo quotidiano; e gli oggetti, le loro modifiche e trasformazioni, o “adattamenti”, vengono realizzati e tramandati senza un “progetto” disegnato, ma grazie al sapere delle “mani”, della terra, e grazie a una cultura collettiva. La trascrizione grafica di queste espressioni di cultura locale consente di cogliere connessioni e discontinuità tra la memoria del passato e la prassi contemporanea, in cui ogni realizzazione oggettiva è preceduta dal disegno di progetto. Il percorso di ricerca all’interno degli spazi del museo MET si è quindi svolto incentrando l’esperienza sull’esercizio di valorizzazione della cultura locale tramite la rappresentazione grafica come studio degli oggetti, nella convinzione che «è solo tramite il Disegno che dichiariamo a noi stessi i nostri istinti ideativi; è tramite le tecniche che li realizziamo; è tramite i metodi che li rendiamo coerenti e comprensibili; è tramite la rappresentazione che esprimiamo compiutamente l’ipotesi che intendiamo realizzare» (Giandebiaggi, 2006).

Ad ogni gruppo di studenti sono stati assegnati oggetti diversi su cui concentrare l’attenzione, partendo innanzitutto dall’analisi attenta che porta alla rappresentazione dell’eidotipo, elaborato basilare nelle operazioni di rilievo

che consente di rappresentare l’oggetto scomponendo l’analisi in diversi aspetti: caratteristiche dimensionali, materiche, strutturali, di usabilità, componenti. Sulla base di queste rappresentazioni sono state realizzate semplici operazioni di misura con metodi diretti e il rilievo fotografico degli oggetti.

Gli oggetti da attribuire agli studenti sono stati selezionati attraverso il criterio della varietà (funzionale, formale, materica), includendo elementi appartenenti a tutte le sezioni del Museo (il ciclo del grano, tessitura e filatura, la paglia, i trasporti rurali, ecc.). Tutti i gruppi avevano, come oggetto comune, una *caveja* [fig. 02] elemento fortemente caratterizzate gli usi del luogo e le pratiche legate al lavoro della terra, tanto da essere considerata uno dei simboli della Romagna: è un’asta di ferro battuto terminante in sommità in una piastra decorata con anelli e immagini allegoriche: gallo, mezzaluna, sole, aquila e alcuni simboli religiosi (croce o colomba). La *caveja*, inserita tra due buoi per accoppiare il giogo al timone, serviva per assicurare il traino dell’aratro o del carro, oppure per frenarlo. Nella cultura popolare la *caveja* assunse anche un valore simbolico e un uso rituale, assumendo anche una connotazione di oggetto con proprietà propiziatricie, per scacciare le forze negative o per riconoscere il sesso del nascituro.

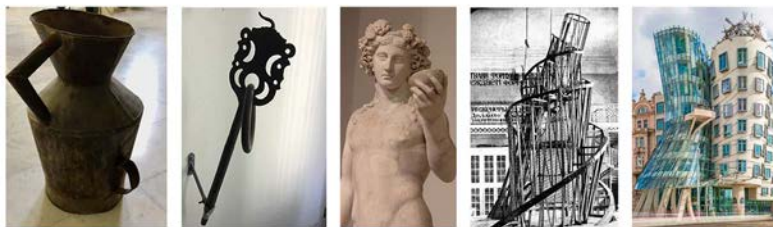


02

02  
Vista interna  
del MET di  
Santarcangelo,  
esposizione  
di *caveje*. Foto  
Federica Maietti

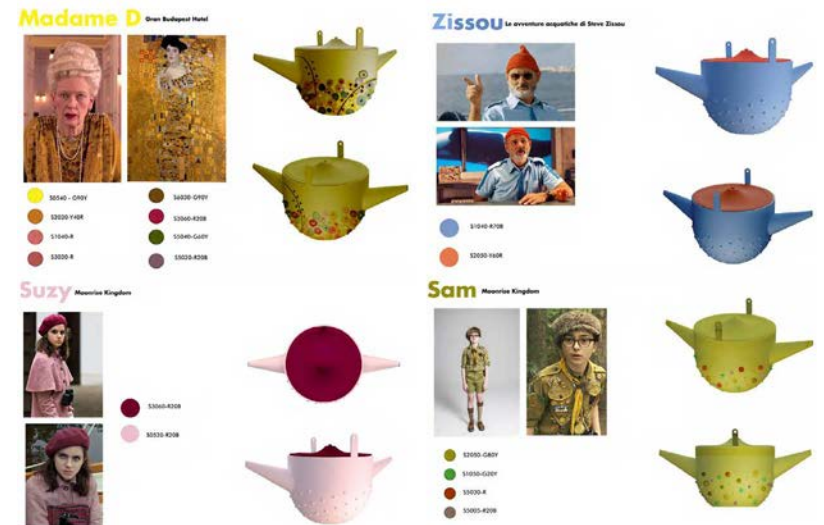
Sono stati poi analizzati i significati storici e i valori etnografici dell'oggetto, utilizzando le fonti documentali messe a disposizione e il supporto del personale del MET, per approfondire i significati storici, i valori etnografici dell'oggetto, di ritualità e funzioni, oltre all'analisi delle relazioni d'uso (correlate al corpo e allo spazio). La lettura ergonomica, oggetto di rilievo al pari di materiali, componenti, forme e dimensioni, ha consentito di estendere l'analisi alle relazioni corpo/oggetto, riferendosi alle dimensioni corporee (mani, braccia, busto, gambe) e all'atto di utilizzo.

Alla fase di conoscenza diretta, è seguita la fase di rappresentazione, fase che ha visto applicazioni grafiche sia descrittive (quali proiezioni ortogonali, viste assonometriche, sezioni, esplosi assonometrici) che interpretative, stimolando gli studenti nella ricerca di nuove interpretazioni e percorsi di trasformazione per proporre "nuove" forme, ridefinendo geometrie, piani di sezione, profili, cogliendo possibili metamorfosi dell'oggetto musealizzato e proponendo possibili processi di attualizzazione che offrissero diverse chiavi di lettura, anche attraverso relazioni simboliche in grado di catalizzare nuovi significati [fig. 03].



03

03  
"Transizione" di forma e funzioni.  
Dai riferimenti culturali al  
concept reinterpretativo.  
Studente Alessandro Mantovani



04

Il lavoro di reinterpretazione degli oggetti ha richiesto un ulteriore sforzo, ovvero la ricerca di nuove forme e funzioni mescolando le caratteristiche dei diversi oggetti assegnati (estraendo sezioni e profili significativi), e ricercando riferimenti culturali e concettuali come linee guida della reinterpretazione [fig. 04]. Una reinterpretazione che stimola determinati aspetti del fare "creativo", ma che resta radicata nella lettura dei significati culturali e nell'analisi metrico-morfologica condotta: «l'artista opera con la fantasia, mentre il designer usa la creatività. [...] La fantasia è una facoltà dello spirito capace di inventare immagini mentali diverse dalla realtà nei particolari o nell'insieme; immagini che possono anche essere irrealizzabili praticamente. La creatività è una capacità produttiva dove fantasia e ragione sono collegate per cui il risultato che si ottiene è sempre realizzabile praticamente» (Munari, 1971).

Complessivamente la sperimentazione ha consentito di apprendere e applicare i fondamentali della geometria proiettiva, le basi per la rappresentazione bidimensionale e tridimensionale e l'applicazione di diverse tecniche grafiche [fig. 05]. Tra queste applicazioni, ampio spazio è dedicato alla realizzazione degli oggetti reinterpretati attraverso la modellazione fisica, pratica essenziale nel campo del design. La realizzazione di prototipi, mockup e plastici in scala rappresenta il punto di incontro tra la

04  
Riferimenti  
concettuali  
e analisi  
cromatica  
per reinterpretare  
caveja,  
incudinella  
e schiaccia  
passatelli  
in teiera.  
Studentessa  
Ginevra  
Angrisani



05

componente effimera del progetto e la concretezza tangibile del modello realizzato, svelando le criticità costruttive e favorendo una maggiore comprensione degli aspetti tecnologici e realizzativi. Questa fase è stata sviluppata attraverso l'uso di tecniche di produzione artigianali, con materiali semplici (cartone, balsa, pasta di legno) per la realizzazione dei modelli di studio, utilizzando poi materiali e strumentazioni più elaborati per la realizzazione del modello di presentazione finale [fig. 06].

Gli elaborati grafici e i modelli fisici realizzati sono stati esposti al MET, creando una mostra temporanea in cui all'allestimento dei materiali etnografici è stata accompagnata l'esposizione delle reinterpretazioni realizzate nelle applicazioni di ricerca della "memoria dell'oggetto nella documentazione museale".

05  
Elaborati grafici di analisi e reinterpretazione.  
Studentessa  
Elena De Gaspari

## “Disegno” come rappresentazione, disegno come “graphic design”

La presente riflessione nasce dall'idea di incrociare due modi – consolidatisi in distinte discipline – di riportare “segni” che divengono “immagini”, nella consapevolezza che il disegno in sé rappresenta un *medium* comune a queste diverse attività del pensiero umano, in un confine sfuggente, sfumato, continuo fra le due, a cavallo fra strumento pedagogico (è il disegno base della didattica del design quanto dell'architettura), di ricerca e professionale. Disegnare interessa la prefigurazione di idee, la progettazione. È un esercizio fisico e intellettuale insieme che può svolgersi a mano, con schizzi, disegni interpretativi e disegni tecnici, o al computer, con sistemi vettoriali quanto con strumenti ibridi resi possibili dal digitale, assemblando in collage virtuali elementi sia del disegno manuale digitalizzato e trasformato in immagini raster, che di produzione autoriale [7]. Nella esperienza qui presentata, i metodi sono stati applicati entrambi in un flusso progressivo e crescente.

«Il pensiero pensa e l'immaginazione vede, dice Munari, e aggiunge che il prodotto della creatività e dell'invenzione nasce dalle relazioni che il pensiero fa con ciò che conosce. In questo senso – quello del conoscere – il Disegno è un immenso spazio di ricerca n-dimensionale» (Maietti, 2023).

06  
Fasi di realizzazione del modello finale.  
Studentessa  
Azzurra Ciccone

### LAVORO DI MODELLAZIONE FISICA

MATERIALI UTILIZZATI:  
• Legno di faggio  
• Anelli in legno naturale  
• Bastoncini in legno  
• Astina estensibile per tenda



FASE 1  
• Disegno delle sagome sui pannelli di legno  
• Taglio di tutte le sagome



FASE 2  
• Levigatura  
• Definizione dei dettagli



FASE 3  
• Assemblaggio ed incollaggio struttura portante



FASE 4  
• Assemblaggio pendolo  
• Impregnatura



06

Se è vero che i mezzi applicati influenzano i significati e il modo di prefigurare il progetto, il computer e i suoi strumenti non sono un dispositivo considerabile come “neutrale”. Di conseguenza nel contesto educativo, la necessità del disegno manuale è stata trasmessa nelle pratiche degli anni fondativi, richiedendo la matita come strumento obbligatorio per favorire attraverso la percezione aptica, il processo pensante dell'autore. È risultato altrettanto necessario il passaggio a rappresentazioni che si avvalgono dello strumento computer, strumento di precisione che si presta all'esattezza, alla elevata risoluzione e alla moltiplicazione delle soluzioni, applicato in particolare nella seconda fase progettuale.

Il programma triennale della scuola di design ferrarese prende avvio con la propedeutica al “vedere”, al “progettare”, svolta attraverso la pratica della misurazione (Bistagnino, 2010), del rilievo e disegno nel Laboratorio del Disegno che, negli anni accademici 2021/2022 e 2022/2023 è stato affrontato lavorando sulle collezioni del MET di Sant'Arcangelo.

Misurare sul campo le cose, capire un ambito e il suo contesto attraverso il concept sketching e la rappresentazione eidotipica, avvalendosi della fotografia come strumento di verifica, significa avvicinarsi alla parte fisica degli oggetti, alla comprensione della lavorazione che li ha resi possibili, alla struttura come esito del sistema di produzione artigianale. Il ridisegno dei singoli oggetti consente quindi immergersi in un ambito ricco di implicazioni sociali, comportamentali, che ritrovano riscontro nella memoria e “creatività” delle generazioni che hanno realizzati gli strumenti e artefatti della tradizione demoetnoantropologica, al di fuori di qualsiasi uso commerciale.

Il metodo di rappresentazione, il sistema di rilevamento, è valido per qualsiasi oggetto/attrezzo, e può costituire nel tempo la base per una “schedatura” ragionata fondamentale per l'archiviazione, classificazione e conservazione dell'identità storico culturale trasmessa dai reperti.

#### **L'etnografia esce dal museo. Trasfigurazioni grafico-comunicative**

Portare il MET “fuori”, “esportarlo”, è la seconda parte dell'esercizio, pensata da svolgersi con studentesse e studenti per aprire nuovi orizzonti di divulgazione (o meglio, di comunicazione culturale) delle collezioni museali, svolgendo una riflessione teorica (attraverso un ciclo di lezioni) quanto pragmatica (mettendo alcuni studenti alla pratica di un esercizio) in un discorso volutamente interdisciplinare.

Già la scuola ferrarese offre, al primo anno di frequenza, in parallelo a Disegno e Rappresentazione, l'insegnamento *foundational* di Design della comunicazione, per impartire gli elementi statuari del graphic design editoriale. I primi strumenti per il design di strategie della comunicazione vengono praticati al secondo anno (Concept design è integrato alle discipline della grafica). I discenti quindi, giunti al terzo anno e coinvolti in uno specifico laboratorio di tesi dedicato al Design della comunicazione, posseggono gli strumenti per svolgere un esercizio atto a trasferire dalla rappresentazione alla comunicazione l'analisi e conoscenza in specifico degli artefatti del museo demoetnoantropologico, come naturale passaggio e sintesi tra saperi e ambiti disciplinari.

L'esperienza è stata focalizzata sull'integrazione degli strumenti e processi caratteristici delle due discipline – rappresentazione grafica (disegno) e design della comunicazione – per esplorare anche nelle esperienze didattiche le potenzialità di una narrazione integrata, utile alla valorizzazione dei giacimenti di cultura materiale, e quindi funzionale a verificare la contiguità tra i metodi e le pratiche del Disegno.

L'archivio, le raccolte del museo, nella forma dei materiali grafici già prodotti quali eidotipi e schizzi, hanno svolto la funzione di punti di partenza. Il percorso di indagine ha previsto il passaggio dal rilievo dell'oggetto fisico, alla lettura geometrica e rappresentazione grafica, per poi pensare allo sviluppo di una strategia di comunicazione che poggiasse su “immagini” rielaborate degli stessi, sviluppate con diverse finalità.

Obiettivo generale dell'esercizio, lo sviluppo di abilità e competenze nel design della comunicazione e design sistemico applicato al contesto della cultura materiale, ibridando la documentazione e rappresentazione di un repertorio di oggetti definibile come “collezione” con il communication design.

La domanda essenziale cui rispondere nel progetto è stata: come raccontare l'etnografia “fuori” dal museo etnografico? Con quali forme di narrazione e in quali nuovi contesti? Come può tradursi e trasmettersi la conoscenza della cultura materiale degli oggetti etnografici nella contemporaneità? In tutto ciò, quale il contributo delle discipline del design?

Studentesse e studenti sono stati stimolati alla verifica delle potenzialità dei diversi strumenti della rappresentazione e degli strumenti fisici e digitali utili per la rappresentazione visiva e la narrazione della collezione.

Per raggiungere nuove forme di pubblico la collezione dei reperti ha necessità di essere valorizzata con strategie che

invitino alla partecipazione, “usando” il patrimonio esistente in modo nuovo, diverso, capace di sensibilizzare la memoria storico-etnografica creando nuovi “ambasciatori” che a loro volta si facciano portatori di un messaggio positivo e rinnovino l’interesse alla visita al museo.

I discenti sono stati invitati a seguire un percorso suddiviso in step progressivi. Per primo, in seguito all’analisi del contesto, a individuare un gruppo di utenza/audience cui rivolgere il concept, studiando le caratteristiche di un utente specifico afferente al gruppo. L’esercizio è stato svolto con l’ausilio di una *empathy map*, prefigurata immedesimandosi in un soggetto che abbia svolto un’esperienza di visita al MET e delineandone il ritratto, il profilo specifico quanto al contempo nei tratti comune al gruppo audience. Le scelte sono ricadute su categorie quali i bambini di età scolare, millennials, universitari, adulti e anziani con già nutrito interesse verso i beni demoetnoantropologici o come visitatori occasionali.

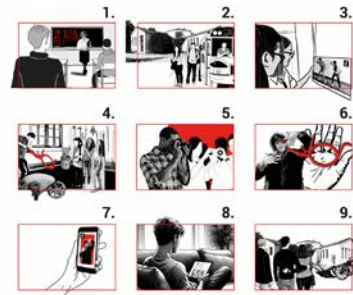
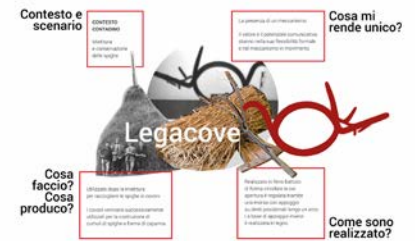
Ne è emerso che il “nemico numero uno” dell’esperienza in ambito etnografico può essere la “noia”, la distrazione e il disinteresse dovute dall’incapacità da parte del pubblico di comprendere in termini profondi la memoria del contesto, che si traduce in fruizione veloce, distratta, fino all’oblio dello stesso museo. Il tema demoetnoantropologico, più di altri soggetti, può risultare di difficile accesso al grande pubblico [fig. 07].

In un secondo momento gli studenti sono stati invitati a scegliere o precisare una sezione tematica della collezione sulla quale portare attenzione. In questa fase sono risultati fondamentali gli eidotipi, base per lo studio interpretazione grafica per il nuovo progetto. In relazione agli oggetti si può proporre una comunicazione che valorizzi ora la produzione artigianale degli stessi, ora le funzioni, le tipologie e le variazioni dei prodotti, la trasformazione e invenzione che avviene durante l’utilizzo, il contesto culturale, la ritualità e le tradizioni.



07

07  
 “Mettere le mani in pasta”, esperienza di condivisione legata alla tradizione culinaria. Studenti Alessia Buson, Giorgia Cancelli, Laura Saccardin



08  
 Esperienza di “trasfigurazione” digitale, da legacove a occhiali. Studenti Barbara Mantovani, Julia Musig, Joshua Rossi



08

Quindi, definita audience e area tematica con le sue chiavi di lettura, l’iter di concept conduce agli strumenti, canali e azioni di comunicazione. Libere di proporre strumenti non convenzionali, esplorare supporti tradizionali in contesti inconsueti originali, le azioni individuate dai giovani progettisti sono state facilitate da un mazzo di carte, dette *communicative cards*, integrate dai docenti già da precedenti esperienze progettuali [8].

Vincolo al progetto è stato che gli strumenti e supporti scelti per la strategia di comunicazione proposta includessero, in forma originale o ridisegnata, le rappresentazioni grafiche degli oggetti di partenza (concept sketching ed eidotipi), specificando con quali tecniche di rappre-

sentazione e come, le rappresentazioni grafiche originarie delle collezioni museali venissero “tradotte” per rispondere alla nuova esigenza comunicativa [fig. 08]. L’esperienza di “trascrizione” si è chiusa con la consegna di elaborati che presentassero, per ciascun gruppo di studio, il profilo utente, i contenuti tematici e la chiave di lettura individuata per rappresentare la collezione museale. Lo strumento dello storyboard (funzionale alla narrazione di esperienze di interazione nel progetto di design) è stato adottato per sintetizzare il “viaggio” dell’utente, presentando una sequenza narrativa di immagini. La nuova strategia di comunicazione, da svilupparsi riflettendo sulla curva narrativa di Freytag [9], affronta l’incontro con i presidi della comunicazione scelti, rappresentando le reazioni e le conseguenze innestate e rivolgendosi in particolare al momento conclusivo della narrazione, come momento di risoluzione e punto di partenza per il monitoraggio e la verifica dei risultati. Le riflessioni

**rimetti in vita**

10 - 11 - 12 Novembre  
Festa di San Martino

In collaborazione con il Museo MET  
Via Federica Montevicchi, 41  
Santarcangelo di Romagna, RN  
16:30 - 23:30

**MUSEO ETNOGRAFICO**  
VIA FEDERICA MONTEVECCHI, 41  
SANTARCANGELO DI ROMAGNA (RN)

**QUANTO VALE QUESTA BOTTIGLIA?**

Porta al Museo MET un oggetto di pari valore, per barattarlo con una bottiglia di vino artigianale o con molto altro

met  
MUSEO MET | Uff. e Contatti  
Santarcangelo di Romagna

FESTA DI SAN MARTINO  
SANTARCANGELO DI ROMAGNA

09

09  
“Rimetti in vita”.  
Il baratto per conoscere il valore degli oggetti.  
Studentesse  
Rebecca Soraya  
Ceraolo, Maria  
Antonietta  
Maffei,  
Sofia Russo

**PROFILO UTENTE**

**CHI E'?**

- 1. Persona che ha una passione per il vino.
- 2. Persona che ama il baratto.
- 3. Persona che ama il design.
- 4. Persona che ama il cibo.
- 5. Persona che ama il vino.
- 6. Persona che ama il baratto.
- 7. Persona che ama il design.
- 8. Persona che ama il cibo.
- 9. Persona che ama il vino.
- 10. Persona che ama il baratto.

**COSA DICE?**

- 1. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 2. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 3. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 4. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 5. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 6. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 7. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 8. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 9. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 10. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."

**COSA VEDE?**

- 1. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 2. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 3. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 4. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 5. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 6. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 7. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 8. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 9. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 10. Un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.

**COSA FA?**

- 1. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 2. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 3. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 4. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 5. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 6. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 7. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 8. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 9. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.
- 10. Baratta un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale.

**COSA SENTE DIRE?**

- 1. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 2. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 3. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 4. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 5. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 6. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 7. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 8. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 9. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 10. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."

**COSA PENSA E PROVA?**

- 1. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 2. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 3. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 4. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 5. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 6. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 7. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 8. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 9. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."
- 10. "Volevo un oggetto di pari valore a una bottiglia di vino artigianale."

**INCANNATOIO**

- 1. Incannatoio
- 2. Incannatoio
- 3. Incannatoio
- 4. Incannatoio
- 5. Incannatoio
- 6. Incannatoio
- 7. Incannatoio
- 8. Incannatoio
- 9. Incannatoio
- 10. Incannatoio

**CONTENUTI TEMATICI E CHIAVE DI LETTURA**

**IMBOTTIGLIATRICE**

- 1. Imbottigliatrice
- 2. Imbottigliatrice
- 3. Imbottigliatrice
- 4. Imbottigliatrice
- 5. Imbottigliatrice
- 6. Imbottigliatrice
- 7. Imbottigliatrice
- 8. Imbottigliatrice
- 9. Imbottigliatrice
- 10. Imbottigliatrice

**SCHACCIA PASTATELLI**

- 1. Schiaccia pastatelli
- 2. Schiaccia pastatelli
- 3. Schiaccia pastatelli
- 4. Schiaccia pastatelli
- 5. Schiaccia pastatelli
- 6. Schiaccia pastatelli
- 7. Schiaccia pastatelli
- 8. Schiaccia pastatelli
- 9. Schiaccia pastatelli
- 10. Schiaccia pastatelli

**STAIQ**

- 1. Staiq
- 2. Staiq
- 3. Staiq
- 4. Staiq
- 5. Staiq
- 6. Staiq
- 7. Staiq
- 8. Staiq
- 9. Staiq
- 10. Staiq

**STORYBOARD**

10

10  
“Rimetti in vita”. Il baratto per conoscere il valore degli oggetti.  
Studentesse  
Soraya Ceraolo, Maria  
Antonietta  
Maffei,  
Sofia Russo

**RIELABORAZIONE GRAFICA DEGLI OGGETTI**

quanto gli strumenti o supporti prefigurati per realizzare la strategia comunicativa, sono stati rappresentati graficamente con testi e immagini, di produzione grafica originale da parte dei discenti.

Nel repertorio dei risultati – di cui qui si riportano i rilevanti – i potenziali visitatori del museo sono sollecitati ad essere attivi, mossi alla partecipazione, lavorando sul concetto di *engagement* [10]. Utenti coinvolti in eventi esterni, in iniziative educative quanto in attività ricreative, usando la comunicazione di immagine (le campagne, le installazioni, la segnaletica, i materiali a stampa) per rispondere agli obiettivi di “attrazione” e costruire percorsi di accesso ai beni o fruizione rilevanti, significanti, anche attraverso scelte personali. Al contempo da parte della docenza si è cercato di trasmettere la consapevolezza che sono i contenuti della narrazione – gli artefatti della cultura materiale afferenti al MET –, selezionati e riproposti per l’utenza con l’adeguato linguaggio, a svolgere il ruolo centrale per costruire la narrazione (oggi *storytelling*) con capacità di sintesi (scomposizione della narrazione attingendo a parti significative usate come “ganci” comunicativi) e, quando richiesto, rimandando all’approfondimento del contenuto per attivarne il valore [fig. 09] [fig. 10].

Nei risultati, gli strumenti digitali risultano ormai parte integrante della comunicazione museale e possono offrire un contatto ravvicinato, di dettaglio, con le opere, per realizzare una narrazione che mostri i contenuti da molteplici punti di vista, che coinvolga i sensi e possa essere svolta in termini crossmediali, con complementarietà tra i medium, la presenza sia offline che online.

### Conclusioni

L’esperienza tra ricerca e didattica qui presentata apre a ulteriori percorsi e riflessioni sul tema delle relazioni tra rappresentazione e comunicazione visiva. Da un lato l’applicazione del disegno, della rappresentazione come strumento privilegiato di conoscenza, analisi e pensiero dimostra la sua insostituibilità nei processi propri delle discipline del design; dall’altro, la “trascrizione digitale” nel progetto di comunicazione impone riflessioni su contenuti e linguaggi, supporti e gerarchie comunicative in generale, e, in particolare, quando oggetto della comunicazione sono valori appartenenti alla memoria, al patrimonio e alla cultura materiale. Senza dubbio rappresentazione e comunicazione visiva sono parte di una narrazione integrata con un immenso potenziale di valorizzazione culturale.

Gli oggetti contenuti nelle collezioni dei musei demoetnoantropologici hanno il potere di conservare, pur nell’ap-

parente semplicità delle forme, diversi tipi di memoria. Le possibili applicazioni di ricerca nel campo del design del prodotto industriale passano dalla memoria contenuta nei materiali, quanto dalla documentazione dei processi di trasformazione di oggetti e prodotti, e si intrecciano, inoltre, con una importante riflessione correlata all’unicità degli oggetti stessi che – nella loro semplicità formale e materiale – raccontano il nostro passato anche in termini ergonomici e funzionali, rispetto alla contemporaneità, in cui l’oggetto è industrializzato e quindi replicabile.

Il museo, esso stesso medium, è da intendersi nella cultura contemporanea come istituzione deputata alla «mediazione del tempo» (Multari, 2005), concretizzandosi in una spazialità al contempo fisica, attraverso le esposizioni, quanto sempre più “smaterializzata” e diffusa, resa possibile dalle infotecnologie contemporanee.

Le esperienze di didattica e ricerca che i gruppi di studio universitari possono condurre in tali contesti, prefigurando scenari potenziali e inusitati, rappresentano un modo per attivare il dialogo con gli operatori del settore, i professionisti e gli stessi enti pubblici, perché usino lo spazio del museo e i suoi “documenti” di cultura materiale, come «potente veicolo di messaggi» (Rosa, 2023). La “trascrizione” dei documenti, rappresentabili in diverse modalità per conservarne le molteplici memorie, porta a ripensare i codici espressivi nello spazio del progetto (quello museografico e allestitivo quanto quello di comunicazione multimodale del museo stesso), riflettendo sulle potenzialità effettive dell’applicare, in termini coscienti e costruttivi, nuovi modi e tecniche di rappresentazione della conoscenza all’interno e “al di fuori” dello spazio del museo.

### ATTRIBUZIONI

Il saggio è risultato del lavoro congiunto delle autrici. La stesura del paragrafo 2 è da attribuire a Federica Maietti, il paragrafo 4 a Veronica Dal Buono, i paragrafi 1, 3 e 5 sono scritti a quattro mani.

### NOTE

[1] “Patrimoniodemoeetnoantropologico” [www.soprintendenza.brescia.beiculturali.it/it/259/patrimonio-demoeetnoantropologico](http://www.soprintendenza.brescia.beiculturali.it/it/259/patrimonio-demoeetnoantropologico)

[2] La definizione di “bene demoeetnoantropologico” è stata coniata dall’antropologo Alberto Mario Cirese e precisata per l’utilizzo in ambito istituzionale e universitario da AISEA Associazione Italiana per la Scienze EtnoAntropologiche e SIMBDEA Società Italiana per la Museografia e i Beni Demoeetno-Antropologici (2007). La dicitura è presente anche nelle Discipline DemoeetnoAntropologiche e descrive il settore scientifico-disciplinare M-DEA/01.

[3] Dati da SIMBDEA <http://www.simbdea.it/>

[4] Operando una selezione, si segnalano i progetti del Museo etnografico di La Spezia, le attività del Museo Alta Brianza, il lavoro congiunto al Centro di educazione ambientale del Museo DEAS di Stigliano (Matera).

[5] La ricerca qui illustrata fa riferimento agli esiti del percorso didattico attuato nel corso dei due anni accademici 2021-2022 e 2022-2023 del Laboratorio del Disegno, Corso di Laurea in Design del Prodotto Industriale, Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Ferrara; docenti: Marcello Balzani, Federica Maietti, Fabiana Raco, Francesco Viroli, Gabriele Giau; responsabili MET del Comune di Santarcangelo di Romagna: Elena Rodriguez, Federica Foschi.

[6] Confronta la definizione di "museo del quotidiano" della Fondazione Museo Ettore Guatelli: <https://www.museoguatelli.it/>

[7] quanto aprendosi ed integrandosi ha la possibilità della dell'intelligenza artificiale.

[8] Nel corso MultiModal Design svolto con Pino Mincoelli e Sofia Pescarin, nel corso di laurea Magistrale in Innovation design, a.a. 2020-2021.

[9] Gustav Freytag (1816-1895) politico e scrittore tedesco autore di *Die Technik des Dramas*, 1863 ove teorizza il concetto di "curva narrativa".

[10] Concetto ampiamente marcato nel lavoro di *BAM! Strategie culturali*, <https://www.bamstrategieculturali.com/>

## REFERENCES

Munari Bruno, *Artista e designer*, (1971), Bari, Laterza, 2008, pp. 87.

Cirese Alberto Maria, "I musei del mondo popolare: collezioni o centri di propulsione della ricerca?", pp. 33-56, in *Oggetti, segni, musei. Sulle tradizioni contadine*, Torino, Einaudi, 1977, pp. 130.

Cresci Mario, *Misurazioni. Fotografia e Territorio. Oggetti, Segni e Analogie Fotografiche in Basilicata*, Matera, Edizioni Meta, 1978, pp. 144.

Minucciani Valeria, "Perché il museo fuori dal museo", pp. 13-33, in Minucciani (a cura di), *Il museo fuori dal museo: il territorio e la comunicazione museale*, Milano, Lybra Immagine, 2005, pp. 65.

Multari Claudio, "Le nuove tecnologie di comunicazione al servizio del museo presente e futuro", pp. 87-88, in Minucciani (a cura di), *Il museo fuori dal museo: il territorio e la comunicazione museale*, Milano, Lybra Immagine, 2005, pp. 65.

Giandebiaggi Paolo, "Per dare forma ai sogni, dare forma ai segni", pp. 9-11, in Rossi Michela, *Il segno e la forma. Grammatica grafica per l'architettura*, Fidenza, Mattioli 1885, 2006, p. 223.

Cinzia Ferrara, *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità visiva di musei, siti archeologici e luoghi della cultura*, Milano, Lupetti, 2007, pp. 158.

Cianfarani Isabella (a cura di), *Il patrimonio museale antropologico: itinerari nelle regioni italiane: riflessioni e prospettive*, Roma, Gangemi editore, 2008, pp. 477.

Lupo Eleonora, *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*, Milano, Franco Angeli, 2009, pp. 200.

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.

Lupo Eleonora, "Design, beni culturali immateriali e "attivazione dell'autentico": progettare il valore delle eredità culturali come "open-ended knowledge system"", pp. 1-11, in *I+D+Disegno, Revista Internacional de investigación, innovación y Desarrollo en Diseño*, vol. 4, 2011.

Baroni Daniele, *La forma del design*, Bologna, Zanichelli, 2012, pp. 270.

Fondazione Fitzcarraldo (a cura di), *Il museo e la rete. Linee guida per una comunicazione innovativa per i musei*, 2014. <http://www.regione.veneto.it/web/cultura/ue-per-la-cultura>

Broccolini Alessandra, Clemente Pietro, Giancristofaro Lia, *Patrimonio in comunicazione. Nuove sfide per i Musei DemoEtnoAntropologici*, Palermo, Edizioni Museo Pasqualino, 2021, pp. 139.

Giuffrè Martina, Turci Mario, *Traiettorie dello spazio. Luoghi, frizioni, relazioni*, Milano, Meltemi, 2021, pp. 208.

ICOM International Council of Museums, *Definizione di Museo*, 2022. <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo/#:~:text=L'attuale%20definizione%20di%20Museo,patrimonio%20culturale%2C%20materiale%20e%20immateriale.>

Balzani Marcello, Maietti Federica, Raco Fabiana, Viroli Francesco, Giau Gabriele, "Il transitare della memoria. Quando il tempo trasforma gli oggetti per un nuovo spazio/Memory Transitions. As Time Turns Objects into New Space", pp. 2304-2319, in Cannella Mirco, Garozzo Alessia, Morena Sara (a cura di), *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*, Milano, FrancoAngeli, 2023.

Clemente Pietro, *I musei della DEA. Storie, pratiche e pensieri intorno al patrimonio demoetnoantropologico (1982-2008)*, Bologna, Pàtron, 2023, pp. 194.

Maietti Federica, "Disegnare serve a capire le cose", pp. 53-69, in Rinaldi Andrea, Maietti Federica, Radi Valentina, *Progetto e Rappresentazione. Il Disegno per la Progettazione Architettonica*, Rimini, Maggioli Editore, 2023, pp. 202.

Rosa Cecilia, "Musei etnografici, purché contemporanei", *Il Giornale dell'Architettura*, 17 ottobre 2023. <https://ilgiornaledellarchitettura.com/2023/10/17/musei-etnografici-purche-contemporanei/>

Broccolini Andrea, "Folclore, beni demoetnoantropologici e patrimonio immateriale", in *Treccani.it*, s.d. [https://www.treccani.it/enciclopedia/beni-demoetnoantropologici-e-patrimonio-immateriale-folclore\\_%28L%27Italia-e-le-sue-Regioni%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/beni-demoetnoantropologici-e-patrimonio-immateriale-folclore_%28L%27Italia-e-le-sue-Regioni%29/)

# Scomporre l'abito come pratica archivistica

Progettare traduzioni immateriali  
per l'Archivio Fiorella Mancini

**Edoardo Ferrari** Università Iuav di Venezia

eferrari2@iuav.it

**Alessandra Varisco** Università Iuav di Venezia

avarisco@iuav.it

L'articolo discute il caso della figura poliedrica di Fiorella Mancini e del suo lavoro a confine tra le arti visive, performative e la moda dagli anni Settanta del Novecento. Gli oggetti sedimentati da Mancini nel corso delle diverse attività hanno portato alla formazione dell'Archivio Fiorella Mancini, un progetto che ha richiesto molteplici riflessioni sull'applicabilità di un approccio interdisciplinare per l'archiviazione degli abiti nel digitale. Il paper esplora così la digitalizzazione archivistica in relazione alla cultura materiale della moda e dei suoi linguaggi, integrando studi sul graphic design con il fine di osservare i processi di traduzione e reinterpretazione degli oggetti fisici all'interno di un sistema archivistico dalla dimensione viva.

*Archivio di moda, Traduzione digitale, Design grafico, Design della moda, Fiorella Mancini*

The article explores the multifaceted case of Fiorella Mancini and her work edging in-between visual and performing arts, and fashion since the 1970s. The materials accumulated by Mancini over her lifetime and activity led to the creation of the Fiorella Mancini Archive. The project required the formulation of multiple reflections on the applicability of an interdisciplinary approach to archiving clothes in the digital. The paper explores archival digitization in relation to material culture analysis of fashion and its languages. The approach used in the writing made to integrate studies on graphic design with the aim of observing the processes of translation and reinterpretation of physical objects within an archival system as a living dimension.

*Fashion Archive, Digital translations, Graphic design, Fashion design, Fiorella Mancini*

## Introduzione: Archivio Fiorella Mancini

Fiorella Mancini (Ferrara, 1943-Venezia, 2021) è attiva come artista, progettista di moda e giornalista a partire dalla fine degli anni Sessanta principalmente a Venezia. La sua pratica, che si muove tra abiti, eventi e performance, si intensifica negli anni Ottanta quando apre lo spazio *Fiorella Gallery* in Campo Santo Stefano a Venezia. Queste attività hanno portato alla produzione di numerosi costumi di scena e abiti di moda contemporanea che, pur trovando diversi punti di contatto con il sistema della moda italiana, sono rimasti spesso marginali [fig. 01]. Senza aver mai abbandonato il suo lavoro, Mancini è scomparsa nel 2021 lasciando alla figlia Benedetta Danieli l'archivio della sua produzione. L'Archivio Fiorella Mancini conserva la vasta produzione di Fiorella dagli anni Settanta al 2020 [1]. Secondo i dati registrati da un censimento condotto da gennaio a maggio 2023, il fondo include circa 10.000 unità, tra cui abiti, accessori, installazioni e oggetti d'arredamento prodotti e progettati da Fiorella Mancini nel corso degli anni. Sono stati inoltre contati anche un'ampia quantità di materiali collezionati ed esposti in galleria da Mancini come capi di altri designer, prodotti di arredamento e design, libri, cataloghi e opere d'arte. Insieme a questo, il fondo include fascicoli di documentazione cartacea e materiale fotografico [fig. 02], videocassette e materiale audiovisivo che documentano le innumerevoli attività [2]. Osservare, studiare, catalogare e digitalizzare questi materiali diversi tra loro, e provenienti da varie pratiche progettuali, ha sottolineato la necessità di sguardi e competenze ulteriori per affrontare il progetto di archivio.

## L'abito come documento

L'archivio è il luogo delle molteplici possibilità, dove la temporalità e la storia possono essere ridefinite al di là dell'andatura lineare che le caratterizza. Come sostiene Marco Scotini nel libro *L'inarchiviabile* (2022), l'archivio non crea narrazioni, ma offre molteplici possibilità di raccontare la storia. In modo analogo, quando Fiorella Mancini entrava in magazzino – spazio di lavoro della designer situato a Mestre e che ora ospita l'Archivio Fiorella Mancini – affrontava le montagne di abiti che aveva accumulato sul pavimento, li osservava, e utilizzava la casualità della sedimentazione per progettare nuovi capi. Data la centralità della moda rispetto al lavoro di Mancini, e considerando la preponderanza degli abiti collezionati e progettati come documenti d'archivio, il progetto di catalogazione è stato avviato con la schedatura di abiti e accessori del marchio *Fiorella*. Lo studio degli oggetti è



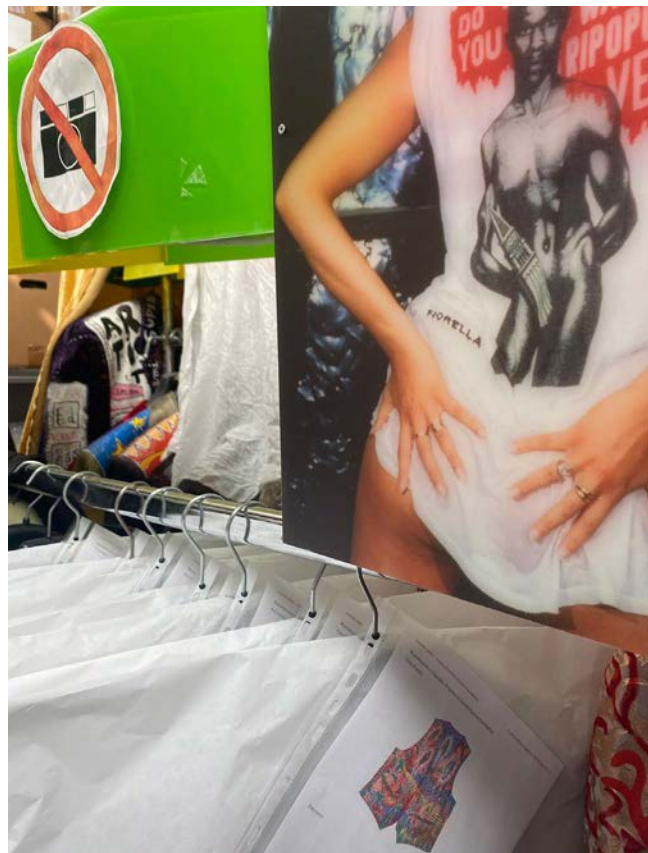
01

stato condotto utilizzando una scheda composta a partire dalla selezione di parametri all'interno della traccia ministeriale VeAC (Ministero per i Beni e le Attività Culturali, 2010). Inoltre, le informazioni sono state integrate con gli esiti di esercizi di descrizione a campione condotti sugli abiti in Archivio Fiorella Mancini. Queste modalità hanno permesso di progettare una scheda dell'abito compilata digitalmente e suddivisa in tre livelli: descrizione;

01-02  
Materiale  
Fotografico  
dall'Archivio  
Fiorella Mancini



02



03

03  
Fotografia  
di uno stand  
appendiabiti  
progettato da  
Fiorella Mancini,  
ora parte  
dell'archivio,  
a cui sono appesi  
alcuni degli abiti  
catalogati con  
schede annesse

04  
Fotografia di uno  
scaffale metallico  
all'interno  
dell'Archivio  
Fiorella Mancini  
su cui sono  
disposti alcuni  
degli abiti  
catalogati con  
schede annesse

05  
Fotografia  
di alcuni degli  
abiti catalogati  
all'interno  
dell'Archivio  
Fiorella Mancini



04

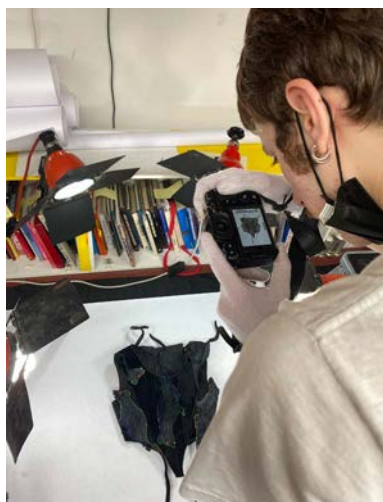
05



06

06  
Esercizi di riordino e mappatura dell'Archivio Fiorella Mancini con le studentesse e gli studenti dell'Università Iuav di Venezia. La foto è scattata a Preganziol (TV) nell'abitazione dove abitava Fiorella Mancini

07  
Processo di catalogazione dell'abito che viene digitalizzato attraverso la fotografia



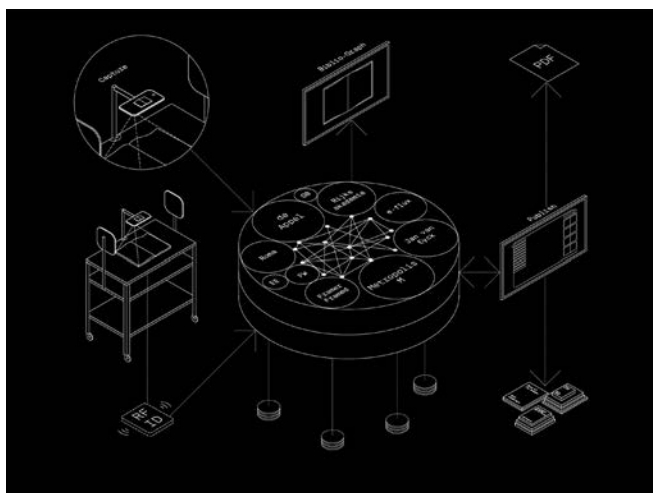
07

stato di conservazione; documentazione [3] [figg. 03-05]. Infine, i capi sono stati restituiti attraverso una serie di scatti compiuti senza flash su uno strato di carta bianca e illuminati da apposite luci fotografiche [fig. 06] [fig. 07]. La catalogazione degli abiti di Fiorella Mancini ha evidenziato alcune criticità nella traduzione dell'oggetto nel digitale. La scelta di utilizzare la fotografia come *medium* è tra le più immediate, ma come sottolineano le storiche della moda Ingrid Mida e Alexandra Kim non è sufficiente a documentare tutte le caratteristiche dell'oggetto. Le studiose suggeriscono di affiancare alla fotografia un'osservazione lenta dell'abito che viene da loro definita come *the slow approach to seeing* (Kim e Mida, 2015). Un'analisi basata sull'oggetto permette non solo di ricavare informazioni preziose per la ricerca in ambito storico, sociologico, economico, ma porta a formulare uno studio approfondito dell'abito come documento. Tale pratica è funzionale alla progettazione di moda: l'archivio è un luogo dinamico della dimensione viva e creativa dove la moda è in grado di leggere e rileggere gli stessi materiali in chiave di postproduzione (Monti, 2010, p. 47; Masciarrello, 2020, p. 1). Come sostiene la storica della moda Alexandra Palmer, per essere utile sia alla progettazione di moda che agli studi teorici, l'osservazione dell'abito in archivio deve superare l'approccio descrittivo per fare emergere molteplici conoscenze come le tecniche di lavoro e di produzione, l'economia del marchio, il consumo, il genere e il corpo (Palmer, 2012, p. 270). In questi termini la fotografia e le informazioni testuali relative alla catalogazione devono essere necessariamente manipolate da altre discipline per favorirne nuove forme di conoscenza e diffusione.

#### Tradurre l'archivio

«[...] the material archive is increasingly merging with the virtual, digital archive, which has a non-linear logic and is capable of astonishing expansion and proliferation» (Seijdel, 2003, p. 10). Lo scenario descritto nella riflessione della teorica Jorinde Seijdel affronta l'archivio nelle sue forme materiali e immateriali, sottolineandone funzionalità e scopi in relazione allo studio archivistico. Questa attenzione posta alle stesse modalità di archiviazione, gestione e conservazione rende evidente come sia impossibile definire l'archivio digitale come una semplice trasposizione dell'informazione fisica (Brouwer-Mulder, 2003, pp. 4-7). Flessibilità e instabilità derivanti dagli archivi digitali sono diventate qualità tecniche dei dispositivi prodotti più che problemi da controllare. Gli stessi archivi digitali, entità variabili e viventi, presentano potenzialità di narrazione e contestualizzazione sempre dif-

ferenti (Dekker, 2017, p. 16). In questo, il design grafico coopera come disciplina non solo nel definire il progetto di comunicazione e d'immagine dello stesso archivio, ma ne sottolinea le possibilità narrative con la composizione di un sistema. Il caso di Archivio Fiorella Mancini permette di fare fronte a una riflessione sul progetto di moda e l'eredità del lascito, ma anche sugli strumenti utilizzati per predisporre l'archivio in forma digitale. Analizzarne lo spazio fisico, l'organizzazione e i materiali in esso conservati sono attività che precedono la composizione dell'archivio digitale. Questi atti anticipano l'interpretazione del graphic designer Ingo Offermanns della parola "traduzione" intesa come azione attuata dal grafico e rappresentativa dei partecipanti e degli elementi in modo dialogico (Offermanns, 2022, p. 30). Offermanns osserva le differenti voci all'interno di un progetto per riportare l'attenzione all'autorialità imposta dal grafico nel definire la forma grafica di un elaborato. Questa azione è definibile come transizione dell'artefatto fisico alla sua forma di rappresentazione e virtualizzazione nel digitale. E la comparazione del designer come traduttore viene a comporsi nella cultura contemporanea attorno alla figura del progettista in grado di conferire nuova forma a un contenuto precedentemente dato (Rock, 1996, p. 343; Baule-Carati, 2016). Riflettendo così sulle narrative esposte dalla pratica del graphic designer sono evidenziate non solo le potenzialità inscritte nelle tecnologie digitali, ma nello stesso atto di traduzione dell'oggetto di moda all'interno dell'archivio.

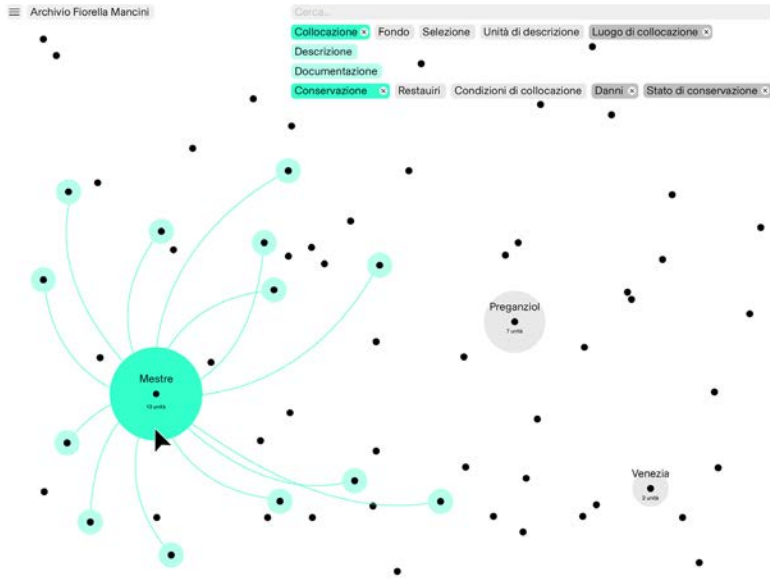


08  
Archival  
Consciousness,  
diagramma  
del progetto  
concepito da  
Mariana Lanari  
e Remco  
van Bladel

Esempio sulla progettazione di database digitali con l'integrazione del designer grafico all'interno del lavoro è *Archival Consciousness*, attività avviata nel 2022 dall'artista Mariana Lanari e dal graphic designer Remco van Bladel [4]. Questa collaborazione è scenario di produzione di *Biblio-Graph*, applicazione web utile per rendere accessibili le collezioni di biblioteche e archivi [5]. Il progetto, al momento sviluppato per il fondo bibliotecario di De Appel, è parte di un processo per tradurre le collezioni in dati con l'uso di un dispositivo posto come ponte tra l'archivio fisico e quello digitale. Una volta scansionato e trasposto l'oggetto di studio e le sue informazioni nel database, il documento potrà aggregarsi ad altri dati precedentemente digitalizzati. La visualizzazione della piattaforma online è riconducibile a una diramazione di dati dove, attraverso appositi tag, è possibile navigare tra informazioni, immagini e testi [fig. 08]. Questo modello è osservato per avanzare ulteriori riflessioni in relazione all'Archivio Fiorella Mancini e lo sviluppo di un progetto di archivio digitale dove i materiali digitalizzati possano generare nuove relazioni. Così l'azione progettuale del graphic designer viene discussa come attività che non mira a eguagliare lo spazio fisico, ma immaginata come generatrice di un dispositivo di navigazione tra i materiali collocati.

#### Gli archivi di moda nel digitale

Sul piano nazionale e internazionale figurano molti esempi di istituzioni che hanno lavorato nel tentativo di mappare i database e i portali degli archivi dedicati alla moda. In Italia è presente Archivi della Moda del Novecento, portale elaborato dall'Associazione Nazionale Archivistica Italiana nel 2009 per valorizzare e rendere fruibili le fonti archivistiche relative alla moda italiana. I parametri impostati per la ricerca sono: nome, periodo cronologico, localizzazione, soggetto conservatore, soggetto produttore, e complesso archivistico. È evidente come questi dati di ricerca, per quanto esaustivi in linea generale, non diano la possibilità di integrare informazioni derivati dalla moda e dalle specificità del suo linguaggio. Il lavoro di schedatura degli abiti in Archivio Fiorella Mancini ha ribadito la necessità di un linguaggio non solo scritto per la composizione dell'archivio. Il processo di schedatura, che implica una fase di osservazione lenta e dettagliata dell'oggetto, ha portato a evidenziare alcuni elementi chiave per riconoscere, datare e collocare gli abiti del fondo. Un esempio concreto sono i cursori delle zip che hanno consentito di collocare alcuni oggetti in uno spazio temporale, seppur approssimativo. Anche i fili utilizzati per cucire e ricamare permettono di raggruppare alcuni



09

oggetti, così come il punto di cucitura, sia esso meccanico o manuale. Questi sottolineano la necessità di conoscenze e competenze provenienti dal progetto di moda per studiare l'abito come documento d'archivio. Un lavoro che affronta l'attività di traduzione dell'oggetto di moda nel digitale leggendo l'abito con gli strumenti del fashion design è il progetto *Exploding Fashion. Making, Unmaking and Re-making Twentieth Century Fashion* (O'Neill, 2021). Qui sono stati coinvolti modellisti, performer e disegnatori 3D che, in collaborazione con la storica della moda Caroline Evans e il curatore Alistar O'Neill, hanno osservato la modellistica come strumento di traduzione e archiviazione digitale dell'abito in relazione al corpo.

#### Trascrizioni digitali per l'archivio di moda

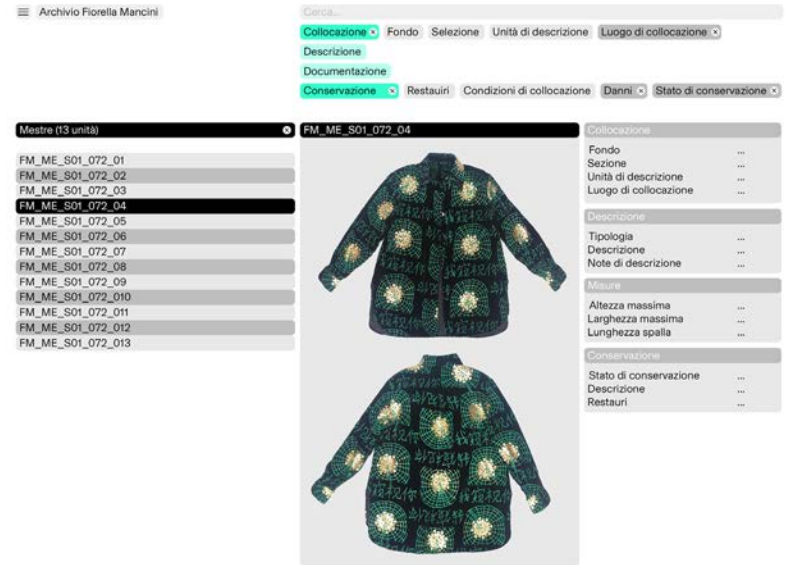
Nella trascrizione dell'artefatto fisico in informazione digitale si ha la possibilità, in pochi secondi, di riorganizzare i dati in differenti ordini di lettura. Independentemente dalla collocazione del capo nell'archivio fisico, in una piattaforma digitale è possibile consultare abiti, accessori e materiali in pagine singole dedicate all'oggetto o in raggruppamenti per linee temporali e designer. Il digitale però, per quanto faciliti la ricerca, risulta limitato da schemi predefiniti che vincolano l'avanzare di una riflessione sulle sinergie e sui contrasti generabili nell'archivio (Rhee, 2016).

09

Interfaccia dell'archivio digitale con una prima visualizzazione dei dati

10

Visualizzazione della scheda del capo selezionato all'interno dell'archivio digitale



10

Così, questa analisi intende proseguire il progetto dell'archivio digitale affrontando il caso di Fiorella per espanderne, attraverso la lente del graphic design, l'ipotesi di una nuova visualizzazione dei materiali raccolti. Provando a immaginare come comporre ordini di lettura e di fruizione dei capi è nata la necessità di rielaborare i parametri all'interno delle schede: informazioni quali collocazione, soggetto produttore, soggetto conservatore, estremi cronologici, storia dell'oggetto; i dati provenienti dal capo come la forma, la composizione, le modalità di produzione, le tecniche di confezione e il cartamodello; e insieme a questi lo stato di conservazione, i danni rilevati, i restauri condotti. Tutte queste informazioni, in forma di testo o raccolte nell'immagine, sono conservate nella scheda e generalmente non riconducibili ad altri dati in maniera diretta. L'ipotesi è di implementare gli elementi raccolti con un sistema in grado di utilizzarli come bari-centro così da comporre nuovi confronti tra gli oggetti conservati in archivio. Per generare molteplici narrazioni che nascono dalle relazioni tra gli oggetti, l'Archivio Fiorella Mancini è dunque stato il caso studio per comprendere come i dati estrapolati dal capo possano essere direttamente collegabili ad altre informazioni. Questo fa emergere come il linguaggio visivo e l'interfaccia prodotta dal graphic designer possano trasformare la piattaforma

in un luogo di produzione, e non di sola visualizzazione. Il fruitore dell'archivio potrà usare uno strumento in grado di leggere i materiali in esso conservati: ipotizzando una ricerca, il sistema potrà permettere di selezionare una porzione del capo e generare specifiche relazioni con tutti gli oggetti di simili materiali. Questo approccio potrebbe facilitare, ad esempio, una ricerca sulla conservazione degli abiti nell'ambito del restauro [fig. 09] [fig. 10]. In questi termini il progetto non raccoglie solo i dati delle singole schede, ma compone un nuovo modello di produzione del sapere dove il digitale porta a guardare alla moda attraverso l'archivio (Pecorari, 2019). Utilizzare le informazioni definite dalla schedatura del capo presenta il disegno di nuovi movimenti all'interno dello spazio digitale. E riflettendo sull'archivio di moda attraverso la sua stessa forma grafica emerge come il valore della sua fruizione attraverso la pratica progettuale per arrivare a produrre nuovi sistemi di comunicazione.

#### ATTRIBUZIONI

Alessandra Varisco ha scritto i sottocapitoli *Introduzione: Archivio Fiorella Mancini; L'abito come documento; Gli archivi di moda nel digitale*; introducendo la storia e il lavoro di Fiorella Mancini oltre il progetto dell'archivio di moda. Edoardo Ferrari ha scritto i sottocapitoli *Tradurre l'archivio; e Trascrizioni digitali per l'archivio di moda* così da riflettere attraverso la prospettiva del graphic design sulla progettazione digitale dell'archivio.

#### NOTE

[1] Nel paper Fiorella Mancini verrà spesso chiamata Fiorella, nome che ha definito le sue attività e l'identità riconosciuta da clienti, amici e collaboratori.

[2] Il lavoro su Fiorella Mancini è l'esito dell'assegno di ricerca dal titolo Archivio Fiorella Mancini: Progetto di gestione e valorizzazione condotto presso l'Università Iuav di Venezia da settembre 2022 a settembre 2023 con la supervisione scientifica dei docenti Maria Luisa Frisa e Gabriele Monti.

[3] Le attività di catalogazione hanno consentito di lavorare nell'archivio in chiave didattica. Queste attività sono state svolte con un gruppo di studentesse e studenti iscritti al curriculum di Comunicazione e nuovi media della moda dell'Università Iuav di Venezia.

[4] <https://www.archivalconsciousness.org/> Sito web della piattaforma di progettazione sviluppata da Mariana Lanari e Remco van Bladel [10 settembre 2023].

[5] <https://biblio-graph.org/public/> Sito web sviluppato per la consultazione dei materiali d'archivio conservati a De Appel, Amsterdam [12 settembre 2023].

#### REFERENCES

Brouwer Joke, Mulder Arjen, "Information is Alive", pp. 4-7, in Ead. (a cura di), *Information is Alive. Art and Theory on Archiving and Retrieving Data*, Rotterdam, v2\_Publishing-Nai Publishers, 2003, pp. 112.

Seijdel Jorinde, "Folding Folders. In a network of intersecting lines", pp. 9-12, in Joke Robaard, *Folders, Suits, Pockets, Files, Stocks*, Amsterdam, Valiz, 2003, pp. 360.

Monti Gabriele, "Immagine dall'archivio", pp. 44-49, in Maria Luisa Frisa, Gabriele Monti (a cura di), *Elda Cecchele. In forma di tessuto* (catalogo della mostra, Schio, Spazio Espositivo Lanificio Conte Largo Fusinelle, 5 Dicembre 2010-20 febbraio 2011), Venezia, Marsilio, 2010, pp. 144.

Mida Ingrid, Kim Alexandra, *The Dress Detective*, London, Bloomsbury Publishing, 2015, pp. 224.

Baule Giovanni, Carati Elena (a cura di), *Design è traduzione*, Milano, Franco Angeli 2016, pp. 278.

Rhee Beau, "Ephemerality & the archive. Semiotics & sensation", pp. 619-633, in Miessen Markus, Chateigné Yann (a cura di), *The Archive as a Productive Space of Conflict*, Berlin-Genève-Karlsruhe, Sternberg Press-Geneva School of Art and Design (HEAD - Genève)-Karlsruhe University of Art and Design, 2016, pp. 728.

Dekker Annet (a cura di), *Lost and Living (in) Archives. Collectively Shaping New Memories*, Amsterdam, Valiz, 2017, pp. 292.

Palmer Alexandra. "Looking at Fashion. The Material Object as Subject", pp. 268-300, in Sandy Black, Amy de la Haye, Joanne Entwistle, Agnès Rocamora, Regina A. Root, Helen Thomas (a cura di), *The Handbook of Fashion Studies*, London, Bloomsbury, 2018, pp. 656.

Pecorari, Marco, "Fashion Archives, museums and collections in the age of the digital", *Critical Studies in Fashion and Beauty* n. 10:1, 2019, pp. 3-29.

Masciarriello Antonio, *Memoria Identità e Progetto. L'archivio d'impresa nel fashion design come progetto culturale e come strumento di produzione. Il caso dell'archivio storico Versace*, Tesi di Dottorato, Dottorato di ricerca in Scienze del design, Università Iuav di Venezia, 2020, pp. 220.

O'Neill Alistair (a cura di), *Exploding Fashion. Making, Unmaking, and Remaking Twentieth Century Fashion*, London, Lannoo Publishers, 2021, pp. 304.

Offermanns Ingo, "Anti-Ambiguity vs. Translation. Design despite Complexity", pp. 19-35, in Ead. (a cura di), *Graphic Design is (not) Innocent*, Amsterdam, Valiz, 2022, pp. 288.

Rock Michael, "Il grafico come autore", pp. 329-346, in Riccardo Falcinelli (a cura di), *Filosofia del graphic design*, Torino, Einaudi, 2022, pp. 480.

Scotini, Marco, *L'inarchiviabile. L'archivio contro la storia*, Milano, Meltemi, 2022, pp. 280.

# Cartografie transnazionali

Le mappe di Titus Matiyane come progetti visuali di comunicazione sociopolitica

Vincenzo Maselli Sapienza Università di Roma  
vincenzo.maselli@uniroma1.it

L'articolo indaga 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. La riflessione prende in esame i panorami utopistici e immaginari dell'artista sudafricano Titus Matiyane analizzandoli come simulacri transnazionali che re-immaginano i territori africani e li aprono al dialogo internazionale. Matiyane opera al di fuori del contesto della formazione accademica nel settore del progetto, e il suo lavoro ideologico valica i vincoli dell'industria delle arti e dell'artigianato. Gli spazi unici immaginati dal disegnatore interpretano la sociopolitica contemporanea e incoraggiano un dialogo multiculturale, rendendolo una voce eminente del processo decoloniale dell'Africa.

*Cartografia, Rappresentazioni territoriali, Comunicazione visiva, Identità transnazionale, Artefatti multiculturali*

The article investigates territorial representations as visual texts and forms of sociopolitical communication capable of distancing users from the known reality and making them participate in its transformation. The study focuses on the utopian and imaginary landscapes designed by the South African artist Titus Matiyane, and analyzes them as transnational simulacra that re-imagine African territories and open them up to international dialogue. Matiyane operates outside the academic context of the design field, and his ideological work transcends the constraints of the arts and crafts industry. The unique spaces designed by the draftsman interpret contemporary sociopolitics and encourage multicultural dialogue, making him an eminent voice of Africa's decolonial process.

*Cartography, Territorial representations, Visual communication, Transnational identity, Multicultural artifacts*

## Introduzione

Negli ultimi trent'anni il concetto di mappa si è evoluto e l'azione del mappare ha assunto una connotazione multidimensionale e olistica: una mappa restituisce graficamente una "moltitudine di geografie" che espandono il significato di cartografia del mondo. La scienza della cartografia è stata sostituita da una ermeneutica della cartografia, una disciplina dinamica e multidentitaria che parla del mondo associando «elementi culturalmente codificati ad elementi iconici ipocodificati» (Quaggiotto, 2016, p. 227) e «mette in discussione le ideologie che hanno sostenuto lo spazio geografico utile all'espansione territoriale» (Pignatti, 2023, p. 7). Il disegno geografico ha acquisito configurazioni nuove e «alternative» (Papotti, 2012) manifestando un mutato obiettivo dell'atto cartografico, non più strumento di rappresentazione oggettiva del mondo tipico della modernità, ma veicolo di particolari tematismi che superano qualsiasi volontà di schematizzazione canonica dello stesso (Jacob, 1992, p. 360). Mappare è diventato, dunque, appannaggio non solo di geografi, cartografi, paleoclimatologi, sismologi, ma anche di chimici, biologi, astronomi impegnati nel mappare il genoma umano, i cromosomi, le galassie, l'universo, le cellule, e poi filosofi, sociologi, teologi, antropologi, che hanno iniziato a costruire "atlanti" che raccontano culture, migrazioni, rituali, nonché esperienze personali, viaggi in mondi interiori, fenomeni spirituali e topografie dell'esistenza. A queste si aggiungono le cartografie dell'informazione, che hanno l'arduo compito di acquisire, decodificare e restituire dati complessi e relativi e conoscenza, processi, fenomeni corporei, flussi e pensieri (Brotton, 2015; Pignatti, 2011, 2023; Harmon, 2004).

La rappresentazione cartografica indagata in questo articolo oltrepassa i confini del filone interdisciplinare della cartografia tematica. Oggetto di interesse sono le mappe d'invenzione, che – come scrive Davide Papotti – utilizzano «le ammiccanti pareti oggettivanti della cartografia per rappresentare realtà impalpabili, terre inesistenti, creazioni della mente, sogni, emozioni, sentimenti, oggetti invisibili, energie immateriali» (2012, p. 118). L'articolo esplora particolari esperienze progettuali in cui la mappa è strumento di comunicazione e riscoperta del territorio attraverso una riscrittura immaginaria dello stesso (Quaggiotto, 2016, p. 228), ovvero attraverso la creazione di spazi "altri" rispetto a quelli misurabili, spazi di incontri, di transito e attraversamento emotivo, spazi immaginati dalla sensibilità del singolo. Caso studio preso in esame è il lavoro del disegnatore

sudafricano Titus Matiyane, creatore di geomappature immaginarie di numerose città del Sudafrica e del mondo occidentale, ricostruite con minuzia di particolari e interpretabili come simulacro di uno spazio transnazionale prodotto – non per caso – in un ambiente con una storia postcoloniale vessata dal contrasto tra centri di potere e periferie (Dreyer, 2017, p. 126). Le rappresentazioni territoriali di Matiyane, restituendo precisi contesti territoriali, sono progetti di comunicazione visiva che decostruiscono, interpretano e restituiscono graficamente e strategicamente una specifica porzione del mondo, operando scelte di natura politica, sociale ed economica. Questi panorami utopistici unici, infatti, invitano a passeggiare attraverso luoghi in cui le relazioni spaziali si alterano rivelando nuovi significati sociopolitici e, perciò, sono artefatti multiculturali che contribuiscono a veicolare «l'establishment decoloniale della modernità africana» (Ivi, p. 140).

#### I disegni territoriali di Titus Matiyane

Le mappe del disegnatore sudafricano Titus Matiyane chiedono allo spettatore di ampliare i propri orizzonti fisici e ideologici verso uno spazio geografico immaginario e transnazionale che valorizza le identità dei territori e delle culture africane (Ekpo, 1995).

Matiyane decostruisce l'idea di matrice afrocentrica di un Africa solitaria e di un sistema di valori e di storie condiviso (Sidogi, 2018, p. 129), affiancando nelle sue vedute contesti urbani che appartengono a continenti diversi, ma che sembrano dialogare e risultano integrati in scenari in cui individualità e differenza convivono come valori. Nella sua opera riecheggiano le sperimentazioni linguistiche e compositive delle contro-cartografie del Sudafrica post-apartheid come strumenti di comunicazione, di apertura multiculturale e non di mera rappresentazione (Kitchin e Dodge, 2007), poiché sfidano le mappature di questi territori di matrice tipicamente coloniale eseguite da e per un pubblico "Bianco" (Bassett, 2017, p. 341). Queste contro-mappature sono – secondo Thomas Bassett – «costitutive e non meramente descrittive» poiché riproducono sistemi sociali, fortificano o ridefiniscono le identità del paese e propongono una visione soggettiva e partecipata delle relazioni tra potere, natura, città e popolazione (Ivi, p. 351).

Uno degli esempi più potenti di contro-mappatura che sembra sfidare le mappe coloniali, legittimando l'azione di riscrittura del territorio delle vedute panoramiche di Matiyane, si trova all'interno del *District Six Museum* di Cape Town [fig. 01]. Nel 1994 – in occasione dell'aper-



01

tura del museo –, una grande mappa della Pianta stradale del *District Six*, dichiarata regione dei "Bianchi" nel 1965, è stata disegnata sul pavimento del museo invitando i visitatori, soprattutto gli ex residenti, ad interagire con essa (Layne, 2008). Appunti, pensieri, poesie manoscritte e nomi dei residenti compaiono oggi sulla mappa, sostenendo la memoria di una comunità interrazziale.

L'opera di Matiyane si inserisce, perciò, in un fenomeno che ha visto artisti contemporanei generalmente considerati *outsider* – tra cui lo scultore Jackson Hlungwani o il *collage artist* Doug Beube – farsi portavoce di una testimonianza autentica, onesta e libera dei processi decoloniali. Titus Matiyane non segue uno stile preciso e non ha una formazione artistica convenzionale, ma opera all'interno della società a partire da una visione e da una tecnica personali. Inizia il suo lavoro di disegnatore negli anni '90, una decade che aveva visto il Sudafrica ridurre da un momento storico di «crudele deumanizzazione» (Kruger, 2022, p. 199), disegnando i suoi panorami monumentali su un piccolo tavolino da caffè di 40x60 cm all'esterno di una casa di circa 25 metri quadrati in cui vive ancora oggi con la sua famiglia [fig. 02] [fig. 03].

I suoi primi disegni panoramici ritraggono città locali, distretti metropolitani e province, tra cui Durban, Pretoria e Pietersburg per poi passare, a fine del decennio, al disegno di scenari telescopici di città straniere come New York, Londra, Amsterdam e Hong Kong. Le Map-

01  
Mappa del  
District Six  
sul pavimento  
del Cape  
Town's District  
Six Museum,  
Sudafrica, 1994  
© Cape Town's  
District Six  
Museum. Foto  
T. Bassett

pe di Matiyane sono lunghe strisce di carta la cui dimensione varia dai 6 (come in *Panorama of Hong Kong* del 2006) [fig. 04] ai 46 metri di larghezza (è il caso di *Panorama Pietersburg-Sasolburg* del 2004) [fig. 05] per circa 1,5 m di altezza. Qui l'artista ricostruisce scenari realizzati con matite colorate e pennarelli e caratterizzati da proporzioni stranianti basate sull'intuizione e da un'ammirevole accuratezza per i dettagli. Matiyane, infatti, traspone graficamente immagini custodite nella sua mente, e le *references* visuali del suo lavoro sono le mappe commerciali donate da sponsor o acquistate da cartolerie locali. Queste immagini sono spesso la sua unica fonte di conoscenza delle città di cui, poi, propone rappresentazioni monumentali di luoghi che, nella maggior parte dei casi, non ha mai visitato. Attraverso la sua immaginazione, scrive Elfriede Dreyer (2017, p. 128), Matiyane «diventa un viaggiatore transnazionale che produce rappresentazioni della geostoria delle città più famose al mondo». Matiyane opera come una sorta di archivista e produce documenti che raccontano una storia locale che non può essere catturata dalla fotografia perché non è contingente, ma protratta nel tempo, in una dimensione di intrinseco dinamismo e di continua evoluzione. La preoccupazione di Matiyane per il funzionamento della città giustifica la singolarità del processo singolare: lui disegna ciò che sa, non ciò che vede, e questo rende i suoi panorami più simili a mappe che a vedute impressioniste (Silverman, 2007, p. 23).



02  
Titus Matiyane  
al lavoro su  
*Panorama of  
Cape Town*, 2005.  
Tecnica mista  
su carta, 7 m  
© Titus Matiyane

02

03



03  
Titus Matiyane  
al lavoro su  
*Panorama of  
New York-  
Manhattan*, 1999.  
Tecnica mista  
su carta, 12 m  
© Titus Matiyane

### Cartografia e comunicazione sociopolitica

Le mappe monumentali di Matiyane hanno un duplice valore: da un lato sono strumenti attraverso cui l'artista – nell'operare una rivisitazione soggettiva del mondo – è obbligato a conoscerlo, e ne manipola l'aspetto secondo un criterio grafico riconoscibile e un'attenta cura di dettagli. Dall'altro sono restituzioni visive paradigmatiche con una precisa volontà comunicativa che si concretizza durante l'esperienza di fruizione. Nel compiere l'atto fisico di passare davanti ad un'opera impossibile da cogliere in un unico sguardo, lo spettatore diventa parte della rappresentazione e del racconto dell'artista e scopre spazi decostruiti e immaginari alternativi rispetto a quelli delle realtà percepite e vissute. In questa nuova visione del mondo è possibile, anzi prescrittivo, che grandi città come New York e Londra si relazionino a luoghi periferici come Soweto e Atteridgeville. Come scrive Dreyer (2017, p. 135) «Includendo città e paesi sudafricani meno importanti nel suo canone di città famose, l'artista suggerisce una strategia di intervento che decostruisce la percezione paradigmatica del mondo che associa città africane come Pretoria e Johannesburg ad un Terzo Mondo emarginato». Le città sudafricane disegnate da Matiyane vincono il confinamento sociale e culturale emerso con l'avvento dei regimi politici post-apartheid e instaurano un dialogo equo con i territori, le architetture e le pianificazioni urbane occidentali, di quel Primo mondo visto dagli occhi di un africano, e per questo forse più autentico (de Kler, 2007, p. 17). Nell'operare questa trascrizione dialogica tra panorami appartenenti a contesti sociali, culturali e geografici apparentemente inconciliabili Matiyane compie scelte grafiche che veicolano un progetto di comunicazione sociopolitica ben preciso. La maggior parte dei suoi panorami in-

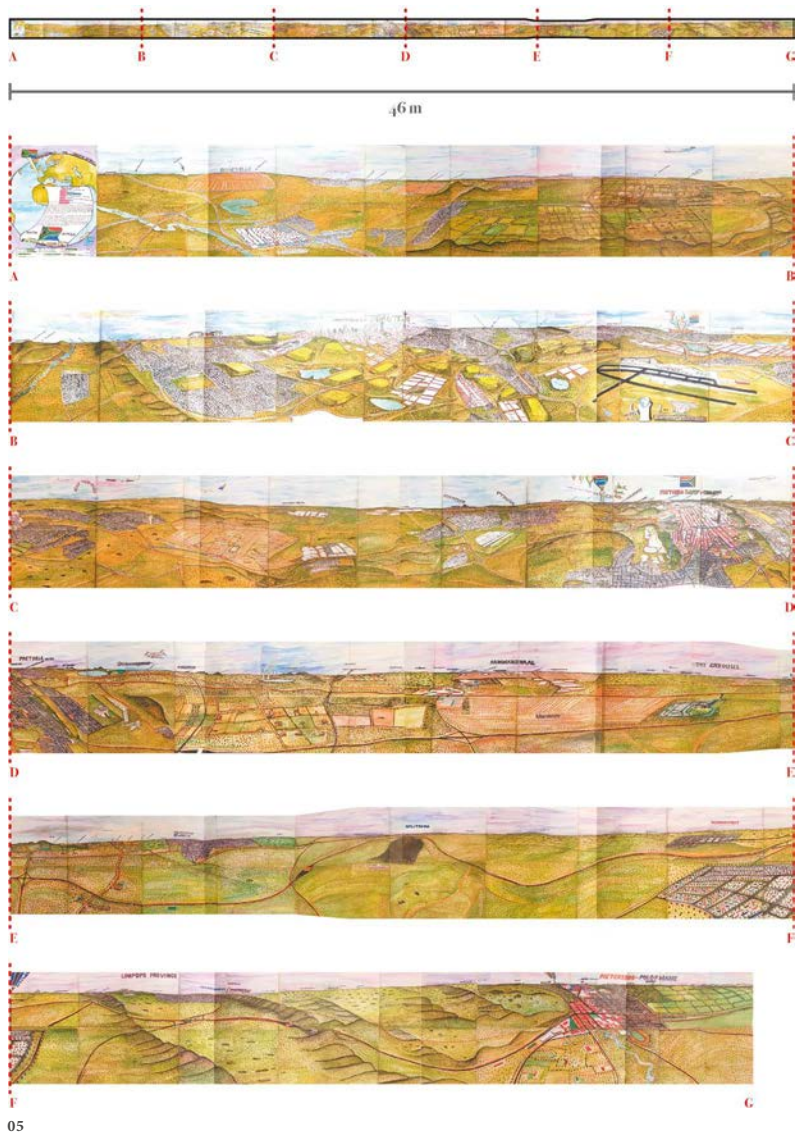
clude veicoli potenti e veloci, aerei, treni e imbarcazioni che possono facilmente coprire lunghe distanze [fig. 06]. Vengono marcate – a scapito della proporzione – le linee e i percorsi di collegamento, quasi a voler trasformare la geografia della terra in una rete globale e transnazionale. La rappresentazione degli edifici si omologa, attenuando le differenze estetiche tra il cosiddetto Terzo e Primo Mondo fino quasi ad annullarsi. Le linee di confine tra paesi e città sono quasi invisibili e la distinzione tra i territori si affida alla topografia e alla toponomastica: ampie aree verdi, orizzonti azzurri sconfinati e colori caldi per rendere riconoscibili le aree antropizzate. Questi panorami sono in realtà degli spaccati di una realtà più ampia, di un mondo privo di gerarchie, di differenze o contrasti evidenti tra chi ha e chi non ha, quindi tra povertà e prosperità; e soprattutto privo di discriminazione razziale. A conferma di questa prospettiva, nelle rappresentazioni cartografiche di Matiyane mancano – come scrive Melinda Silverman (2007, pp. 32-33) – elementi caratteristici di un decadentismo tipico della condizione postmoderna dei paesi del terzo mondo: gli insediamenti di baracche, il fitto sistema di corde da cui pendono biancheria a “decorare” i grattacieli degli anni

'60, i numerosi venditori ambulanti che si radunano sulle rampe delle superstrade per vendere le loro merci. Di particolare rilievo nei suoi disegni è, poi, la quasi totale assenza di figure umane, fatta eccezione per l'uso simbolico dei volti di alcune personalità note che rafforzano l'identità dei luoghi ritratti, ad esempio la Principessa Diana in *Panorama of London* (1998) [fig. 07], Nelson Mandela in *Panorama Pietersburg-Sasolburg* (2004) e la Regina Beatrice in *Panorama of the Netherlands* (2000). Questo aspetto, unitamente allo stile semplificato, all'uso del colore e all'inclusione di una toponomastica considerevole, mostra una forte somiglianza con lo stile della cartografia di viaggiatori coloniali come Thomas Baines (1820-1875) e Thomas Bowler (1812-1869) [fig. 08], le cui restituzioni della geografia del territorio sudafricano limitava la presenza umana (Huigen, 2009). Le loro rappresentazioni ritraevano paesaggi desolati con un messaggio preciso: la preparazione all'espansione coloniale e allo sfruttamento capitalista (Pratt, 2008). Anche nei disegni di Matiyane l'assenza di figure umane rafforza la natura ideologica e immaginaria del suo lavoro. Altro carattere grafico rilevante dei disegni di Matiyane è la cancellazione dei confini. Questa scelta può essere inter-



04

04  
Titus Matiyane, *Panorama of Hong Kong*, 2006. Tecnica mista su carta, 6 m © Titus Matiyane

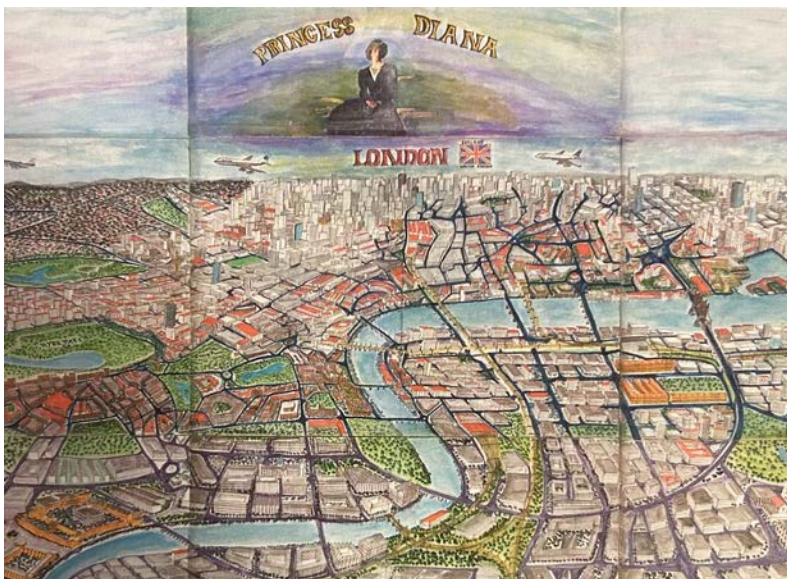


05  
Titus Matiyane, *Panorama Pietersburg-Sasolburg*, 2004.  
Tecnica mista su carta, 46 m  
© Titus Matiyane

pretata come un'ulteriore azione di decostruzione delle barriere politiche del Sudafrica e del mondo, che viene, infatti, trascritto e riconfigurato in modo da comunicare un'utopia di depoliticizzazione. Lo spazio grafico immaginato da Matiyane nei suoi panorami, cioè, annulla le opposizioni e decostruisce le tracce del colonialismo, dell'apartheid, delle gerarchie degli stati nazionali e le grandi differenze tra Primo e Terzo Mondo (Kruger, 2022, pp. 199-200). L'annullamento dei confini a favore di una ri-mappatura geografica, economica e culturale non vuol dire assenza di riferimenti alla storia e ai caratteri specifici dei territori protagonisti dei panorami. Il disegnatore, infatti, ritrae un preciso momento storico nei suoi panorami, uno specifico evento che caratterizza indissolubilmente e inequivocabilmente una città o uno stato, come se la sua mappa cristallizzasse su carta un momento di importanza locale e di risonanza globale. E così, ad esempio, in *Panorama Pietersburg-Sasolburg* di ben 46 metri di larghezza si fa riferimento più volte ai mondiali di calcio del 2010; in *Panorama of Italy* del 2019, il ritratto di Papa Francesco sovrasta la città di Roma; e ancora in *Panorama of New York* (1999) le Torri Gemelle sono in fiamme [fig. 09] (Cfr. Hobbs, 2007, p. 39).

06  
Titus Matiyane,  
*Panorama of the Netherlands*  
(dettaglio), 2000.  
Tecnica mista  
su carta, 23 m  
© Titus Matiyane





07

### Conclusioni

La natura comunicativa, ideologica e simbolica delle rappresentazioni cartografiche di Matiyane può essere letta da diverse prospettive: le sue vedute panoramiche sono metafore di controllo e potere, come suggerisce la scelta di grandi città di importanza mondiale e la ricorrente rappresentazione di fabbriche, elementi tecnologici e simboli politici (Dreyer, 2017, p. 133); sono tentativi di mecenatismo post-moderno, poiché, come rivelato dall'artista in una intervista, è più probabile che i panorami che raffigurano città famose e potenti come soggetto siano apprezzati dai collezionisti d'arte e dagli attori politici del paese raffigurato (Ivi, 135); o ancora, come sostenuto in questo articolo, sono progetti utopistici di pianificazione urbana in cui il ridisegno della città racconta la ricerca di uguaglianza sociale ed economica. In ognuna di queste dimensioni epistemologiche, le carte di Matiyane sono messaggi che «invita[no] a vedere e a pensare ciò che non si vede né si pensa quando si osserva lo spazio reale» (Jacob, 1992, p. 50).

Nelle mappe di Matiyane lo spazio disegnato diventa a tutti gli effetti un discorso visivo che riscrive il territorio affidandosi alle immagini, ai testi e ai segni grafici, attori dello «spazio semantico della mappa [di cui] rappresentano la quasi totalità di significazione visiva»

07  
Titus Matiyane,  
*Panorama  
of London*  
(dettaglio), 1998.  
Tecnica mista  
su carta, 10 m  
© Titus Matiyane

(Quaggiotto, 2016, pp. 226-227). L'articolata struttura di elementi grafici descritti, parafrasando le parole di Maria Linda Falcidieno, rende la rappresentazione del territorio una forma di comunicazione visiva privilegiata che media tra oggettività e soggettività e che, facendo tesoro della ricca tradizione della cartografia storica, offre infinite soluzioni grafico-linguistiche intermedie tra una rappresentazione simbolica e iconica che supera la consueta catalogazione per "generi" (2009, pp. 115-121). Il disegno del territorio si apre, quindi, più di ogni altra forma di rappresentazione allo sviluppo di un proprio linguaggio visivo specifico in cui le componenti grafiche dialogano in modo inusuale ma riconoscibile. Le mappe di Matiyane diventano cioè manifesto di una nuova forma di rappresentazione e comunicazione utopistica del mondo, un simulacro multiculturale dal forte significato sociopolitico. I suoi disegni territoriali superano i "confini" della mappa perché creano connessioni e percorsi inediti, sono visioni di un'identità transazionale vicina ideologicamente ad una dimensione globale, sono progetti di rappresentazione grafico-visiva in cui l'alterità e la multiculturalità sono valori da preservare, sono forme di comunicazione visiva del territorio che danno «accesso a spazi culturali e umani altrimenti irraggiungibili» (Quaggiotto, 2016, p. 228).

Le mappe del disegnatore sudafricano, infine, possono essere guardate come archivi analogici di un'identità transazionale della cultura contemporanea basata sul consumo tecnologico. L'esperienza che il fruitore fa passeggiando e godendo dei panorami maestosi e illimitati delle città raffigurate simula, infatti, la fruizione virtuale dello spazio. Una visione che, come nelle cartografie dell'artista, non tiene conto delle dimensioni, delle proporzioni e delle distanze, e che ammette una consultazione soggettiva e personale. Questo è lo stesso compor-



08

08  
Thomas Bowler  
(1812-1869), *Table  
Bay, fine* '800  
[data certa  
non nota]. Olio su  
tela, 460x310 mm  
© Iziko Museums  
of Cape Town



08

tamento che Matiyane suggerisce, forse inconsciamente, attraverso la costruzione di un'esperienza analogica partecipata e per questo autentica: un passeggiare lento o un saltare da luogo a luogo concentrandosi su dettagli identitari opportunamente "zoomati". Matiyane – scrive Dreyer (2017, p. 140) – può essere considerato inequivocabilmente «un nomade virtuale delle città del mondo e un cartografo dello spazio immaginato».

08  
Titus Matiyane,  
*Panorama  
of New York*  
(dettaglio), 1999  
(modificato dopo  
l'11/09/2001).  
Tecnica mista  
su carta, 12 m  
© Titus Matiyane

#### BIBLIOGRAFIA

- Jacob Christian, *L'Empire des cartes. Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*, Parigi, Albin Michel, **1992**, pp. 532.
- Ekpo Denis Paul, "Towards a post-Africanism: Contemporary African thought and postmodernism", *Textual Practice* n. 9, **1995**, pp. 121-135.
- Harmon Katharine (a cura di), *YOU ARE HERE. Personal Geographies and Other Maps of the Imagination*, New York, Princeton Architectural Press, **2004**, pp. 192.
- de Kler Annemieke (a cura di), *Titus Matiyane. Cities of the World*, (testi di Annemieke de Kler, Melinda Silverman, Stephen Hobbs), Rotterdam, 010 Publishers, **2007**, pp. 112.
- Kitchin Rob e Martin Dodge, "Rethinking Maps", *Progress in Human Geography*, n. 31(3), **2007**, pp. 331-344.
- Layne Valmont, "The District Six Museum: An Ordinary People's Place", *The Public Historian*, Vol. 30(1), **2008**, pp. 53-62.
- Pratt Mary Louise, *Imperial eyes. Travel writing and transculturation*, 2<sup>nd</sup> edition, Londra, Routledge, **2008**, pp. 296.

Falcidieno Maria Linda, *Comunicazione Rappresentazione*, Firenze, Alinea editrice, **2009**, pp. 178.

Huigen Siegfried, *Knowledge and colonialism: Eighteenth-century travelers in South Africa*, Boston, Brill, **2009**, pp. 320.

Pignatti Lorenza (a cura di), *Mind the Map. Mappe, diagrammi e dispositivi cartografici*, Milano, Postmedia, **2011**, pp. 96.

Papotti Davide, "Cartografie alternative. La mappa come rappresentazione ludica, immaginaria, creativa", *Studi culturali*, Vol. 9 (1), **2012**, pp. 115-134.

Brotton Jerry, *Great Maps*, **2014** (tr. it. *Le Grandi Mappe*, Milano, Gribaudo, 2015, pp. 256).

Quaggiotto Marco, "Traduzione cartografica. Discorsi visivi per il racconto del territorio", pp. 215-230, in Giovanni Baule e Elena Caratti (a cura di) *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura del progetto*, Milano, FrancoAngeli, **2016**, pp. 276.

Bassett Thomas, "Signs of the Times: Commercial Road Mapping and National Identity in South Africa", pp. 285-339, in James R. Akerman (a cura di) *Decolonizing the Map. Cartography from Colony to Nation*, Chicago, The University of Chicago Press, **2017**, pp. 409.

Dreyer Elfriede, "Titus Matiyane, cartographer and transnational flaneur", *LitNet Akademies* Vol. 14 n. 2, **2017**, pp. 125-146.

Sidogi Pfunzo, "Visioning the Africa we want: Post-Africanism and the art of Titus Matiyane", pp. 121-134, in Olga Bialostocka (a cura di) *New African Thinkers. Agenda 2063: Culture at the heart of sustainable development*, Cape Town, HSRC Press, **2018**, pp. 173.

Kruger Runette, "Strategies of co-liberation and belonging in the work of South African artists Titus Matiyane and Candice Breitz", pp. 195-201, in Mary Clare Kidenda, Lize Kriel e Ernst Wagner (a cura di) *Visual Cultures of Africa*, Münster, Waxmann, **2022**, pp. 255.

Pignatti Lorenza, *Cartografie Radicali. Attivismo, esplorazioni artistiche, geofiction*, Milano, Meltemi, **2023**, pp. 214.

# Formare all'arte del porgere

Comunicazione, ambienti e strumenti digitali  
per il progetto

**Gabriele Toneguzzi** Università degli Studi di Ferrara e Università luav di Venezia  
gabriele@iuav.it

I microallestimenti marcano la qualità generale delle esposizioni più sfidanti. Considerate come esempi dell'*arte del porgere*, alcune soluzioni di dettaglio progettate da Franco Albini e Carlo Scarpa, ancor oggi testimoniano il magistero espressivo dei loro autori, dovuto alla loro intrinseca raffinatezza comunicativa.

Per la didattica del design, le attuali potenzialità di alcuni strumenti in ambito digitale risultano decisive nell'impostare un metodo di lavoro che renda sistematica e più spedita la risoluzione puntuale di ogni dettaglio espositivo caratteristico dei microallestimenti, passando da una marcata autorialità artigianale a uno sviluppo basato sul metodo, consentendo di gestire compiutamente i processi ricorsivi, dal progetto alla realizzazione.

*Comunicazione, Tecniche di rappresentazione, Modellazione digitale, Microallestimenti, Didattica del design*

Micro-exhibits mark the general quality of the most challenging exhibitions.

Considered as examples of the art of display, some solutions in detail, designed by Franco Albini and Carlo Scarpa still testify the expressive mastery of authors, due to their intrinsic elegance communicative. About design teaching, current potential of some tools in the digital field, is decisive in establishing a working method that makes the precise resolution of every display detail, a characteristic of micro-installations. Moving from a marked artisanal authorship to a systematic development that allow to manage all the processes, from design to implementation.

*Communication, Representation Techniques, Digital modeling, Micro-exhibit design, Design teaching*

Nel saggio *L'esperienza del porgere: i musei di Franco Albini e Carlo Scarpa*, Orietta Lanzarini e Marco Mulazzani (2006) fanno riferimento a una specifica cifra che contraddistingue i due architetti in campo allestitivo «[...] particolare attenzione è rivolta ai supporti degli oggetti da mostrare, modellati su caratteri formali e dimensionali specifici e destinati ad agevolare la visione delle opere, talvolta aggiungendo valore espressivo alle stesse [...]» (Ivi, p. 150). Come non riandare alla forza comunicativa del supporto scarpiano della statua di *Cangrande I della Scala* a Castelvecchio, sebbene concepito a una non comune scala architettonica? Oppure a quello su cui è allestito il busto di *Eleonora d'Aragona*, che contribuisce a creare un formidabile nodo presso Palazzo Abatellis? O ai raffinati artifici albiniani realizzati a Genova? Queste realizzazioni sono internazionalmente note e apprezzate nel settore museale a motivo del loro universale valore espressivo.

Nelle parole riportate poc'anzi, si può cogliere l'importanza attribuita alla cura nella progettazione di questi particolari sostegni per determinare l'esito comunicativo della mostra di un singolo artefatto o di gruppi di artefatti. Circostanze che generano un viatico singolare nell'apprezzamento delle opere, un vero e proprio avvertimento prodotto dall'*arte del porgere*. Ancor oggi, il compito dell'allestitore è quello di veicolare un messaggio che incide notevolmente pure nella percezione della qualità complessiva dell'esposizione. Tanta acribia nella definizione del dettaglio era accompagnata in quegli anni da una stringatissima comunicazione grafica, limitata al testo strettamente funzionale all'identificazione dell'opera: titolo, autore, datazione. Oppure a volte addirittura determinava l'assenza di ogni grafismo in funzione della più pura espressione estetica dei reperti. Quella dell'assenza di grafismi è stata una cifra caratteristica di molte realizzazioni dell'epoca: fra altro, essa restituisce indirettamente la fisionomia culturale della tipologia selezionata di frequentatori museali d'allora, perlopiù *connoisseurs*.

Quella della realizzazione delle *attaccaglie*, (appellativo tecnico delle protesi ostensive, in inglese note come *hangers*, in francese *socles*), particolare protesi comunicativa, è un'attività ora quasi completamente negletta in Italia, dilà da alcuni sparuti esempi, a differenza del commento e della comunicazione grafica, aspetti che hanno via via assunto un peso sempre più significativo, a volte persino prevaricando gli artefatti.

Nei patrí progetti museografici, la prassi corrente prevede

che la fase ideativa si spinga a definire i particolari poco oltre le teche. Il loro allestimento interno o il controllo dei più minuti e decisivi dettagli relativi alle singole opere, è abbandonato spesso alle intuizioni degli addetti di turno, i quali, pur dotati di buonavolontà, affrontano frequentemente il problema non solo senza speciali competenze ma sovente addirittura privi della necessaria formazione di base in campo allestitivo. Per la parte grafica, fortunatamente ci si affida a specialisti, ma sovente solo per riportare in *bella copia* una comunicazione verbosa e inadatta (Cimoli et al., 2021), spesso illeggibile, predisposta purtroppo anche in questo caso da figure prive della necessaria preparazione.

Tornando a questi importantissimi microallestimenti, veri e propri brani comunicativi, in assenza di strategie progettuali peculiari, essi sono risolti *sic et simpliciter* comunemente tramite protesi in *plexiglas* [1]: ciò da un lato testimonia la volontà di azzerare l'impatto percettivo dei supporti ma, dall'altro, mostra nei fatti i limiti di questa insufficiente strategia espositiva. In molti casi, la loro natura teoricamente incorporea, la presunta immaterialità del polimetacrilato, rende le protesi ostensive tutt'altro che informi e invisibili pur essendo trasparenti. Fonte di poco controllabili riflessi e in qualche caso di distorsioni ottiche, per contro, all'opposto di quanto desiderato, esse risultano molto evidenti. Oltre a ciò, incidentalmente, i supporti, soprattutto nel caso di piccoli o piccolissimi artefatti realizzati con questo sistema, appaiono talmente invadenti da risultare quasi soffocanti.

Anche non soffermandosi su questo o quell'aspetto micro-espositivo, una generale assenza di cultura specifica porta pure alcuni fra i decisori più informati a sostenere come non sia possibile rifarsi agli eminenti esempi proposti a suo tempo da Albin e Scarpa, poiché considerati *unicum* derivati da abilità prettamente autoriali. Un fatto che testimonia non comuni doti di sensibilità artistica di alcuni dei progettisti più avvertiti del passato, come Carlo Scarpa: chiosando il proprio lavoro, egli afferma «[...] auscultare da un oggetto plastico, sia scultura o pittura, certe qualità [possono] aiutare intuitivamente a come collocarlo [...]» (Cascavilla, Favero, 1972).

Un'ulteriore considerazione possibile, focalizzando alcune riflessioni su alcuni dei magistrali esempi comunicativi di Albin è che, pur in presenza di simili abilità, per molte ragioni, ai nostri giorni sarebbe assai difficile pensare di realizzare effetti formali paragonabili a quelli generati dal supporto realizzato a suo tempo a Palazzo Bianco per il frammento dell'*Elevatio animae* di Margherita di Brabante, a motivo sia delle mutate sensibilità conservative, sia delle

01



01

Felice Casorati, *nu inacabado*, recto, (1943, Mac-Usp cat. 63.1.40) foto sistema espositivo attuale, Mac, São Paulo

02

Felice Casorati, *nu inacabado*, verso, (1943, Mac-Usp cat. 63.1.40) foto sistema espositivo attuale, Mac, São Paulo

condizioni espositive dettate dal pubblico odierno. Ciò, pur disponendo di mezzi tecnici più evoluti e la possibilità di avvalersi di garanzie conservative assai più ampie. A maggior ragione è quasi impensabile immaginare opportunità comunicative straordinariamente efficaci, come l'interazione diretta e ancor meno d'indurre movimento a un gruppo scultoreo, specie di tale tenore. Questo, nonostante in passato alcune statue fossero dotate già dalla loro concezione d'un basamento girevole e provviste di mancorrenti o maniglie per la loro rotazione [2]. Ugualmente, rifacendosi ai ben noti interventi di Albin e Scarpa, riguardo alla possibilità di interagire comunicando intimamente con alcuni dipinti, il necessario permesso per esperire questa pratica, per molte ragioni, oggi sarebbe difficilmente accordato dai preposti alla tutela, nonostante non rappresenti una novità, ma un'usanza che risale almeno a due secoli fa. Si noti che già nella prima metà dell'Ottocento nella quadreria della Galleria Palatina a Palazzo Pitti, era possibile orientare opportunamente i quadri a parete operando la cosiddetta *bili-*



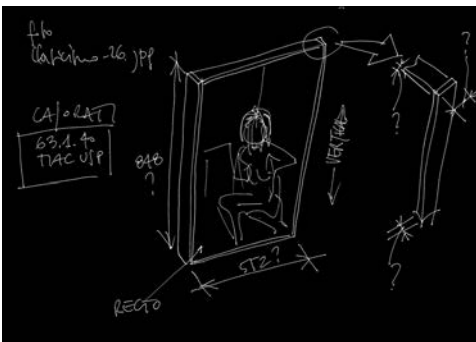
02

caturo, introdotta dal direttore Antonio Ramirez Montalvo, per gli stessi scopi desiderati dai due progettisti citati, ovvero per porli in favore di luce, esaminandone eventualmente il retro. In questo caso, l'introduzione del digitale sostitutivo produrrebbe delle esperienze a dir poco riduttive e di scarso impatto sui visitatori.

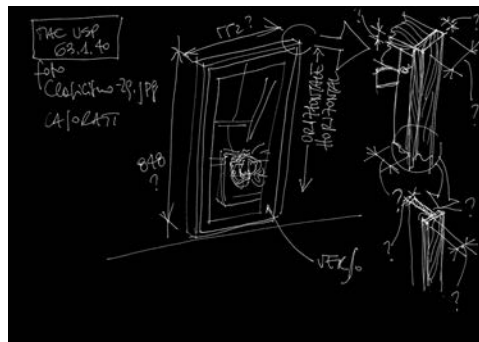
Come trasformare la speciale fase autoriale descritta precedentemente in prassi metodologica, in buone pratiche dettate da un metodo comunemente replicabile? Riflettendo su esigenze rilevate più volte nel tempo in svariati e diversi contesti, è nata l'idea di allestire l'edizione di un corso monografico sperimentale per la preparazione dei discenti alla realizzazione di attaccaglie. Guardando all'Italia, soluzioni concrete non autoriali sono contenute in alcune mirabili realizzazioni recenti, fra cui quelle documentate nell'esemplare mostra *Treasures from the wreck of the unbelievable* (Genua, 2017) di Damien Hirst, realizzata nelle due sedi veneziane della *Pinault Collection*. Un'esposizione che rende l'altissimo livello della prassi metodologica mutuato da ambienti francofoni, ovvero la chiara consapevolezza che la base dell'opera è un elemento essenziale per la riuscita della comunicazione degli artefatti in mostra.

Questo è stato un punto di partenza: oltre a ciò, era però necessario un contesto favorevole. Da alcuni anni il coordinatore del Corso di Laurea in Design del prodotto industriale presso l'Università di Ferrara, Dario Scodeller, ha deciso di indirizzarne alcuni segmenti verso temi di *exhibit design* (Scodeller, 2023) aspetto in cui sono impegnate alcune Università che si occupano di progettazione (Lupo, 2009; Irace et al., 2013; Lessing et al., 2019); in particolare il laboratorio del primo semestre del terzo anno che precede quello di sintesi finale. Vista la sommatoria di competenze già sedimentate dai discenti, l'atelier

03a-03b  
Gabriele  
Toneguzzi,  
schizzo  
caratteristiche  
principali  
dell'artefatto  
pro-studenti  
[Felice Casorati,  
*nu inacabado*,  
recto (1943, Mac-  
Usp cat. 63.1.40)]

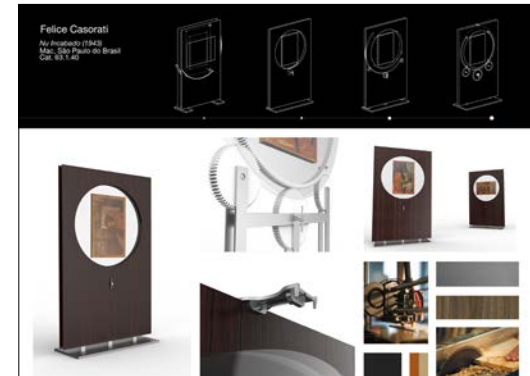


03a



03b

04



04

Benedetta  
Bigatello et al.,  
Felice Casorati,  
*nu inacabado*,  
(1943, Mac-Usp  
cat. 63.1.40)  
rendering del  
sistema espositivo  
proposto, Mac,  
São Paulo

didattico citato è stato valutato fra quelli più adatti a sperimentare la formula.

A seguito di un confronto con la collega di laboratorio, Elisabetta Trincerini, storica dell'arte, docente di teoria e critica del design, e Marco Paolini, collaboratore del corso, dopo aver verificato la fattibilità pratica dell'idea, approfittando delle modalità imposte dalla didattica a distanza (a.a. 2020-2021, primo semestre, s'è pensato di estendere l'esperimento a un'altra realtà in una visione non eurocentrica, condividendo l'oggetto di studio. La scelta è caduta su un corso parallelo di design del prodotto tenuto da Pablo Torres, docente dell'*Unidade Acadêmica de Design, Centro de Ciências e Tecnologia dell'Universidade Federal de Campina Grande*, Estado do Paraíba, Brasile con cui il sottoscritto aveva già in essere rapporti scientifici sulla base di interessi comuni, proponendo a lui e ai suoi discenti di operare congiuntamente nella prima parte del semestre, a causa del diverso calendario accademico.

Il presupposto su cui avrebbero lavorato le due coorti transatlantiche di studenti doveva essere concreto e fare riferimento a entrambe le culture.

Valendosi delle relazioni scientifico-accademiche generosamente messe a disposizione da Francesca Castellani, storica dell'arte, docente e collega presso l'Università Iuav di Venezia, si è proposto ad Ana Gonçalves Magalhães, storica dell'arte, docente e direttrice del *Museu de Arte Contemporânea (Mac)* [3] dell'*Universidade de São Paulo (Usp)*, di individuare, in accordo con il piano museologico dell'istituzione (Brandão, 2018), un tema sfidante fra quelli presenti al suo interno, demandandone la risoluzione al corposo gruppo di docenti e studenti. L'opera scelta, fra le molte proposte dotate di particolari difficoltà espositive (Modigliani, Sironi, Léger, Beuys Rauschenberg) è stata il



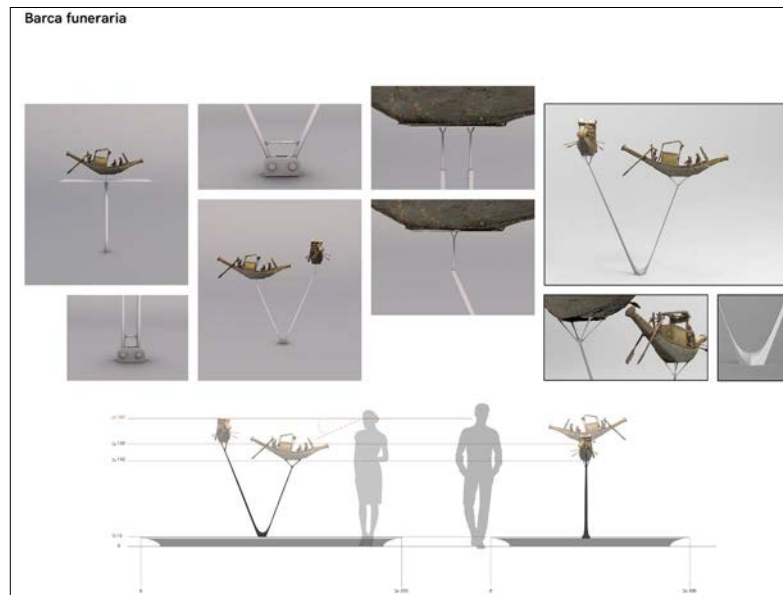
05

*nu inacabado* di Felice Casorati (1943, cat. 63.1.40), un artefatto sfidante, veramente difficile da esibire, poiché dipinto su due lati e su due assi diversi. Esso non può essere appeso a muro se non sacrificando la visione del retro. Per guardare il recto, il dipinto deve essere posto in verticale; viceversa, per apprezzarne il verso, deve essere collocato in orizzontale [figg. 01-03b].

Nonostante le notevoli difficoltà pratiche dovute alla carenza di alcuni importanti dettagli nel corredo di informazioni dell'artefatto, dell'impossibilità pratica, dilà dalle restrizioni sanitarie allora vigenti, di accedere fisicamente all'opera e considerata la notevole distanza che separava entrambi le coorti di studenti dal museo, oltre all'irrealizzabilità delle riunioni in presenza e la complicazione di coordinare incontri in diversi fusi orari, i risultati sono stati eccellenti, ideando alcune ipotesi comunicative originali e molto concrete, la cui relativa semplicità di esecuzione era adatta a contesti privi di manodopera specializzata.

La prima parte del corso il processo ha concentrato l'attenzione sull'idea decisiva che poteva contribuire alla soluzione di un problema relativo alla corretta esposizione di un artefatto bidimensionale e al conseguente sviluppo di un processo ricorsivo che via via descrivesse con precisione crescente una soluzione semplice ma efficace, adatta alla

05  
Giulio  
Bragagnolo  
et alii, rendering  
attaccaglie,  
*funerary barque  
of Mersou*, 2000  
a.C. ca., *Musée du  
Cinquantenaire*,  
Brussels. 3D  
Scan by Geoffrey  
Marchal



06

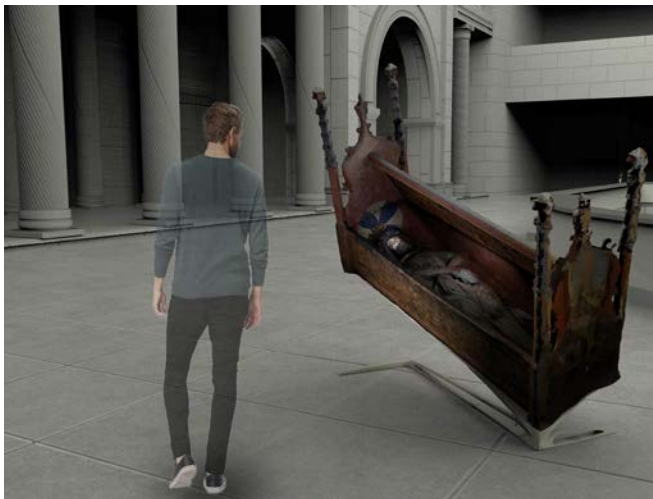
realizzazione da parte di un piccolo laboratorio di carpenteria artigianale affiancato da altri artigiani del legno o del vetro di un congegno meccanico per mezzo di utensili tradizionali [fig. 04].

Nella seconda parte del corso svolta esclusivamente da parte italiana, si è invece sperimentata una modalità di lavoro molto più sofisticata: la concezione e la realizzazione dei supporti richiede una conoscenza dettagliata dei reperti, normalmente possibile solamente tramite l'accesso fisico. Quello che a logica potrebbe sembrare un approccio realizzativo normale è abitualmente la condizione più difficile da concretizzare. In nome della tutela degli artefatti, le resistenze a qualsiasi esame fisico, sia ad alto livello (si pensi alle condizioni d'accesso ai reperti più famosi nei musei più celebri), sia nei musei più piccoli, sono fortissime. Di fatto, la manipolazione è permessa esclusivamente a pochi funzionari con specifiche qualifiche, ma privi di indole progettuale. Anche pensando all'affiancamento di un designer al conservatore svolgendo il lavoro in tandem, le procedure necessarie risulterebbero assai lunghe e farraginose. Perciò, facendo riferimento alle esperienze personali del sottoscritto, onde superare definitivamente le controindicazioni, s'è optato per una ri-creazione preventiva di modelli tridimensionali digitali analoghi ai reperti in scala 1:1.

Il rilievo tramite tecniche consolidate, affini a quelle del re-

06  
Giulio  
Bragagnolo  
et alii, rendering  
attaccaglie,  
*funerary barque  
of Mersou*, 2000  
a.C. ca., *Musée du  
Cinquantenaire*,  
Brussels. 3D  
Scan by Geoffrey  
Marchal

verse engineering, laser scanner, o tramite fotogrammetria speditiva, garantisce alla bisogna accuratezza submillimetrica ed è ormai attuabile con ottima approssimazione anche usando strumenti fotografici comuni. Questo metodo di rappresentazione ha richiesto però un passo ulteriore, ovvero una formazione extra corso preventiva destinata a tutti discenti, educandoli alla specifica realizzazione di tali modelli, utile anche a molte altre necessità del product designer. Di questo preciso aspetto si è generosamente fatto carico Federico Ferrari, architetto, docente di modellazione, rappresentazione e *reverse modeling* [4]. Ultimata quest'istruzione specifica, gli studenti hanno acquisito i metodi per ricavare autonomamente e senza contatto coi reperti la precisa morfologia di qualsiasi artefatto. Dopo aver avuto piena contezza degli artefatti, gli studenti hanno potuto compiere un altro passo concettualmente molto importante, equivalente a quello praticato dai *socleurs*, ovvero quello di progettare NON disegnando, ma modellando le controforma 3D, direttamente sull'oggetto, con un'ulteriore differenza sostanziale, ovvero l'operare non sull'originale ma su una rappresentazione analoga completamente digitalizzata del modello, in funzione della preservazione degli artefatti, contando sulla perfetta aderenza metrica dei rapporti fra originale e copia digitale di lavoro. Si tratta di un passo metodologico decisivo che è valso loro la possibilità di lavorare completamente fuori opera, definendo con precisione geometrie e natura delle attaccaglie, certi che la soluzione progettata, sebbene allo stato virtuale, potrebbe



07  
Giulio  
Bragagnolo  
et alii, Christ's  
Sepulchre,  
Nationalmuseet,  
Copenhagen.  
3D Scan by  
Geoffrey Marchal

essere tradotta immediatamente in oggetto fisico e applicata subito, senza necessità di ulteriori aggiustamenti, con evidenti vantaggi sia sul versante pratico, sia su quello che pertiene alla conservazione e alla salvaguardia degli oggetti. Ma i benefici non si esauriscono qui: prevedere nella prassi ideativa l'utilizzo di particolari software di verifica in combinazione agli strumenti di modellazione (qui è stato utilizzato Rhinoceros, per il grado di istruzione già maturato dai discenti, ma la scelta poteva ricadere su altri prodotti) consente un ulteriore salto di qualità, ovvero quello di risolvere altri importantissimi problemi pratici grazie a test in ambito virtuale, in particolare quello dell'adeguatezza meccanica dei supporti alle sollecitazioni dirette ed indirette, con la valutazione predittiva delle condizioni statiche, tramite il metodo agli elementi finiti (*Finite Element Analysis*, o *Fea*), prassi ingegneristica che consente di operare analisi e simulazioni puntuali di carico nel reperto in presenza di geometrie estremamente complesse con numerose variabili e vincoli, ottenendo un eccellente grado di approssimazione nel dimensionamento e verifica delle parti, altrimenti quasi impossibile da calcolare [fig. 11].

Inoltre, dal punto di vista formale, questo tipo di approccio digitale, consente di concepire attaccaglie estremamente complesse optando almeno per due famiglie di soluzioni distinte: quella dei supporti quasi totalmente invisibili modellati su caratteri formali e dimensionali specifici e destinati ad agevolare la visione delle opere oppure, per contro, l'altra famiglia comprendente soluzioni dal marcato disegno formale, «aggiungendo valore espressivo alle stesse» tramite un commento critico-comunicativo, come descritto in apertura (Lanzarini, Mulazzani, 2006, cit.). Non da ultimo l'approntamento del modello digitale contribuisce alla conservazione degli artefatti tramite la loro rappresentazione in forma di copia tridimensionale virtuale, politica ancora poco diffusa che offre opportunità non trascurabili per affrontare eventuali eventi catastrofici garantendo una possibilità in più di sopravvivenza di reperti e collezioni (AA.VV., 2004).

Nello svolgimento del processo progettuale la parte di teoria e critica del design ha avuto il fondamentale compito di sapere di riferimento, proponendo e studiando *exempla* eminenti, contribuendo a creare il sostrato necessario a sviluppare nei discenti la sensibilità progettuale a compiti di questo tipo, basata non solo su abilità tecniche. Un'oculata attività critica ha permesso di raffinare via via concetti embrionali con iterazioni successive, arrivando ad esiti soddisfacenti.

I risultati di quest'attività formativa, efficienti e non invasivi supporti per artefatti concretamente realizzabili, possono

essere apprezzati in alcune immagini presentate di seguito, provando che una prassi metodologica, unita all'utilizzo di tecnologie attualmente disponibili, può generare buoni risultati, di là della speciale fase autoriale che faceva riferimento a spiccate ma rare sensibilità progettuali.

È necessario segnalare come, per ragioni didattiche, non sia stato possibile procedere oltre completando l'ultima fase della sperimentazione, quella più interessante, ovvero la produzione e il test delle attaccaglie in un contesto reale, almeno per alcuni reperti-campione. Fermo il fatto che tutti i concetti-prototipo proposti dagli allievi, anche i più complessi, variegati e sfidanti sono concretamente realizzabili a costi ragionevoli, il ventaglio di soluzioni proposto, richiederebbe una verifica specifica soprattutto in funzione delle esigenze conservative derivanti dalla natura variegata degli artefatti e dell'interazione attesa fra supporto e artefatto. Leterogeneità delle realizzazioni richiederebbe un corredo di metodi realizzativi e macchinari adeguato alle dimensioni, alle caratteristiche prestazionali, ai costi e al risultato atteso. Per esempio, nel caso della stampa additiva, Fused Deposition Modeling – Fdm, Stereolitografia – Sla, Selective Laser Sintering – Sls, Material o Binder Jetting, Direct Energy Deposition – Ded, Laminazione, eccetera, o per la sottrattiva, con macchine a controllo numerico – Cnc a più assi. Tutto ciò sarebbe possibile anche non disponendo di una struttura laboratoriale interna all'ambiente accademico, avvalendosi di organizzazioni terze a seconda della specializzazione nelle lavorazioni richieste, come nella prassi industriale corrente, ma a un prezzo non compatibile con le dotazioni finanziarie del corso o degli studenti, totalmente assenti per entrambi



08

08  
Giulia Crepaldi  
et alii, rendering  
(particolare)  
Antependium,  
Spagna, 18th  
century, *Musée du  
Cinquantenaire*,  
Brussels. 3D  
Scan by Geoffrey  
Marchal



09

Il pur cospicuo monte ore previsto per lo svolgimento del laboratorio, è stato ampiamente doppiato; comunque sia è parso chiaro già in fase di ideazione del progetto didattico del laboratorio che esso non sarebbe stato sufficiente a coprire tutti gli aspetti di attività così complesse. Nonostante fossero chiare già dall'inizio le difficoltà e la possibilità che gli esiti non fossero pienamente compiuti, si è consapevolmente preferita una certa alea sperimentale di indeterminazione al risultato finito, in virtù del ricco bagaglio di competenze accumulabile dagli studenti, trasferibile ad altri contesti progettuali nel dominio del product design. Un ultimo portato di questo lavoro riguarda il corredo grafico a servizio dei reperti. L'esito formale non previsto dei supporti ha posto il dilemma a più d'un corsista dell'eventualità di rinunciare a ogni commento testuale, nonostante esso fosse stato progettato, optando per un corredo informativo disponibile a richiesta tramite smartphone, basando l'identificazione su sensori Rfid occultati in prossimità dell'artefatto, o più banalmente per mezzo di Qr code con la conseguente trasmissione delle info testuali e visive associate, digitalizzando la parte esplicativa. Alla conclusione di un percorso completamente diverso, paradossalmente si è arrivati a risoluzioni simili a quelle operate a suo tempo da Albin e Scarpa antepponendo motivatamente, per alcuni di essi, la via della pura contemplazione estetica all'interpretazione discorsiva scientifico-testuale.

09  
Vittoria Migliori  
et alii, attaccaglia  
per scultura  
(civiltà Cicladica),  
*Museo Civico di  
Storia Naturale*,  
Ferrara. 3D scan  
realizzato  
in proprio



Non è possibile dar conto esaustivamente di molti aspetti di questa complessa esperienza entro lo spazio ridotto di un saggio. La sperimentazione non è stata conclusa completamente ma la precarietà dei contratti, l'impossibilità di una programmazione pluriennale degli atenei nella didattica non strutturata, ancor prima dell'assenza di fondi, limita lo sviluppo di esperienze come quella appena descritta [figg. 05-10].

#### NOTE

[1] Nome commerciale registrato del polimetilmetacrilato, prodotto ideato da *Röhm e Haas* nel 1933: composto formato da *plexus*, participio passato del verbo latino *plectere* "intrecciare" (a motivo della struttura polimerica) e dal sostantivo tedesco *Glas* (Della Valle Valeria, Accademia della Crusca, 2020)

[2] In passato più di qualche base scultorea era dotata d'apposite maniglie che consentivano di procedere alla rotazione del basamento (Marchesan Alessia, 2008) per meglio apprezzare l'intera composizione. Quelle a tutt'oggi presenti, sono state bloccate per ragioni di sicurezza o ne è stato impedito l'uso.

[3] Il *Museu de Arte Contemporânea* (Mac) è stato creato nel 1963 a partire dal nucleo principale costituito dai dipinti del dell'ex *Museu de Arte Moderna* (Mam) di São Paulo, frutto dei lasciti di alcuni mecenati. La collezione è cresciuta costantemente nel tempo, diventando un centro di riferimento internazionale per l'arte moderna e contemporanea collocabile fra i più importanti nel suo genere in tutto il Sudamerica. Le diecimila opere, ospitate in un nucleo architettonico concepito da Oscar Niemeyer, annovera la presenza di importanti autori quali Picasso, Miró, Calder e un notevole corpus di rilevanti artisti italiani del XX secolo,

Per l'analisi FEM è stato preso in considerazione lo sbalzo esterno della pedana, in quanto prima di farlo che agiscono sull'attaccaglia quadrata.  
Come si può vedere dall'illustrazione sottostante il prodotto finale risulta in maniera ottimale allo sbalzo in cui è sottostato. Il rapporto produce un carico di spina.

FEM



#### 10

Nicholas Galli et alii, attaccaglia per testa del Faraone Amenofi III. Dimostrazione verifica microstrutturale tramite metodo Fem eseguita con Rhinoceros

costituendo pure un importante centro di formazione nel campo dell'arte, della museologia e della museografia.

[4] A causa della situazione sanitaria allora corrente, molti musei sono stati chiusi d'imperio, non consentendo a molti studenti di effettuare autonomamente i rilievi sugli artefatti scelti. A questo punto la soluzione drastica è stata quella di approfittare del ricco e preciso database di modelli 3D di artefatti realizzato da Geoffrey Marchal, disponibile su *sketchfab.com*, scegliendone alcuni presenti nelle collezioni di alcuni musei del Nordeuropa che meglio si prestavano alle esigenze didattiche.

#### REFERENCES

Scarpa Carlo, *Un'ora con Carlo Scarpa*, regia di Cascavilla Maurizio, a cura di Favero Gastone, con la partecipazione di Bruno Zevi et al., Roma, Rai, 1971, prima visione 11 novembre 1972, 68'.

AA.VV., *Comment gérer un musée: manuel pratique*, Boylan, P. J. (a cura di), Paris, Icom, 2004, pp. 237.

Lanzarini Orietta, Mulazzani Marco, "L'esperienza del porgere: i musei di Franco Albini e Carlo Scarpa", a cura di Bucci Federico, Irace Fulvio, *Zero gravity. Franco Albini. Costruire le Modernità*, Milano, Mondadori Electa, 2006, pp. 149-163.

Marchesan Arianna, *Problematiche museografiche: il basamento come strumento espositivo*, tesi di laurea magistrale, relatore Zanon Roberto, Venezia, Università Ca' Foscari, 10 novembre 2008, pp. 273.

Lupo Eleonora, *Il design per i beni culturali: pratiche e processi innovativi di valorizzazione*, Milano, Franco Angeli, 2009, pp. 200.

Garcia Gomez Isabel, *Le soclage dans l'exposition, Office de Coopération et Information Muséales* (Ocim), Dijon France, Université de Bourgogne, 2011, pp. 142.

Irace Fulvio et al. (a cura di), *Design & cultural heritage*, Milano, Electa, 2013, 3 vol., pp. 784.

Jacobi Daniel, *Textexpo. Produire, éditer et afficher des textes d'exposition*, Office de Coopération et Information Muséales (Ocim), Dijon, France, Université de Bourgogne, 2016, pp. 98.

Geuna Elena (a cura di), *Damien Hirst. Treasures from the wreck of the unbelievable, Pinault Collection*, Palazzo Grassi e Punta della Dogana, Venezia, Marsilio, 2017, pp. 416.

Brandão Ferreira Carlos Roberto et al., *Plano Museológico do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, Conselho Deliberativo do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo*, São Paulo, Brasil, 2018, pp. 233.

Bonini Lessing Emanuela et al. (a cura di), *MD Journal, Il design come bene culturale*, vol. 8, 2019, pp. 156.

Ciaccheri Maria Chiara, Cimoli Anna Chiara, Nicole Molhuysen, *Senza titolo. Le metafore della didascalia*, Busto Arsizio, Nomos, 2021, p. 104

Scodeller Dario, "Il territorio come bene culturale: proposte per una didattica del Design", pp. 55-63, in Bonini Lessing Emanuela et al., *Patrimonio, territorio, design. Progetti per la Rete museale della Carnia*, Dueville, Ronzani, 2023, pp. 174.

# Saper disegnare bene è la cosa meno importante

La pratica della facilitazione grafica tra disegno, rappresentazione e design della comunicazione visiva

**Laura Bortoloni** Università degli Studi di Ferrara, Dipartimento di Architettura  
laura.bortoloni@unife.it

L'articolo prende in esame la pratica della facilitazione grafica contemporanea, nelle sue varie accezioni: leva della comunicazione corporate, strumento per la formazione, dispositivo a supporto di processi di partecipazione. Tale pratica, contraddistinta da una natura ibrida in cui si contaminano illustrazione, graphic design, information design, design thinking, anche nella fatica di una denominazione unica – sketchnoting, scribing, note taking, graphic recording – dimostra sia l'ambiguità del definirsi disciplina a sé che la pervasività e trasversalità del suo utilizzo.

*Graphic recording, Graphic facilitation, Sketchnoting, Scribing, Information design*

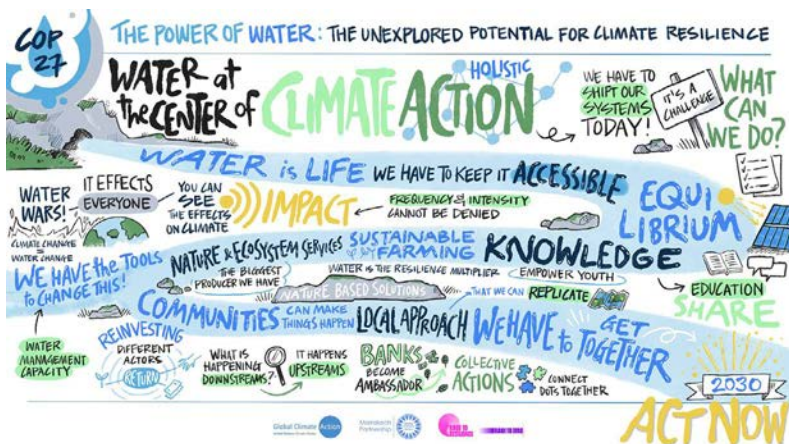
The article analyses the practice of contemporary graphic facilitation in its various meanings: a lever for corporate communication, a tool for training, a device to support participatory processes. This practice, characterised by a hybrid nature in which illustration, graphic design, information design and design thinking are contaminated, even in the fatigue of a single denomination - sketchnoting, scribing, note taking, graphic recording - demonstrates both the ambiguity of defining itself as a discipline in per se and the pervasiveness and ubiquitousness of its use.

*Graphic recording, Graphic facilitation, Sketchnoting, Scribing, Information design*

La pratica della facilitazione grafica si è imposta come una modalità di restituzione delle informazioni in svariati contesti. È utilizzata come strumento all'interno di eventi formativi, di incontri di promozione aziendale, di momenti e processi di formazione. Organizzazioni e consulenti la sfruttano in affiancamento al lavoro di facilitatrici e facilitatori in lavori di gruppo e attività di *team-building*. Nell'ambito della formazione, la facilitazione grafica viene impiegata per agevolare i processi di apprendimento. La rapidità con cui è possibile ottenere un risultato tangibile, per quanto grezzo, la rende uno strumento frequentemente utilizzato da chi progetta servizi digitali e relative interfacce, la cui ideazione trae vantaggio dalla possibilità di una prototipazione rapida, facilmente condivisibile all'interno di un gruppo di lavoro. Chi organizza conferenze e seminari utilizza spesso la presenza di una facilitatrice o un facilitatore grafici per offrire al proprio pubblico un'esperienza parallela, in cui l'aspetto del *note-taking* e del *live-drawing* diventano supporto alla memorizzazione di quantità e densità informative tipiche di questo tipo di eventi.

La *graphic facilitation*, secondo Valenza e Adkin [1] (2009, pp. 40-42), affonda le proprie radici, per quanto recenti, alla fine del secolo scorso, quando una serie di pratiche visive avviate negli anni settanta, come quelle proposte da David Sibbet, trovano un contesto culturale favorevole per affermarsi come standard nelle modalità di lavoro nell'era dell'informazione, sempre più sensibili alle modalità del *visual thinking*, in parallelo alle trasformazioni nell'economia, informazione, cultura organizzativa in atto in quel momento storico.

Alcuni studiosi, come Hautopp e Ørngreen (2018, p. 57), pongono in una relazione gerarchica la pratica del *recording* come una delle categorie della *facilitation*. Tale subordinazione è chiara nell'operatività a disegnatrici e disegnatori – la pura registrazione è uno dei modi possibili in cui utilizzare le immagini, e può servire in processi di apprendimento e partecipazione; nell'uso comune le due opzioni sono frequentemente alternative, e chi si occupa di questo attività è spesso incaricato o con un obiettivo di registrazione, o un alternativo obiettivo di supporto e facilitazione. Tale distinguo è evidente nella diversa richiesta in termini di risultati che arriva dalla committenza. Nel primo caso viene commissionato un risultato con doppia valenza d'uso: sia durante che a seguito dell'evento. L'immagine prodotta deve infatti servire in prima battuta nella sua dimensione *live*, diventando sia un supporto per chi segue lo sviluppo dei contenuti, così da poter trovare conferma rispetto quello che sta apprendendo in quello



01

che vede disegnarsi sulla tavola. In seconda battuta deve poi servire in una dimensione a posteriori, tanto che il risultato del *recording* viene spesso adattato e riprodotto su cartoline, poster e altro offerti come gadget alla fine dell'evento, oltre a essere diffuso su canali e presidi social di speaker e organizzatori. In questi casi, spesso, a chi realizza l'immagine viene chiesto di attendersi a un determinato codice cromatico, collegato a una *brand identity*, o di sfruttarne icone o registri predefiniti, in un'ottica di coerenza in un discorso più ampio di *brand image* dell'organizzatore o dell'evento.

Nel secondo caso invece, quella della pura facilitazione, vi è una minore aspettativa da parte della committenza rispetto la gradevolezza estetica dell'output, che è piuttosto considerato una base grezza di lavoro, alla quale le persone che prendono parte all'attività sono spesso chiamate a collaborare, impugnando pennarelli, post-it e colori. Per comprendere in cosa consiste la pratica della facilitazione grafica, si immagini che, durante un'attività come una conferenza o una riunione, uno o più disegnatrici e disegnatori realizzino in tempo reale una restituzione grafica dei contenuti presentati o discussi, articolata su una o più tavole, sintetizzando i concetti espressi e le relazioni di senso tra di essi. Questo può avvenire su grandi pareti o pannelli, ricoperti di carta o di altri materiali più o meno duraturi, che vengono personalizzati tipicamente con schizzi, disegni, parole, diagrammi realizzati a mano con pennarelli di varie dimensioni, usando diversi texture e colori. A volte il risultato è concepito per essere effimero, quindi essere cancellato al termine dell'attività; altre

01

Housatonic, *The power of water. Water at the center of climate action.* Committente: Cop27. Anno: 2022. Scribing digitale. Facilitazione grafica per una conferenza sui cambiamenti climatici.



02

volte viene prodotto proprio in funzione della sua durata, per poi essere conservato, riutilizzato o allestito in spazi dell'organizzazione. Quando invece l'attività viene realizzata sfruttando supporti digitali, chi disegna si avvale di un device per l'input digitale, come una tavoletta grafica con o senza schermo integrato, o un tablet. Nata come pratica analogica – grandi pareti personalizzate a mano – con la repentina diffusione di tavolette grafiche e tablet, oltre che di software che hanno affiancato Adobe Photoshop – ad esempio Procreate, Clip Studio e altri, anche freeware, si è trasformata ed evoluta come pratica digitale, grazie anche alla possibilità essere realizzata a distanza, integrandosi nei servizi di live streaming e nei meeting digitali, rendendo più semplice la proiezione del disegno su grandi schermi, soluzione ideale per grandi eventi o broadcasting televisivi.

L'attività viene denominata in modi diversi, più o meno puntuali e corretti rispetto la sua natura. *Graphic recording* e *graphic facilitation*, appunto, ma anche *sketchnoting*, *visual note-taking*, e *scribing*, termine ufficialmente assente dai dizionari inglesi, che Kelvy Bird (2018, p. 4) riconduce alla pratica diffusasi nei primi anni ottanta del novecento di chiamare *wall scribes* chi disegnava le restituzioni visive dei processi collaborativi, in riferimento probabilmente all'attività scrittoria degli scriba dell'antico Egitto, in inglese *scribes* [2].

Questa difficoltà a consolidarsi con una denominazione univoca, rivela i contorni sfocati della facilitazione grafica tanto per la committenza, che sovente non sa come descrivere i servizi che vorrebbe richiede, che per le di-

02

Housatonic, *Alphabet of the Future.* Committente: Gruppo Gedi, La Stampa. Anno: 2020. Scribing digitale. Facilitazione grafica per un ciclo di incontri sui temi dell'innovazione locale, dal cibo ai robot, dalle telecomunicazioni all'economia. Scribing digitale



## Visual Library Icon Packs



### Bundle and Save



Get \$5 off all three icon packs when you buy them together!

Buy Now

05

co. Nel 2021 Fondazione Ca' Foscari inseriva, all'interno dell'offerta formativa "Strumenti innovativi per lavori ibridi" dedicata a persone neolaureate, un modulo formativo in "Visual notes", tenuto dall'autrice di questo articolo. Associazioni di professionisti offrono, nei propri convegni, workshop e laboratori per apprendere la tecnica: Architeca, associazione dei professionisti dell'architettura delle informazioni, che già nel 2006 accoglieva nel proprio Summit annuale un workshop tenuto dallo studio bolognese specializzato in graphic facilitation Housatonic, uno dei primi a proporre l'attività in Italia.

Le stesse aziende che offrono la facilitazione grafica come servizio, spesso propongono corsi di formazione che spaziano da quelli con obiettivi più personali, come migliorare nel modo in cui si prende appunti, al vero e proprio insegnamento del mestiere di graphic recorder. La già menzionata Ink Factory Studio è presente sul marketplace della formazione Skillshare con i corsi "Draw your notes: intro to a visual note-taking" e "Drawing for beginners using simple shapes and techniques". Anche la nota piattaforma Domestika ospita due corsi a tema sketchnoting oltre le decine dedicate allo sketching *tout court*.

La manualistica che promette di insegnare come praticare l'attività è ricchissima, nonostante il tema sia trattato in modo limitato negli studi scientifici. Sono testi di impronta pratica, con un approccio hands-on, che promettono di insegnare trucchi del mestiere e modalità di approccio al

05

Screenshot dello shop online dell'azienda Ink Factory Studio, in cui sono in vendita pacchetti di icone disegnate a mano

disegno. David Sibbet è autore di uno dei più noti, "Visual meetings. How graphics, sticky notes, and idea mapping can transform group productivity", che anche nel titolo rivela un orientamento fortemente pragmatico.

Una componente che può rimanere nascosta a una prima analisi delle competenze di chi si occupa di facilitazione grafica, ma che è invece fondamentale, è quella performativa; si tratta di un aspetto che rende i materiali risultanti dalle sessioni di facilitazione ideali per essere tradotti in animazione, grazie alla connaturata dimensione narrativa presente nel processo stesso del disegno. Una tendenza portata all'estremo da alcuni software [5] che sono in grado di applicare una posticcia mano di disegnatore sopra lo snodarsi di un'animazione in stile *sketchnote*, simulando, in modo a volte rifinito e a volte grossolano, il lavoro che avrebbero svolto una disegnatrice o un disegnatore, esasperando la spettacolarizzazione del ruolo.

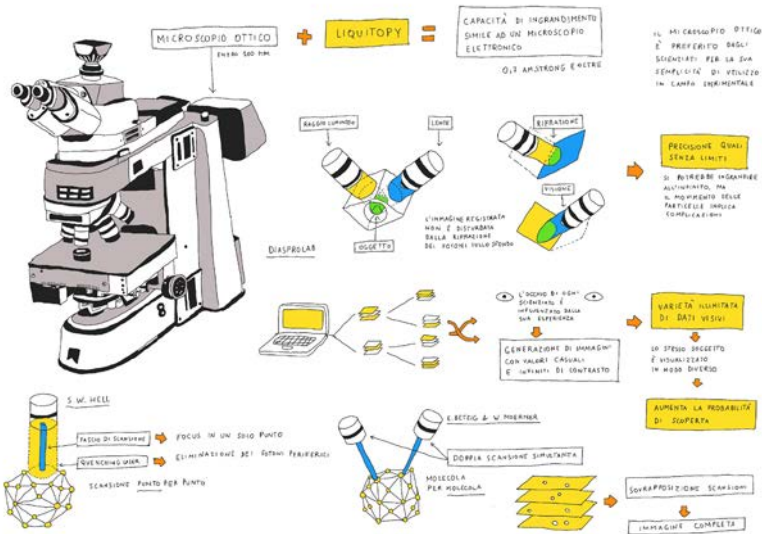
Chi disegna durante un evento è certamente parte della liturgia dell'evento stesso; insieme a chi espone, a chi conduce interviste, a chi facilita – diventa uno dei personaggi che animano la manifestazione. Anche grazie alla dimostrazione, o allo sfoggio, di competenze artigianali se non artistiche, che diventano oggetto di ammirazione tra i partecipanti all'incontro. Ne racconta con ironia Alfredo Carlo (2016) in "The life of a graphic facilitator",



06

06

Laura Bortoloni, *Storie e identità*. Committente: Wyde The Connective School. Anno: 2021. Scribing digitale



07

libretto che raccoglie, visivamente, i malintesi intorno la professione, nato dall'esigenza di spiegare in cosa consiste il lavoro. Come emerge anche dalle parole di Valenza e Adkin, la sfida è spesso far comprendere alla propria committenza dove è insito il valore del lavoro «La semplicità è la parte più difficile; disegno e colore sono strumenti minori» [6] (Valenza, Adkins, 2009, p. 38).

La prima cosa su cui facilitatrici e facilitatori grafici, nello spiegare il proprio mestiere, puntualizzano è proprio quanto la loro abilità nel disegno non sia la competenza principale, ma solo un utile strumento.

Il contatto con l'ambito dell'illustrazione è individuabile nella predilezione di uno stile *sketch*, schizzato, grezzo, che si è consolidato in questa pratica come credibile rispetto la velocità richiesta nella messa in pratica, e di tale necessità porta traccia nella scelta di una gamma limitata di colori, specialmente nelle realizzazioni analogiche. Importante anche la relazione con la calligrafia – l'abilità nel dominio della scrittura e costruzione manuale di lettering, rimanda a stili informali della calligrafia, particolarmente lo stile *brush pen*, realizzato con un pennarello con punta a pennello (fisico o digitale), l'italico monolineare, o un lettering *casual script* vicino al mondo *sign painting*, realizzato con un pennarello a punta piatta che avvicina per ductus le lettere a quelle realizzabili con il pennello piatto, o una prossimità con alcuni lettering presenti nel *writing* e nella *street art*.

07

Marta Fioravanti, *Microscopio ottico*. Immagine realizzata nell'ambito della collaborazione tra ISIA Istituto Superiore per le Industrie Artistiche, Urbino e Festival della Scienza, Genova. Anno: 2017. Scribing digitale



08

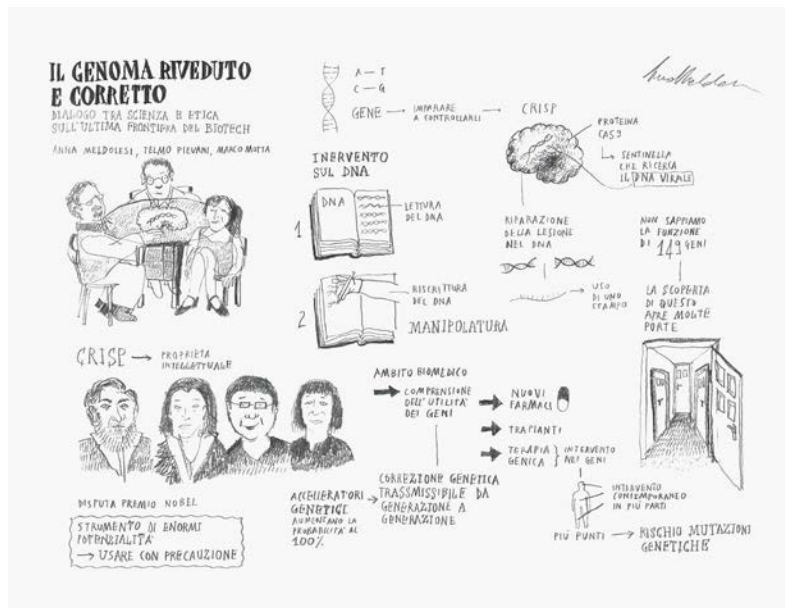
La costruzione della composizione è una delle sfide principali per le facilitatrici e i facilitatori grafici, i cui meccanismi di funzionamento possono essere decodificati con analisi percettive affini a quelle che si insegnano nei corsi di progettazione grafica e di information design. Queste tavole hanno spesso un impianto centrale, dettato principalmente dalla dimensione del real-time. Non sempre chi disegna ha avuto opportunità di concordare con relatori e relatori temi, durata, struttura del discorso che verrà affrontato. Muovendosi spesso alla cieca, o comunque improvvisando, chi disegna, non potendosi avvalere di bozze concordate e revisioni, e spesso lavorando con strumenti indelebili, predilige una struttura a raggiera che permetta di riempire gradualmente la tavola, anche in caso di speaker dall'incedere dell'eloquio più confuso, o speaker che promettono una struttura argomentativa nell'incipit del proprio discorso, salvo poi tradirla. Partendo dall'esperienza empirica, nei corsi di *sketch-note* si insegna che una delle modalità più sicure di approcciare la tavola bianca, specie quando non si ha certezza dei contenuti, è di partire dal centro, sfruttando una struttura a raggiera o rizomatica. Al centro di questo spazio appare spesso un'immagine principale, che svolge il lavoro di metafora visiva e sintesi dell'intera composizione. Per motivi di tempo, se non per metodologia scelta, la figura del *graphic facilitator* si avvale spesso di icone, di cui ha spesso costruito in anticipo un repertorio da sfruttare all'occorrenza.

08

Edoardo Massa, *Il volo da Icaro a Gagarin*. Immagine realizzata nell'ambito della collaborazione tra ISIA Istituto Superiore per le Industrie Artistiche, Urbino e Festival della Scienza, Genova. Anno: 2017. Scribing analogico

La già menzionata Ink Factory Studio, ad esempio, ne ha reso disponibile una serie sul proprio un e-commerce. Tale pervasività dei segni pittografici solleva dubbi in merito alla scelta di utilizzare i pittogrammi come dettata dalla loro universalità di comprensione, perlomeno nei contesti culturali condivisi tra chi disegna e chi osserva; ci si può interrogare se queste icone siano ormai svuotate di pregnanza per la loro inflazione nell'uso, e siano ormai diventate componenti di un abaco di segni colmi di stereotipi e bias.

È un tema presente anche nella rappresentazione delle figure umane – in modo analogo a quanto in corso nella rappresentazione degli utenti in ottica di inclusive design nei prodotti digitali (Joyce, 2021) – anche qui la sensibilità verso rappresentazioni più inclusive e diversificate sta diventando più diffusa, allontanandosi da figure forzatamente neutrali, verso una rappresentazione di maggiore eterogeneità.



09

09 Vittorio Veronesi, *Il genoma riveduto e corretto*. Immagine realizzata nell'ambito della collaborazione tra ISIA Istituto Superiore per le Industrie Artistiche, Urbino e Festival della Scienza, Genova. Anno: 2017. Scribing analogico



10

Protagonisti di queste visualizzazioni sono gli elementi grafici di connessione: frecce, linee, fasce, tratteggi, collegamenti sono utilizzati per mettere in relazioni di varia natura – causa-effetto, parte-tutto, prima-dopo – le varie componenti della tavola. Questi connettori, insieme alla gamma di pittogrammi già menzionata, contribuiscono alla costruzione di un abaco di elementi grafici minimi, con una loro grammatica e sintassi.

Nella loro capacità di far coesistere diversi linguaggi, queste immagini possono a tutti gli effetti queste visualizzazioni possono essere considerate dei testi sinsemici, composizioni visive la cui costruzione si avvicina alla descrizione data da Luciano Perondi della meccanica della sinsemia «Il testo è composto da una serie di elementi collegati tra loro mediante una relazione spaziale, che il più delle volte è funzionale e strettamente correlata alla compressione, ma può essere contemporaneamente anche evocativa» (Perondi, 2012, p. 122).

10 Studentesse e studenti di ISIA Urbino mentre realizzano degli scribing per il Festival della Scienza, Genova, 2019

Nelle immagini esito di processi di *graphic facilitation* e *graphic recording* icone, pittogrammi, illustrazioni descrittive, testi composti utilizzando formattazioni codificate, colori attribuiti con valore notazionale coesistono e proprio nelle relazioni reciproche concorrono a una costruzione di senso generale.

#### NOTE

[1] Per una prima restituzione diacronica della genesi della disciplina si rimanda all'articolo di Christine Valenza e Jan Adkins "Understanding Visual Thinking: The History and Future of Graphic Facilitation". L'articolo contiene una linea del tempo visuale del momento in cui le varie condizioni economiche e culturali portano all'espansione della pratica.

[2] Si riporta di seguito la citazione dal testo di Kelvy Bird "Generative scribing": «According to one of my earliest mentors, Bryan Coffman, the current use of the term "scribing" goes back at least as far as 1981, when knowledge workers who drew on walls during collaborative sessions were called "wall scribes." As he once shared, "Scribes in Egypt kept the real story of what happened. Their word for the role was Sesh"».

[3] Il testo tra virgolette è una traduzione dell'autrice di un passaggio dell'articolo di Christine Valenza e Jan Adkins "Understanding Visual Thinking: The History and Future of Graphic Facilitation". Il testo originale recita: «With a competent graphic facilitator interpreting, bridging, recording, and connecting, there is no tool as facile or succinct. A good graphic facilitator brings the tools of cognitive understanding to the process, so that the moving form of the graphic actively nurtures clearer statements and fresh directions from the meeting members».

[4] Marcello Petruzzi scrive, nell'articolo "Cos'è lo scribing, la tecnica per visualizzare le nostre conversazioni" sulla webzine Chefare «[...] le prime due ondate pionieristiche in USA (Bay Area, anni 70 e 80 del Novecento) dove si materializza la designazione di "wall scribes" negli eventi di facilitazione dei processi collaborativi; terza e quarta ondata, rispettivamente quella dei primi utilizzatori (USA, Europa, anni '90) e quella di una prima espansione (anni 2000); infine le ultime due ondate dove a partire dagli anni '10 la metodologia si diffonde in tutto il mondo (Asia, Sudamerica) con esperienze individuali e, proprio negli ultimissimi anni, generando un contesto di interscambio globale...», riferendosi alla proposta di timeline presente nella pubblicazione di Kelvy Bird "Generative scribing".

[5] Un esempio è il software Video Scribe. In queste piattaforme è possibile anche scegliere tra mani di diversi generi, età e etnie.

[6] Il testo tra virgolette è una traduzione dell'autrice di un passaggio dell'articolo di Christine Valenza e Jan Adkins "Understanding Visual Thinking: The History and Future of Graphic Facilitation". Il testo originale recita: «Simplicity is the hard part; the drawing and color are minor tools».

#### REFERENCES

Sibbet David, "Visual Intelligence: Using the Deep Patterns of Visual Language to Build Cognitive Skill", *Theory Into Practice* n. 47(2), **2008**, pp. 118-127 .

Valenza Christine, Adkins Jan, "Understanding Visual Thinking: The History and Future of Graphic Facilitation", *Interactions* n. 16 (4), **2009**, pp. 38-43.

Perondi Luciano, *Sinsemie. Scritture Nello Spazio*, Viterbo, Stampa Alternativa e graffiti Nuovi Equilibri, **2012**, pp. 236.

Sibbet David, *Visual Meetings*, Hoboken, John Wiley & Sons, **2012**, pp. 288.

Carlo Alfredo, *The life of a graphic facilitator*, s.l., s.e., **2016**, pp. 45.

Bird Kelvy, *Generative Scribing: A Social Art of the 21<sup>st</sup> Century*, Cambridge, PI Press, **2018**, pp. 2-5.

Hautopp Heidi, Rikke Ørngreen, "A Review of Graphic Facilitation in Organizational and Educational Contexts", *Designs for Learning* n.10 (1), **2018**, pp. 53-62.

Petruzzi Marcello "Cos'è lo scribing, la tecnica per visualizzare le nostre conversazioni", **2021**, <https://che-fare.com/almanacco/cultura/design/scribing-design-facilitazione-grafica-informazioni/> [Dicembre 2023]

Joyce Alita, "Inclusive design", **2021**, <https://www.nngroup.com/articles/inclusive-design/> [Dicembre 2023]

Hautopp Heidi, *Drawing Connections – An Exploration of Graphic and Visual Facilitation in Organisational and Higher Educational Contexts*, Aalborg, Aalborg Universitetsforlag, **2022**, pp. 189.

www.domestika.org Eva-Lotta Lamb, "Sketchnoting: comunica con note visive"; Scriberia, "Sketchnoting: il disegno come strumento di comunicazione" [Dicembre 2023]

<https://www.skillshare.com/en/user/inkfactory> Ink Factory Studio "Draw your notes", "Drawing for beginners" [Dicembre 2023]

Sito web dell'applicazione Videoscribe. <https://www.videoscribe.co/en/> [Dicembre 2023]

Sito web di Ink Factory Studio. <https://inkfactorystudio.com/> [Dicembre 2023]

# Università e Design, tra rappresentazione e identità

Metodi e strumenti narrativi per la promozione  
delle identità accademiche

**Raffaella Massaccesi** Università degli studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara,  
Dipartimento di Architettura  
[raffaella.massaccesi@unich.it](mailto:raffaella.massaccesi@unich.it)

**Rossana Gaddi** Università degli studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara,  
Dipartimento di Architettura  
[rossana.gaddi@unich.it](mailto:rossana.gaddi@unich.it)

Il presente contributo affronta il tema della promozione dell'identità specifica (progettuale e valoriale) dei tanti dipartimenti di Design oggi presenti in Italia, attraverso la progettazione dell'identità visiva di un dipartimento universitario e di come questo obiettivo possa essere raggiunto attraverso l'utilizzo strategico di archivi digitali progettati per contribuire al racconto della corporate identity di una istituzione formativa che si rivolge a diverse comunità di utenti e al territorio.

La riflessione nasce da una ricerca interna al Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara, oggi in fase di prototipazione, focalizzata a definire e comunicare l'identità valoriale del Dipartimento ed il suo posizionamento nel panorama nazionale ed internazionale.

*Identità accademica, Identità culturale, Identità progettuale, Portfolio, Archivi digitali*

This contribution addresses the theme of promoting the specific identity (in terms of design and values) of the many Design departments present in Italy today, through the visual identity of a university department. It also explores how this objective can be achieved through the strategic use of digital archives designed to convey the corporate identity of an educational institution to different user communities and the broader territory. The reflection arises from internal research within the Department of Architecture, University G. d'Annunzio Chieti-Pescara, currently in the prototyping phase. This research focuses on defining and communicating the value identity of the Department and its positioning in the national and international panorama.

*Academic identity, Cultural identity, Project identity, Portfolio, Digital archives*

R. Massaccesi Orcid id 0000-0001-8713-1721  
R. Gaddi Orcid id 0000-0002-0146-4160

ISSN 2531-9477 [online]

## Introduzione. Un trentennio "esplosivo"

La formazione universitaria nel campo del Design ha avuto nell'arco degli ultimi trent'anni una significativa espansione, passando da una sostanziale assenza di istituti universitari riconosciuti alle attuali 21 sedi che oggi erogano 29 corsi triennali e 24 magistrali sul territorio nazionale (CUID, 2022).

I fattori che hanno influenzato questa crescita esponenziale sono strettamente legati al riconoscimento che il Design ha ottenuto quale volano di competitività aziendale e innovazione strategica (Verganti, 2009; Celaschi, 2007; Branzi, 2006; Simonelli, 2002) e motore dello sviluppo dei distretti industriali, delle industrie locali e del made in Italy (Fondazione Symbola, 2023).

Una peculiarità del design è sicuramente il rapporto con l'industria. Il binomio design-impresa, finalizzato a rendere fruibili gli avanzamenti industriali attraverso soluzioni progettuali soddisfacenti e sostenibili in termini etici, ambientali e culturali, lega indissolubilmente il design a temi sociali (e quindi etici, estetici e culturali), promuovendo un progresso inteso come benessere diffuso e non semplicemente come mero sviluppo (Prey, 2020).

In questa prospettiva, nel corso di questo trentennio "esplosivo" (nel 1994 nasce il primo Corso di laurea in Design Industriale al Politecnico di Milano), il Design in Italia è stato chiamato a promuovere l'identità e lo sviluppo socioeconomico di luoghi e di comunità (Tosi, 2022). Le medesime necessità, anche a livello didattico, hanno coinvolto aziende ed enti del territorio intrecciando professione, didattica e ricerca, sviluppando opportunità reali per le realtà produttive, per la didattica e per la ricerca universitaria (Frascara et al., 2023).

## Problematica. Raccontare la formazione

Nel contesto accademico, l'indagine sulle modalità rappresentative dell'identità di sede apre una riflessione che abbraccia tanto la didattica quanto la professione, interpreta e traduce in segni visivi l'evolvere di una comunità di progettisti, anche in riferimento ad uno specifico territorio. Permette quindi di osservare le mutazioni fisiologiche e strategiche dell'approccio al progetto e quindi conseguentemente delle molteplici comunità del design, favorendo convergenza e dialogo su valori fondativi e obiettivi disciplinari condivisi.

Gli approcci alla didattica vedono, seppur nelle tante specifiche differenze di sede, una spiccata tendenza all'interdisciplinarietà, integrando il design con le ingegneria, le scienze umane, le arti applicate e visive, la tecnologia, la gestione aziendale e il business. La «progettazione in

forma di sistema è espressione di un sistema progettante fatto di una molteplicità di attori e contributi diversi che sanno produrre design di qualità ma anche conoscenza e cultura» (Seassaro, 2002, p. 5).

Questa spiccata sensibilità alla gestione della complessità, che ha da sempre caratterizzato il Design italiano, se da un lato porta il vantaggio di una formazione sistemica, flessibile e adatta alle sfide della complessità contemporanea, mette in luce una sostanziale difficoltà nell'inquadrare l'identità progettuale e nel definirne i confini della disciplina, rendendo complesso, tanto per gli studenti quanto per i portatori di interessi esterni quali enti, aziende, istituzioni, comprendere appieno le caratteristiche distintive di ciascun corso.

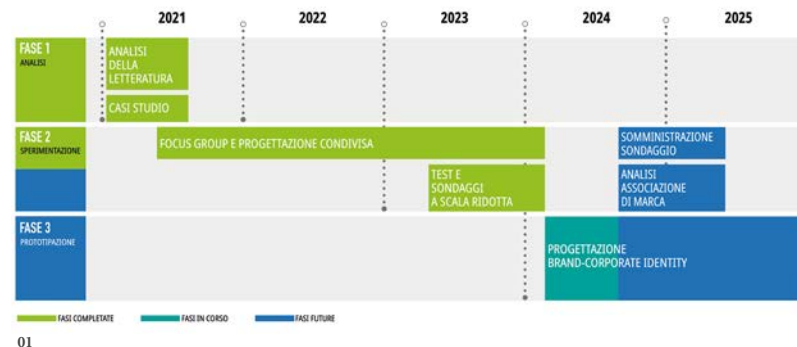
Come sostiene Manuel Castells (2003), l'identità progettuale si ha quando gli attori sociali, quali che siano i materiali culturali a loro disposizione, costruiscono una nuova identità che ridefinisce la loro posizione nella società e, così facendo, cercano di trasformare la struttura sociale nel suo complesso.

In ambito accademico la necessaria differenziazione, che deriva dalla specializzazione degli orientamenti formativi, favorisce gli sbocchi professionali in uscita, rafforzando il legame con le aziende e l'orientamento in entrata, permettendo ai futuri studenti di meglio orientare le proprie scelte formative. «Definire le aperture e i limiti che intende darsi è quindi un tema cruciale per la cultura del Design; un ulteriore sforzo in tal senso andrebbe innanzitutto a vantaggio della chiarezza della sua didattica.» (La Rocca, 2022, p. 193).

Per far fronte a questa necessità di distinzione e per rafforzare l'identità didattica di sede, molti istituti formativi utilizzano modalità rappresentative differenti: mostre ed esposizioni dei lavori degli studenti, workshop aperti e seminari professionalizzanti, open-day per l'orientamento allo studio. Tra questi, lo spazio online dedicato alla promozione di una facoltà universitaria è strumento diffuso per mostrare e distinguere l'offerta didattica, gli esiti dei singoli laboratori, i portfolio degli studenti laureandi quale *summa* delle competenze acquisite durante il periodo di formazione.

#### Progettare la comunicazione delle identità accademiche

Il modo attraverso cui una istituzione universitaria comunica sé stessa si appoggia ad apparati grafici consolidati e solitamente ritenuti «inviolabili» (Bierut, 2015, p. 125), tuttavia le istituzioni accademiche sono spinte da processi di rinnovamento e di analisi della reputazione del marchio in relazione ai pubblici di riferimento (Dal Buono,



01

Fortezza, 2017) e necessitano gestire, aggiornare e rendere manifesta la propria corporate identity (Dal Buono, 2016; Aiello et al., 2014).

A partire da queste premesse il Dipartimento di Architettura ha attivato una ricerca per comprendere la modalità ottimale di auto-rappresentazione della propria offerta formativa, della propria identità didattica e degli approcci specifici che lo caratterizzano.

Negli ultimi anni il Dipartimento ha infatti espanso la sua identità progettuale, estendendo l'offerta formativa oltre il corso tradizionale di laurea in Architettura, includendo anche i corsi di laurea in Design, Eco Inclusive Design e Scienze dell'Habitat Sostenibile, rendendo necessaria una riflessione sugli aspetti identitari che lo contraddistinguono al fine di «definire e comunicare l'identità valoriale del Dipartimento e il suo posizionamento nel panorama nazionale e internazionale» (Piano Strategico del Direttore di Dipartimento, 2023).

A tal fine, è stata avviata la prima fase di analisi desk della letteratura in essere e delle best practices nazionali e internazionali, l'identificazione delle problematiche rappresentative (attraverso interviste e focus group a studenti, docenti, PTA, aziende all'interno dei network dei tirocini). In parallelo, è stata attivata un'azione sperimentale di progettazione condivisa finalizzata a porre le basi per l'indagine test a scala ridotta, basandosi sui risultati del laboratorio di sintesi finale in Design della Comunicazione.

Le fasi successive vedranno la verifica e la messa in opera della fase analitica iniziale, attraverso la somministrazione del sondaggio a un campione rappresentativo, l'analisi delle associazioni di marca, la progettazione dell'immagine istituzionale e la definizione della nuova corporate identity [fig. 01].

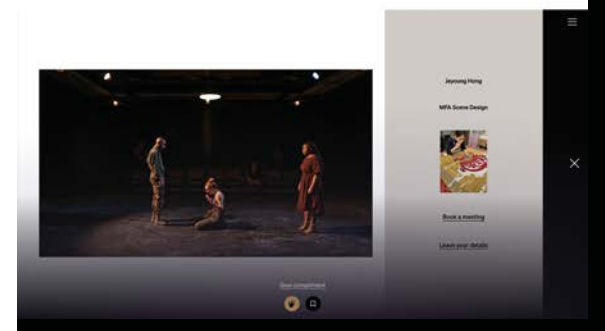
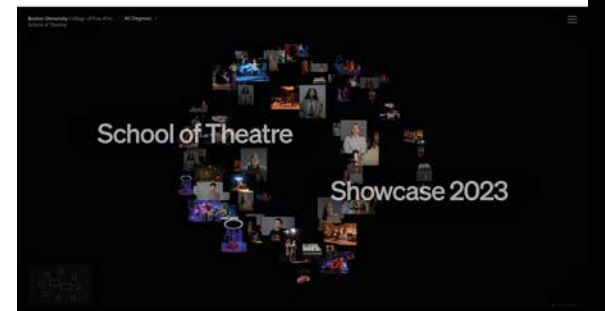
01  
Piano Strategico del Dipartimento di Architettura, Università G. d'Annunzio, cap. 9, Comunicazione: Gantt del progetto di Corporate Identity

## Fase 1 – Analisi

Per perseguire tali finalità, nelle fasi di osservazione dei casi studio sono stati analizzati gli archivi progettuali online delle istituzioni universitarie. Restituiti con gallerie di immagini o portfolio scaricabili, mostrano scelte compositive e di design pattern che non attribuiscono loro particolare rilevanza nella gerarchia dei contenuti e nell'economia del sito e non esprimono appieno le potenzialità dello strumento. Per ampliare il sistema di riferimenti della ricerca, sono stati considerati anche esempi provenienti dal mondo della professione in settori affini come architettura e arti applicate. Siti web nei quali gli archivi online sono contenuti prioritari e presentano una struttura maggiormente incentrata sull'interazione e con una visione *community-centered*, progettati in modo da stabilire connessioni significative con i settori di riferimento. I diversi portali web possono essere identificati attraverso alcune strategie che ne sottolineano gli obiettivi principali. Ad esempio, vi sono portali impostati per favorire l'incontro tra aziende e professionisti, come *Fashion Jobs* o *Dribbble*. Altri si concentrano sulla narrazione dei progetti, come *Europaconcorsi* o *Archilovers*. Esistono inoltre portali nati principalmente per il networking fra professionisti e brand, che si basano sul lancio di contest, sul modello di *Talenthouse AG*, o *Behance*, la piattaforma che permette ai designer di esporre i propri lavori e di collaborare con le aziende attraverso hackathon tematici e crowdfunding, e *itch.io*, che consente la condivisione di progetti e competenze nel comparto videogame. *Adobe Portfolio*, *Behance*, *Portfoliobox* permettono la creazione di siti vetrina e la promozione dell'identità personale. Troviamo portali di specifiche community, che consentono vari gradi di interazione fra chi promuove la propria professionalità e un pubblico diversificato ma interessato al settore, come la sezione gallerie dedicata ai soci AIAP oppure ancora *Dribbble* e *Behance*, o social media più generalisti quali Instagram o Pinterest.

Nessuno di questi portali ha come obiettivo la comunicazione dell'identità valoriale di un'istituzione, ma strategie e strumenti possono essere traslati su siti web istituzionali, come avviene, ad esempio, nel caso del lavoro impostato dalla Boston University con l'agenzia di comunicazione ED. La soluzione web del *Boston University College of Fine Arts* si articola in due siti diversi. Il primo è costruito con modalità standard, analogamente alla media dei siti web universitari, il secondo è dedicato esclusivamente allo showcase dei progetti dei laureati e viene aggiornata ad ogni ciclo. La home page di quest'ultimo è costruita in modo da creare una sensazione di "silenzio in sala" e di

02



02  
Designer  
ED. Studio,  
"The Theatre  
Showcase",  
screenshot dal  
sito web: <https://theatreshowcase.boston/>

immersività. Le azioni che le persone possono fare nel momento in cui si trovano ad interagire con l'interfaccia restituiscono l'idea di avvicinamento progressivo sia allo spazio digitale che ai contenuti. La sezione dedicata ai progetti è costruita per l'interazione: è possibile lasciare un commento, condividere le informazioni di contatto, prenotare un colloquio, apprezzare il lavoro presentato, conoscere il numero di persone che interagiscono con la pagina in tempo reale. Lo spazio di condivisione digitale è filtrato dall'istituzione universitaria ma favorisce le connessioni tra neoprofessionisti e mondo del lavoro. Il portfolio degli studenti laureati è al contempo *content*, interfaccia e immagine di brand identity. L'insieme costituisce di per sé l'immagine che l'università vuole trasmettere ed anche uno strumento operativo e interattivo per la costruzione e comunicazione dell'identità professionale. Si delinea un approccio originale che nella ricerca esposta in questo contributo è stato ulteriormente esplorato al fine di individuare un insieme di prime linee guida da testare mediante sperimentazione progettuale [fig. 02].

### Fase 2 – Sperimentazione e definizione di linee guida

Dopo l'analisi desk, la fase di sperimentazione ha visto un campione di circa 70 laureandi ai quali è stata chiesta una verifica progettuale della brand identity esistente, e l'individuazione di una strategia di comunicazione dell'identità valoriale del Dipartimento attraverso la progettazione del sito web ufficiale. I laureandi hanno impostato le scelte grafico/compositive, la User Experience e la User Interface, orientando il proprio approccio in base alla riflessione su aspetti caratterizzanti l'offerta formativa specifica, quali inclusione e accessibilità, comunità e collaborazione. Obiettivo finale era la definizione di una strategia di valore prioritaria che potesse risolvere i problemi riscontrati nelle fasi di analisi e definizione della problematica progettuale, oltre a contaminare le scelte di visual design e di layout dell'intero progetto, indirizzandone i contenuti. Tutte le proposte hanno condiviso l'ipotesi di inclusione di una modalità di condivisione e promozione dei singoli profili progettuali. I sondaggi a scala ridotta hanno evidenziato che le ragioni che sostengono questa scelta possono essere ricondotte alla necessità di avvicinarsi al mondo del lavoro, al desiderio di sentirsi parte di una istituzione, alla volontà di rendere manifesta la particolarità di un mestiere che difficilmente viene compreso dai non addetti ai lavori, all'opportunità di condivisione delle informazioni e delle risorse. Obiettivi che sono difficilmente riassumibili in un concept univoco, ma svelano una prospettiva diversa sulla raccolta e presentazione del portfolio online: non è semplicemente un

catalogo né soltanto uno strumento per la ricerca di lavoro. La scelta progettuale che sta a monte della realizzazione di un portfolio applica i canoni, gli strumenti e le regole della progettazione grafica per ricostruire la narrazione dinamica dell'identità del singolo percorso formativo e professionale (Rossi, 2005; Eisenman, 2006). Come ogni rappresentazione grafica ha diverse funzioni e conseguenti obiettivi:

- una funzione denotativa, per narrare obiettivi e conseguenti output progettuali;
- una funzione di prefigurazione dei possibili scenari futuri e delle potenziali prosecuzioni di una ricerca che per definizione rimane sempre *in itinere*;
- una funzione di verifica continua di una coerenza visiva e strategica, atta a prefigurare la coerenza all'identità di messaggio, e quindi la fidelizzazione con il target di riferimento;
- una funzione connotativa che permette l'identificazione della specifica identità del progettista, laddove gli strumenti e gli asset di esplorazione, di interpretazione, di coinvolgimento del fruitore finale sono scelte progettuali proprie del progettista, seppur condotte dalla richiesta del brief.

Esaminando le proposte progettuali sperimentate dalla ricerca è possibile rilevare quattro categorie tematiche inerenti le sezioni di archivio all'interno dei siti web di un dipartimento universitario.

03  
Portfolio  
to portfolio.  
Tesi in Design:  
L. Squarcella,  
"Dipartimento di  
Architettura:  
Una nuova  
prospettiva per  
l'usabilità e la  
condivisione"

### 17 HOME PAGE TIPI DI UTENTI



03

**Portfolio to portfolio** Il sito web ospita una pagina strategica dotata di una doppia interfaccia: una, lato studente laureando o neolaureato e una lato azienda. Attraverso la prima è possibile caricare il proprio portfolio e renderlo visibile all'esterno tramite gallerie virtuali navigabili per parole chiave. Nel secondo caso l'azienda può caricare la propria presentazione e specificare le proprie necessità. Lo strumento del *form* di contatto e della chat è pensato in modo bidirezionale come elemento di unione fra le due parti [fig. 03].

**Magazine-portfolio** Il sito web ospita un *magazine* che racconta la ricerca, in particolare anche quella realizzata attraverso i progetti degli studenti. L'idea si basa sul principio che gli studenti possono essere portatori di innovazione e che la didattica è sperimentazione di temi di ricerca. In questo modo il racconto degli esiti delle tesi di laurea e del proprio curriculum di studi assume l'aspetto della narrazione e l'obiettivo della divulgazione dei temi della ricerca [fig. 04].



05

**Hackathon-portfolio** Il sito web ospita una sezione all'interno della quale le aziende o gli enti che hanno una partnership con l'università possono proporre dei contest brevi che richiedono la collaborazione di studenti o neolaureati, con competenze non sovrapponibili. L'obiettivo è sperimentare il lavoro di squadra finalizzato alla soluzione progettuale del tema proposto dalle aziende [fig. 05].

**Community-portfolio** Il sito web consente di gestire una pagina personale, all'interno della quale, in qualità di studente o neolaureato, posso rappresentarmi mediante la pubblicazione del mio curriculum o con la pubblicazione di lavori in corso d'opera. Nello spazio digitale protetto della mia università posso essere contattato dai miei colleghi o offrire aiuto in qualità di tutor, essere contattato da aziende che possono visionare i miei lavori [fig. 06].

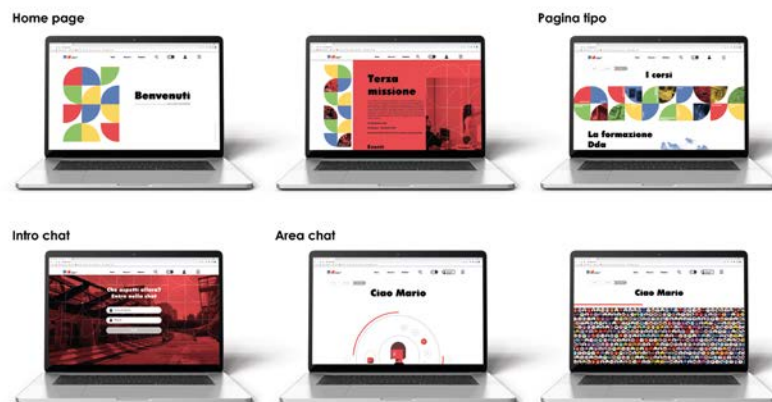
05  
Hackathon-portfolio. Tesi di laurea in Design: G. Mastropietro, "Hackaton come strategia per il sito web DDA"

Mockup Magazine



04

04  
Magazine-portfolio. Tesi di laurea in Design: L.M. Mihalcea, "DDA Magazine. Il sito web come strumento di divulgazione e di aggregazione"



06

### Conclusioni. L'archivio pubblico come nuovo strumento di comunicazione

In conclusione, dall'analisi della letteratura, delle buone pratiche e delle sperimentazioni messe in atto emerge come la rappresentazione grafica e la conseguente esposizione digitale dei progetti non può essere considerata una semplice raccolta di materiali, ma uno strumento strategico per identificare una narrazione integrata che valorizzi i giacimenti culturali degli archivi progettuali di un ateneo o di un corso di laurea. Strumento utile sia all'orientamento in ingresso, per comunicare i temi di didattica e ricerca, quanto per indirizzare il placement post-laurea ponendosi come interfaccia fra università, aziende e istituzioni del territorio, e – non in ultimo – alimentare il dialogo e il senso di comunità all'interno del complesso panorama delle discipline progettuali contemporanee.

L'identità progettuale caratterizzante una istituzione accademica si pone come elemento distintivo, laddove programmi didattici complementari non sempre garantiscono una visione chiara per i futuri studenti e i partner esterni, pur con i limiti dovuti alla soggettività dello studente e dei docenti: un portfolio è uno strumento in costante evoluzione e rappresenta sia un percorso didattico che un punto di vista individuale.

Alla luce di questo, la condivisione dei portfolio online da parte degli istituti universitari diventa un'azione strategica attuabile attraverso lo sviluppo di pagine web che esprimano le capacità degli studenti in azioni concrete, mediante l'adozione di strategie quali il *magazine-port-*

06  
Community-portfolio. Tesi di laurea in Design: C. Caleandro, "Lo spazio di relazione virtuale per le comunità di utenti nel sito web DDA"

*folio* o l'*hackathon portfolio*. Oppure attraverso iniziative come il *community-portfolio* o il *portfolio to portfolio* che puntano a migliorare l'interazione e la condivisione all'interno delle comunità che utilizzano la piattaforma web. Queste attività si presentano come archivi digitali accessibili tramite un sito web ma, a differenza di altre forme di portfolio online, le scelte metodologiche e progettuali nell'ambito degli obiettivi di design dell'identità individuale e istituzionale, finiscono per definire un nuovo strumento a sé stante che trasmette contenuti degli studenti e inoltre, da una prospettiva più ampia, racconta dell'heritage accademico, con le conseguenti ricadute valoriali, territoriali e disciplinari.

Prendere ad esempio l'approccio museografico ed archivistico degli archivi di impresa può aiutare la comunità accademica a pensare il bagaglio documentale dei progetti degli studenti come un insieme di valori e informazioni che identificano l'istituzione stessa, allo stesso modo con cui un archivio di impresa trasferisce e promuove heritage aziendale e valori di brand all'esterno (Ciandrini, 2021).

### ATTRIBUZIONI

Il presente articolo è opera del lavoro congiunto dei due autori. La stesura dei paragrafi è da attribuire come segue: Rossana Gaddi (*Introduzione. Un trentennio "esplosivo"; Problematica. Raccontare la formazione; Progettare la comunicazione delle identità accademiche*).

Raffaella Massacesi (*Fase 1 – Analisi; Fase 2 – Sperimentazione e definizione di linee guida*).

Il paragrafo *Conclusioni. L'archivio pubblico come nuovo strumento di comunicazione*, è il risultato dello sforzo congiunto dei due autori.

### REFERENCES

Cross Nigel, "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science", *Design Issues*, 17 (3), 2001 pp. 49-55, <https://doi.org/10.1162/074793601750357196>

Seassaro Alberto, "Design tra pratica e teoria" in Bertola, Paola, Daniela Sangiorgi, and Giuliano Simonelli. *Milano distretto del design un sistema di luoghi, attori e relazioni al servizio dell'innovazione*, Milano, Il Sole-24 Ore, 2002, pp. 212.

Simonelli Giuliano, Bertola Paola, Sangiorgi Daniela, *Milano distretto del design un sistema di luoghi, attori e relazioni al servizio dell'innovazione*, Milano, Il Sole 24 Ore, 2002, pp. 212.

Rossi Pier Giuseppe, *Progettare e realizzare il portfolio*, Roma, Carocci, 2005, pp. 216.

Branzi Andrea, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Milano, Skira, 2006, pp.180.

DiMarco Jhon, *Web Portfolio Design and Applications*, Idea Group Inc (IGI), 2006, pp. 304.

Eisenman Sara, *Building Design Portfolio*, Gloucester, Rockport, **2006**, pp. 192.

Cross Nigel, *Designers ways of knowing*, Berlin, Birkhauser, **2007**, pp.137.

Celaschi Flaviano, Deserti Alessandro, *Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata*, Milano, Carocci, **2007**, pp. 148.

Verganti Roberto, *Design Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*, Cambridge, Harvard Business Press, **2009**, pp. 272.

Aiello Gaetano, Donvito Raffaele, Grazzini Laura, "Personalità e reputazione di marca dell'Università degli studi di Firenze", in Sorrentino Carlo (a cura di), *Comunicare l'Università di Firenze. Percorsi, sperimentazioni e prospettive*, Firenze University Press, **2014**, pp. 158.

Castells Manuel, *Il potere delle identità*, Milano, Università Boccioni Editore, **2014**, pp. 535.

Bierut Michael, *How to*, Thames & Hudson, **2015**, pp. 320

Dal Buono Veronica, *Comunicare l'Università*, Ferrara, Media MD, **2016**, pp. 96

Dal Buono Veronica, Fortezza Fulvio, "Universities' experience with brand. The role of design in managing university communication and branding", *The Design Journal*, 20:sup1, **2017**, pp. S705-S720 <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353016>

Franzo Paolo, *Fashion portfolio come giardino delle identità. Una ricerca nell'ambito dei corsi di laurea in design della moda*, PhD thesis, Venezia, Università luav di Venezia, **2019**, pp. 271.

La Rocca Francesca, "Design e nuovi sistemi di saperi, una metafora anti-tolemaica", pp. 12 in Tosi, F. *Insegnare/orientare/fare DESIGN. L'offerta formativa universitaria italiana*, Milano, Franco Angeli, **2020**, pp. 275.

Prey Kuno, "Design e territori: tra didattica e ricerca. Realtà e identità delle sedi universitarie del Design", pp.13 in Tosi Francesca, *Insegnare/orientare/fare DESIGN. L'offerta formativa universitaria italiana*, Milano, Franco Angeli, **2020**, pp. 275.

Tosi Francesca, *Insegnare/orientare/fare DESIGN. L'offerta formativa universitaria italiana*, Milano, Franco Angeli, **2020**, pp. 275.

Ciandrini Paola, *Archivi d'impresa. Gestione documentale e valorizzazione: il contesto digitale*, Editrice Bibliografica, Milano, **2021**, pp. 184.

Prey Kuno, *Designing Designers. Dal prodotto alla didattica*, Mantova, Corraini Edizioni, **2022**, pp. 398.

Tosi Francesca (a cura di), *CUID 2022 – Offerta Formativa In Designo Industriale & Design Condizione Occupazionale Dei Laureati*, **2022**, [Dicembre 2023] [https://www.cuidconferenzauniversitariaitalianadesign.com/\\_files/ugd/58ed62\\_0796b86f907c40398695bbe5d9748e59.pdf](https://www.cuidconferenzauniversitariaitalianadesign.com/_files/ugd/58ed62_0796b86f907c40398695bbe5d9748e59.pdf)

Frascara Jorge et al., "Towards strengthening Methods in Design Education and Practice", *The 7<sup>th</sup> International Conference for Design Education Researchers*, 29 November-1 December **2023**, London, United Kingdom, pp. 25.

Fondazione Symbola, Deloitte Private, POLI.design, ADI, "Design Economy 2023", pp. 164. <https://symbola.net/collana/design-economy/>

RISORSE ON LINE [Dicembre 2023]

<https://portfolio.adobe.com/> Sito web dello strumento "Adobe Portfolio" per gli utenti Creative Cloud .

<https://aiap.it/> Sito web dell'associazione italiana design della comunicazione visiva "AIAP".

<https://www.archilovers.com/> Sito web del social network per architetti e designer "Archilovers".

<https://www.behance.net/> Sito web del portale di servizi per l'autopromozione "Behance".

<https://www.bu.edu/cfa> Sito web del "Boston University College of Fine Arts".

<https://dribbble.com/> Sito web della piattaforma di autopromozione e social network per designer "Dribbble".

<https://ed.studio> Sito web dell'agenzia di comunicazione "ED Studio".

<https://europaconcorsi.com/> Sito web del portale di informazione bandi architettura e design e autopromozione "Europaconcorsi".

<https://it.fashionjobs.com/> Sito web per il reclutamento dei professionisti della moda "Fashion Jobs Italia".

<https://itch.io/games/free> Sito web del marketplace aperto per creatori di contenuti digitali indipendenti "itch.io".

<https://www.portfoliobox.net/it/> Sito web del portale di servizi per la costruzione di siti web di portfolio "Portfoliobox".

<https://business.talenthouse.com/> Sito web del portale di servizi per il networking fra brand e creativi "Talenthouse AG".

<https://theatreshowcase.boston/> Sito web del portfolio dei laureati, Boston University College of Fine Arts: "The Theatre Showcase".

