

MD Journal
[16] 2023



TRASCRIZIONI / GRAPHICAL INVESTIGATIONS

MD Journal

[16] 2023



TRASCRIZIONI /
GRAPHICAL
INVESTIGATIONS

Editoriale

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

Issue editors

Essays

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



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

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 16, Dicembre 2023 Anno VII

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella, Veronica Dal Buono, Dario Scodeller

Comitato scientifico

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

Comitato editoriale

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

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

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

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD
Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara
www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

TRASCRIZIONI / GRAPHICAL INVESTIGATIONS

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

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 ἄνθρωπος, 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 nel 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 propiziatorie, per scacciare le forze negative o per riconoscere il sesso del nascituro.

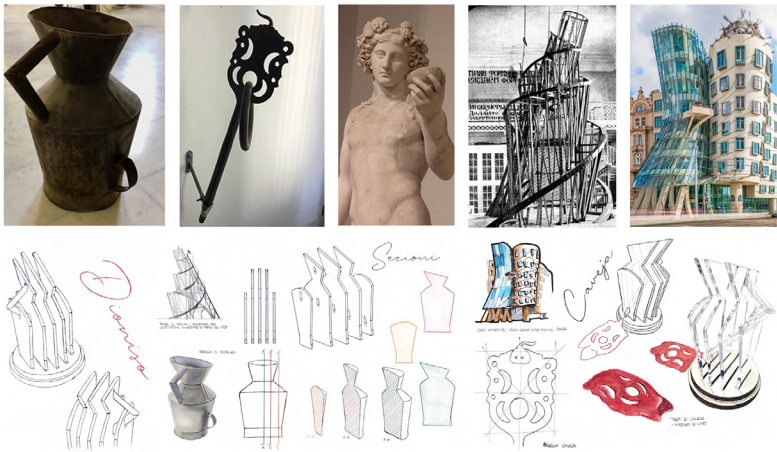


02
Vista interna
del MET di
Santarcangelo,
esposizione
di *caveje*. Foto
Federica Maietti

02

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].



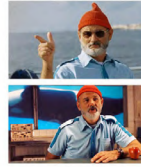
03

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

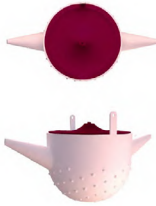
Madame D Gran Budapest Hotel



Zissou Le avventure argonautiche di Steve Zissou



Suzy Moonrise Kingdom



Sam Moonrise Kingdom



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 fondamenti 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 estendibile per tende

FASE 1

- Disegno delle sagome sui pannelli di legno
- Taglio di tutte le sagome



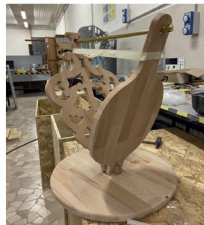
FASE 2

- 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 demotnoantropologica, 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 statutari 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 demotnoantropologico, 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/audiencia 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 audiencia. 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
 “Mettere le mani in pasta”, esperienza di condivisione legata alla tradizione culinaria. Studenti Alessia Buson, Giorgia Cancelli, Laura Saccardin



07

Chi?
 08/10/14
 14 anni
 Barbara e
 Barbara e Loris

Cosa sente dire?
 Commenti degli utenti:
 "Complimenti per il progetto"
 "Molto interessante da un punto di vista
 artistico, ma da un punto di vista
 informativo che sembra, spero,
 il modo di comunicare e coinvolgere in
 un'attività didattica di un docente"

Cosa pensa?
 "Non vedo cosa di cattivo in questo?"
 "Sembra una buona attività
 anche con una aula?"
 "E non dovremmo "guardar"
 con gli occhi?"

Cosa vede?
 Anche se ufficialmente, sembra
 un bel lavoro.
 Sembra una attività che
 coinvolge i bambini

Cosa dice?
 "Cosa dice?"
 "Cosa dice la vostra attività?"
 "Cosa state qui?"

Cosa fa?
 Il bambino con il telefono
 che si collega con il computer
 e il tablet, sembra che
 stiano a lavorare con un altro
 e non stiano a lavorare.

Contesto e scenario
 Contesto:
 Scuola
 di un liceo artistico
 di un liceo artistico
 di un liceo artistico

Cosa mi rende unico?
 La presenza di un personaggio
 che si muove e interagisce con
 gli altri e con l'ambiente
 e il movimento in movimento

Cosa faccio? Cosa produco?
 Un'attività che si muove
 per coinvolgere gli studenti
 e il movimento in movimento
 e il movimento in movimento
 e il movimento in movimento

Come sono realizzati?
 Sono realizzati in forma
 di un'attività che si muove
 e il movimento in movimento
 e il movimento in movimento
 e il movimento in movimento



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 rivolgendo attenzione 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 Federico Montevectchi, 41
Santarcangelo di Romagna, RN
16:30-23:30

**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 ETHNOGRAFICO
MUSEO DI SAN MARTINO

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

09

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 demoeoantropologici 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] “Patrimonio demoetnoantropologico” www.soprintendenza.brescia.beniculturali.it/it/259/patrimonio-demoetnoantropologico

[2] La definizione di “bene demoetnoantropologico” 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 Demo-Etno-Antropologici (2007). La dicitura è presente anche nelle Discipline DemoEtnoAntropologiche 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 Rodríguez, 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+Di-seño, 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://ilgiornale-dellarchitettura.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/