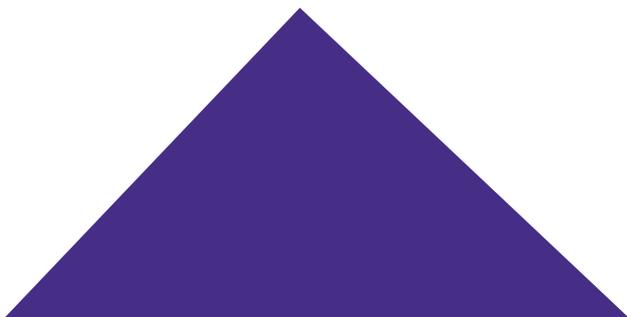


 **design**
esposto 

**mostrare la storia/
la storia delle mostre**



V convegno AIS/Design
Associazione italiana storici del design

Università Iuav di Venezia
26 — 27 novembre 2021

a cura di Fiorella Bulegato,
Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti

comitato scientifico
Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano
Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Luciana Gunetti, Politecnico di Milano
Dario Scodeller, Università degli studi di Ferrara

segreteria scientifica
Elena Fava, Monica Pastore,
Marco Scotti, Manuela Soldi
Università Iuav di Venezia

atti a cura di
Fiorella Bulegato,
Maddalena Dalla Mura
Università Iuav di Venezia

coordinamento editoriale
Elena Fava

identità visiva + progetto editoriale
Monica Pastore

con il sostegno e il patrocinio
della Scuola di dottorato
dell'Università Iuav di Venezia

con il patrocinio di

ADI ADI ASSOCIAZIONE
PER IL DISEGNO
INDUSTRIALE

AIAP
associazione italiana design
della comunicazione visiva

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

ISBN 9788899243081

Università Iuav di Venezia
dicembre 2022

Le immagini pubblicate, fornite dagli autori,
sono utilizzate per scopo scientifico e didattico.
Gli autori rimangono a disposizione di eventuali
aventi diritto non individuati.

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License



design esposto

mostrare la storia/
la storia delle mostre

atti del convegno

a cura di
Fiorella Bulegato,
Maddalena Dalla Mura

**A/I/
S/Design**
Associazione italiana
storici del design

I

U

A

V
Università Iuav
di Venezia

SAGGI INTRODUTTIVI

- Design esposto. Mostrare la storia / La storia delle mostre** **9**
Fiorella Bulegato, Maddalena Dalla Mura
- Prolusione** **19**
Giampiero Bosoni — Politecnico di Milano

ALLE ORIGINI DEL DESIGN

- Venezia 1903. L'investitura delle "arti decorative" alla Biennale** **25**
Francesca Castellani — Università Iuav di Venezia
- Le reti del MAI e le sue mostre. Ipotesi per una rilettura del dibattito romano sulle arti industriali** **43**
Fiorella Bulegato — Università Iuav di Venezia
Rossana Carullo, Antonio Labalestra — Politecnico di Bari
- Mostrare l'artigianato. L'attività espositiva dell'ENAPI** **65**
Manuela Soldi — Università Iuav di Venezia

PROMUOVERE LA CULTURA DEL DESIGN

- Vinicio Vianello e le mostre itineranti del vetro di Murano (1953-1959)** **87**
Alberto Bassi — Università Iuav di Venezia
- Esporre per vendere. Spazi del mostrare e allestimenti de La Rinascente negli anni cinquanta** **103**
Ali Filippini — Politecnico di Torino

ESPORRE ED ESPORSI

- Ettore Sottsass jr. Mettersi in mostra, 1947-1964** **125**
Marco Scotti — Università Iuav di Venezia
- Andrea Branzi. L'esposizione tra riflessione teorica e storia del design** **141**
Francesca Zanella — Università di Modena e Reggio Emilia

INTERPRETARE LA MODA

- "Un fantascientifico e geniale castello delle streghe". Il padiglione Montecatini alla Fiera di Milano, 1968** **161**
Andrea Foffa — Kingston University
Marta Franceschini — Victoria and Albert Museum
- L'esperienza della mostra di moda Gianni Versace: L'abito per pensare (Milano, 1989)** **177**
Antonio Masciarrello — Università Iuav di Venezia
- Fashion: An anthology by Cecil Beaton, 1971 [50 anni dopo]** **191**
Judith Clark — University of the Arts London

INTERSEZIONI DISCIPLINARI

- Il Centro studi e archivio della comunicazione. Dalle paper tigers al design** **215**
Maria Chiara Manfredi — Università di Parma
- 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** **235**
Dario Scodeller — Università degli studi di Ferrara
- Macchine innocue. Il design nelle mostre d'arte tra ambientazione e rimozione** **255**
Elena Dellapiana — Politecnico di Torino

ESPANDERE IL PROGETTO

- Fashion archives 1995-2009. M/M (Paris) e l'espansione di un archivio editoriale effimero** **277**
Saul Marcadent — Università Iuav di Venezia
- David Carson approda in Italia (1996-1997). Gli strumenti di diffusione della cultura grafica internazionale contemporanea nel panorama italiano degli anni novanta** **295**
Monica Pastore — Università Iuav di Venezia
- Istantanee. Il contesto espositivo come forma di ricerca e indagine sulla storia del design grafico contemporaneo** **313**
Ilaria Ruggeri — Università degli studi della Repubblica di San Marino / Alma Mater Studiorum Università di Bologna

DOCUMENTARE PER RACCONTARE

Il Museo del Compasso d'oro. Ricostruzione teorica, storica e critica di un archivio da immaginare ed esporre **335**
Marta Elisa Cecchi, Matteo Pirola — Politecnico di Milano

Documentare per mostrare. Discorsi e narrazioni sulla storia del progetto grafico nelle esperienze di AIAP CDPG **349**
Francesco E. Guida — Politecnico di Milano

Museo del design 1995-1998. Alcune note sulle origini della Collezione permanente della Triennale di Milano **369**
Giampiero Bosoni — Politecnico di Milano

FRA REALE E VIRTUALE

Continuità, espansione, divergenza. Tre chiavi per interpretare l'esperienza digitale della storia del design nel contesto museale **391**
Alessandra Bosco — Università luav di Venezia
Silvia Gasparotto, Margo Lengua — Università degli studi di San Marino

Il museo-archivio virtuale del Vkhutemas. Strumenti per un laboratorio di storia del design **411**
Pierfrancesco Califano, Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Emilio Patuzzo, Raimonda Riccini — Università luav di Venezia
Filippo Papa

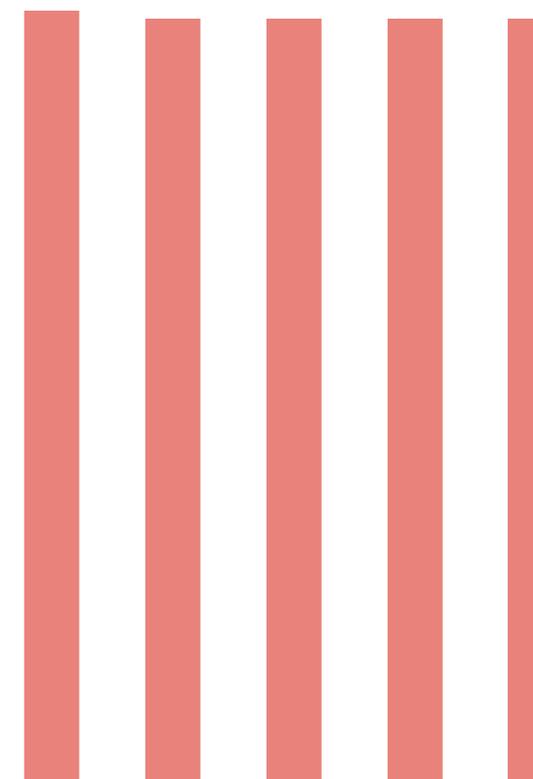
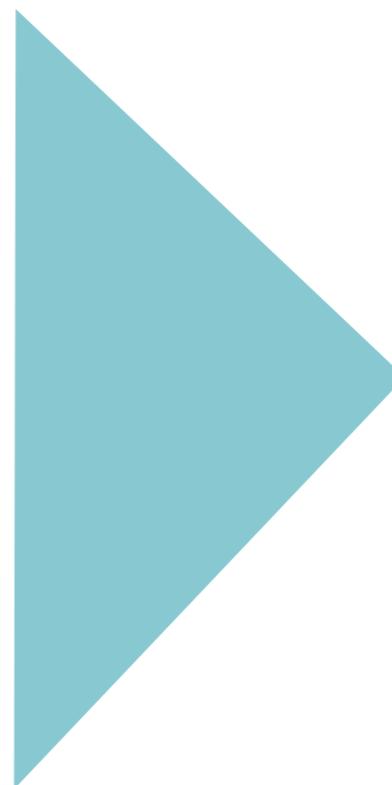
1972: Moda, design, storia. Una virtual exhibition per il patrimonio CSAC **423**
Valentina Rossi — Università di Parma

SAGGI EXTRA

Un allestimento di dèmoni e bit. La mostra *Le affinità elettive* alla Triennale di Milano, 1985 **441**
Giovanni Carli — Università luav di Venezia

“La poltrona va in Galleria”. Il caso della mostra *Il design italiano nei musei del mondo 1950-1990* alla Galleria nazionale di Roma **455**
Raissa D'Uffizi — Sapienza Università di Roma

BIOGRAFIE DEGLI AUTORI **470**



- | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|---|---|
| 1. Museo d'Arte di Tel Aviv
Israël
Tel Aviv | 14. CSAC - Centro Studi e Archivio della Comunicazione dell'Università di Parma
Italy
Parma | 26. Fondazione Accorsi - Ometto - Museo di Arti Decorative
Italy
Turin | 38. MADC - Museum of Contemporary Art and Design
Costa Rica
San José | 48. Moscow Design Museum
Russia
Moscow | 59. Museo Klingspor Offenbach
Germany
Offenbach | 70. Museum of Architecture and Design - Muzej za arhitekturo in oblikovanje
Slovenia
Ljubljana | 81. SONS - Shoes or no Shoes?
Belgium
Kruisem |
| 2. 21_21 DESIGN SIGHT
Japan
Tokyo | 15. Danish Architecture Center (DAC)
Denmark
Copenhagen | 27. Galleria Campari
Italy
Milan | 39. Madsonian Museum of Industrial Design
USA
Waitsfield | 49. mudac - Museum of Contemporary Design and Applied Arts
Swiss
Lausanne | 60. Museo Piaggio
Italy
Pontedera | 71. MCD - Museum of Craft and Design
USA
San Francisco | 82. Stedelijk Museum Amsterdam
Netherlands
Amsterdam |
| 3. A+D Museum
USA
Los Angeles | 16. DDP - Design Museum
South Korea
Seoul | 28. Gallery of Australian Design
Australia
Canberra | 40. MAK - Museum für angewandte Kunst
Austria
Vienna | 50. MUDE - Museum do Design e da Moda
Portugal
Lisbon | 61. Museu del Disseny de Barcelona
Spain
Barcelona | 72. Nasjonalmuseumet - Kunst, arkitektur og design
Norway
Oslo | 83. Stedelijk Museum Breda
Netherlands
Breda |
| 4. ADI - Design Museum
Italy
Milan | 17. Design Exchange
Canada
Toronto | 29. J. Paul-Getty Museum
USA
Los Angeles | 41. MIAAO - Museo Internazionale delle Arti Applicate Oggi
Italy
Turin | 51. MUMEDI - Museo Mexicano del Diseño
Mexico
Mexico City | 62. Museum Angewandte Kunst
Germany
Frankfurt am Main | 73. National Building Museum
USA
Washington | 84. Swedish Design Museum (online)
Sweden
/ |
| 5. ARCHIVO Diseño y Arquitectura
Mexico
Mexico City | 18. Design museo - Design Museum
Finland
Helsinki | 30. GRASSI - Museum für Angewandte Kunst Leipzig
Germany
Leipzig | 42. MODA - Atlanta International Museum of Art & Design
USA
Atlanta | 52. Musée d'Art et d'Industrie
France
Saint-Étienne | 63. Museum Boijmans Van Beuningen
Holland
Rotterdam | 74. Museo Nacional de Artes Decorativas
Spain
Madrid | 85. The Design Museum
UK
London |
| 6. ArkDes
Sweden
Stockholm | 19. Design Museum Brussels
Belgium
Brussels | 31. Gregg Museum of Art & Design
USA
Raleigh | 43. MODO Museo del Objeto
Mexico
Mexico City | 53. Musée des Arts Décoratifs et du Design
France
Bordeaux | 64. Museum der Dinge - Werkbundarchiv
Germany
Berlin | 75. National Museum of Korea
South Korea
Seoul | 86. The Museum of Furniture Studies - Möbeldesignmuseum
Sweden
Stockholm |
| 7. Bauhaus Dessau
Germany
Dessau | 20. Design Museum Denmark
Denmark
Copenhagen | 32. Horta Museum
Belgium
Brussels | 44. Museo del Tessuto e del Costume di Spoleto
Italy
Spoleto | 54. Musée Lalique
France
Wingen-sur-Moder | 65. Museum für Gestaltung Zürich
Swiss
Zurich | 76. Philadelphia Museum of Art
USA
Philadelphia | 87. UC Davis Design Museum
USA
Davis |
| 8. Bauhaus Archiv / Museum für Gestaltung
Germany
Berlin | 21. Design Museum Gent
Belgium
Ghent | 33. Kartell Museo
Italy
Noviglio | 45. MoMA - Museum of Modern Art
USA
New York | 55. Museo Arti Decorative - Fondazione Accorsi Ometto
Italy
Turin | 66. Museum of African Design
South Africa
Johannesburg | 77. Poltrona Frau Museum
Italy
Tolentino | 88. Victoria and Albert Museum
UK
London |
| 9. Bildmuseet
Sweden
Umeå | 22. Design Museum Holon
Israel
Holon | 34. La Triennale di Milano
Italy
Milan | 46. MoMAK - National Museum of Modern Art
Japan
Kyoto | 56. Museo del Patrimonio Industriale
Italy
Bologna | 67. Museum of Applied Art
Serbia
Belgrade | 78. Power-House Museum
Australia
Sydney | 89. Vitra Design Museum
Germany
Weil am Rhein |
| 10. Carnegie Museum of Art
USA
Pittsburgh | 23. Die Neue Sammlung - The Design Museum
Germany
Munich | 35. Société Musée Lalique Pays Bas
Netherlands
Doesburg | 47. Montreal Museum of Fine Arts
Canada
Montreal | 57. Museo delle Arti Applicate - Uměleckoprůmyslové museum
Czech Republic
Prague | 68. Museum of Applied Art - Iparművészeti Múzeum
Hungary
Budapest | 79. Red Dot Design Museum
Germany
Essen | 90. The Wolfsonian-Florida International University
USA
Miami Beach |
| 11. Centro Georges Pompidou
France
Paris | 24. Design Museum of Chicago
USA
Chicago | 36. MAD - Musée des Arts Décoratifs
France
Paris | 48. Montreal Museum of Fine Arts
Canada
Montreal | 58. Museo Stieglitz
Russia
St. Petersburg | 69. Museum of Applied Arts Cologne (MAKK) - Museum für Angewandte Kunst Köln
Germany
Cologne | 80. Museum of Design and Craft - Röhsska museet
Sweden
Göteborg | |
| 12. China Design Museum
China
Hangzhou | 25. Estonian Museum of Applied Art
Estonia
Tallinn | | | | | | |

ALESSANDRA BOSCO
SILVIA GASPAROTTO
MARGO LENGUA

Continuità, espansione, divergenza. Tre chiavi per interpretare l'esperienza digitale della storia del design nel contesto museale¹

ALESSANDRA BOSCO
Università Iuav di Venezia
SILVIA GASPAROTTO
MARGO LENGUA
Università degli studi della Repubblica di San Marino

PAROLE CHIAVE
transizione digitale
musei del design
pratiche di
valorizzazione
design dell'interazione
esperienze di fruizione

Tour e mostre virtuali, accesso al patrimonio digitalizzato, esperienze di e-learning, dirette streaming, podcast e campagne sui social media sono alcune delle attività implementate dai musei tra il 2020 e il 2021 affrontando la transizione digitale, anche in relazione alla emergenza Covid-19. Partendo dall'analisi di report internazionali e dalla sistematizzazione e valutazione qualitativa di casi studio relativi ai musei del design, questo contributo offre un'analisi critica delle pratiche digitali adottate da queste istituzioni nella narrazione dei patrimoni e nell'interpretazione della storia del design.

Continuità, espansione e divergenza sono le tre parole chiave utilizzate come filtro per restituire la storia del design "esposta" anche mediante l'uso delle nuove pratiche digitali, tra reale e virtuale. *Continuità* raccoglie esperienze che mutano le loro specificità dalla visita in presenza e che la simulano grazie a un processo di rimediazione, come nel caso di tour virtuali o visite guidate in live streaming (Museum für angewandte Kunst, Vienna; Designmuseum, Helsinki). *Espansione* raccoglie esperienze che, utilizzando linguaggi digitali, propongono la lettura multipla delle storie del design presentando più punti di vista e patrimoni "aumentati". Rientrano in questa categoria videointerviste di approfondimento, raccolte tematiche ed esperienze di apprendimento online (Triennale di Milano; Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, New York). *Divergenza* raccoglie esperienze distanti da contesti museali tradizionali. Rientrano in questa categoria la dislocazione e musealizzazione di oggetti del

1. Selezione dei musei di design considerati; in magenta i 32 musei ritenuti di particolare interesse per la ricerca. © Silvia Gasparotto, 2021

quotidiano; la trasformazione dello spazio museale in interprete capace di restituire una testimonianza storica; l'esposizione virtuale di opere museali in contesti videoludici (Design Museum, Londra; Musée des arts décoratifs, Parigi).

La trattazione dei casi e la valutazione dell'impatto delle esperienze digitali all'interno dei contesti museali fanno emergere metodi, pratiche e sperimentazioni che possono affiancare e valorizzare la ricerca, l'elaborazione critica e la divulgazione della storia del design.

Introduzione

La valorizzazione di beni culturali nei contesti museali, dove le tecnologie digitali sono utilizzate prevalentemente per costituire nuove e differenti modalità di narrazione in grado di sovrapporsi a contesti esistenti (Trocchianesi, 2014; Bonacini, 2020), ha visto negli anni recenti notevoli trasformazioni, dovute anche all'emergenza Covid-19. La sospensione dei regolari servizi ha infatti imposto la riorganizzazione delle attività creando opportunità per nuove sfide progettuali (Agostino, Arnaboldi & Diaz Lema, 2021; Colombo, 2020).

Al fine di approfondire questa trasformazione, fortemente radicata nel contemporaneo, sono state consultate sia la letteratura di riferimento che specifici progetti di ricerca in atto o appena conclusi. Tra le fonti più recenti si evidenziano i report internazionali di ICOM - International Council of Museums e NEMO - Network of European Museum Organisations, sviluppati con l'obiettivo di mappare le relazioni tra musei e digitale considerando le attività condotte online durante il periodo di pandemia (ICOM, 2020a; ICOM, 2020b; ICOM, 2021; NEMO, 2020; NEMO, 2021). A partire dalla lettura di questi documenti emerge quanto la dimensione digitale sia diventata sempre più centrale nell'offerta dei servizi tanto che i dati di novembre 2020 riportano che il 76,6% dei 900 professionisti museali coinvolti nel sondaggio afferma di voler ripensare la propria strategia digitale, il 74,8% di incrementare l'offerta e il 53,8% di voler formare personale dedicato. Come evidenziato dai report e da ricerche afferenti ad altri ambiti disciplinari,² alcuni dei servizi maggiormente implementati a seguito dei lockdown sono: attività sui social media, eventi digitali, programmi di formazione e mostre online.

Dopo una prima indagine dedicata all'ambito museale, la ricerca si è focalizzata sui musei di design e in particolare su quelli con

collezioni dedicate al design del prodotto e alla cultura materiale. I casi studio sono stati raccolti e catalogati in un database tra marzo e novembre 2021. Tra i 90 musei censiti, l'attenzione si è focalizzata su 32 istituzioni che hanno proposto servizi digitali originali e/o qualitativamente rilevanti. Di particolare valore per l'articolazione e la quantità di servizi erogati sono il Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum di New York, il Victoria & Albert Museum di Londra e la Triennale di Milano.

Oltre all'anagrafica e ai dati sulle collezioni dei musei il database raccoglie specifiche informazioni relative alle attività digitali, come per esempio: l'obiettivo dei servizi offerti (principalmente: valorizzazione, promozione, engagement), la piattaforma utilizzata (social media, piattaforme per videoconferenze, siti web ecc.) e lo strumento di fruizione (mobile, desktop). Nel campo relativo alle attività digitali, fulcro del database, sono state riportate le diciassette diverse categorie³ emerse dall'analisi delle fonti bibliografiche e dai report. Le attività online maggiormente implementate dai musei di design sono video e live streaming, principalmente trasmessi sui canali social, attività di e-learning e virtual tour.

Alla lettura quantitativa è seguita un'indagine qualitativa, effettuata anche tramite esperienza diretta e finalizzata all'individuazione delle pratiche virtuose in grado di apportare un reale contributo alla transizione digitale dei musei. Tale analisi ha alimentato la riflessione sulle opportunità che il digitale ha generato nel processo di trasformazione delle attività di progettazione, produzione e fruizione e della relazione tra esperienza fisica e virtuale. Infine si è evidenziato come nuove modalità di lettura del patrimonio e nuove tipologie di fruizione possano ampliare le possibilità di narrazione e introdurre diverse forme di mediazione e produzione della storia del design.

Nell'analizzare criticamente le attività digitali, al fine di restituire i principali cambiamenti avvenuti nell'esperienza dei contesti museali in presenza e online sono stati individuati tre parametri relazionali: *continuità*, *espansione* e *divergenza*. Queste tre categorie sono utilizzate come filtri, chiavi di lettura per interpretare l'esperienza digitale della storia del design nel contesto museale.

Continuità

Continuità si riferisce a esperienze che mutano le loro specificità dalla visita e fruizione di patrimoni storici del design in presenza e che le simulano grazie a un processo di rimediamento.

In questo caso il progetto dei contenuti, dello spazio e dell'allestimento definito da curatori e progettisti non contempla a priori la dimensione digitale. La mostra, grazie alla collaborazione di esperti, viene riportata in un secondo momento, senza modifiche, in ambiente virtuale. Il fruitore vive la medesima esperienza effettuata in presenza, interpretando i contenuti esposti secondo il punto di vista del curatore. Esempi comuni possono essere tour virtuali o visite guidate online.

Tour virtuali

Il tour virtuale intende creare un'alternativa all'esperienza diretta di visita. Attraverso l'uso di *devices* il visitatore fruisce in modalità differita gli spazi del museo e il patrimonio esposto. La programmazione e la durata della visita, come il percorso e la selezione delle opere a cui dedicare più attenzione, sono dettati dalla scelta individuale. Le piattaforme principalmente utilizzate sono Google Arts & Culture⁴ e Matterport.⁵

Tra i vari esempi, il MAK, Museum für angewandte Kunst di Vienna propone attraverso l'utilizzo della piattaforma Google Arts & Culture una libera visita degli spazi museali della collezione permanente (MAK, Museum für angewandte Kunst, n.d.). Il tour non prevede alcuna accessibilità all'apparato didascalico.

Diversamente, la visita della mostra *Utopia now – The story of Finnish design* (Designmuseo, 2020) del Designmuseo di Helsinki, basata su piattaforma Matterport, prevede attraverso l'interazione con meta-tag l'approfondimento di alcuni degli elementi del patrimonio esposto. Cliccando sui tag in evidenza l'utente accede a brevi testi pop-up di inquadramento, di approfondimento di specifici prodotti o alla biografia dei designer. La presenza dei testi sottolinea ulteriormente la continuità tra esperienza digitale e fisica.

Un caso studio di particolare rilevanza in questo ambito è il progetto del *virtual tour* dell'edizione 2021 del Loewe Craft Prize della Loewe Foundation (Loewe Foundation, 2021), premio ideato per valorizzare l'eccellenza, il merito e l'innovazione nell'artigianato contemporaneo. La mostra è allestita in uno spazio virtuale che ricrea in 3D gli interni del Musée des arts décoratifs di Parigi, sede destinata a ospitare l'esposizione. In questo caso il fruitore è guidato da una navigazione predefinita accessibile da *device* mediante *scroll*.

Nonostante l'esperienza virtuale limiti la percezione materica dell'oggetto artigianale, la restituzione tridimensionale ad alta

definizione e le schede di approfondimento su materiali, processi e tecniche di produzione ne consentono l'approfondimento. Una visualizzazione in realtà aumentata permette inoltre la ricollocazione degli artefatti all'interno di un ambiente reale, proponendo un ulteriore engagement del visitatore.

Visite guidate online

Calendarizzate online e fruibili tramite piattaforme social o di videoconferenza, le visite guidate in streaming offrono l'esperienza di un tour programmato in cui la guida si muove all'interno dello spazio museale scegliendo tempi e percorsi personalizzati. Nonostante la distanza e la mediazione del *device* utilizzato, questo tipo di visita permette il diretto confronto con un esperto con cui poter interagire in tempo reale o attraverso chat.

La visita in diretta permette la fruizione delle opere a un pubblico allargato, rendendo accessibile lo spazio espositivo anche a persone disabili. Uno dei numerosi esempi di questa modalità sono le *Etäopastukset Designmuseon näyttelyihin* sui canali social del Designmuseo di Helsinki (Designmuseo, n.d.). A seguito delle riaperture numerosi musei hanno sospeso tale attività, altri la continuano a offrire e il servizio è assimilabile a una visita preregistrata disponibile sui siti online.

Alcune istituzioni, particolarmente virtuose, continuano a promuovere l'accessibilità a distanza per persone con disabilità motorie mediante l'utilizzo di robot telecomandati da remoto e dotati di fotocamera ad alta risoluzione.⁶

Espansione

Espansione raccoglie esperienze che, utilizzando linguaggi digitali, propongono una lettura multipla della storia del design, presentando diversi punti di vista e patrimoni "aumentati". La molteplicità delle interpretazioni e i differenti livelli di approfondimento dovuti all'introduzione di tecnologie e strumenti in grado di "espandere" i contenuti in mostra costituiscono una doppia opportunità. I curatori possono differenziare e personalizzare i contenuti rendendoli accessibili a un pubblico più ampio. Le nuove forme di narrazione contribuiscono a far emergere fonti primarie in grado di diversificare e arricchire ulteriormente il racconto della collezione esposta. Rientrano in questa categoria videointerviste di approfondimento, mostre tematiche online ed esperienze di e-learning.

Video e interviste

Tra i casi studio esaminati, *As seen by* (Triennale di Milano, 2021a) è una serie di episodi che racconta le mostre e la collezione del Museo del design italiano della Triennale di Milano da più punti di vista. Si tratta di testimonianze aneddotiche di persone anche al di fuori del mondo del design come, per esempio, il gruppo musicale Coma_Cose che utilizza il luogo della mostra *Carlo Aymonino: Fedeltà al tradimento*⁷ come set per il video musicale (Triennale di Milano, 2021b) o, come Dominique Meyer, sovrintendente e direttore artistico del Teatro alla Scala di Milano, che racconta aneddoti privati su pezzi presenti nella collezione permanente (Triennale di Milano, 2021c). Questo tipo di esperienze consente di raggiungere nuove tipologie di pubblico legate ad ambiti culturali e canali di comunicazione differenti. Diversificano la narrazione del patrimonio anche il Musée des arts décoratifs di Parigi con *Mon objet préféré* (Musée des arts décoratifs, 2020) e il Bauhaus-Archiv-Museum für Gestaltung di Berlino con il progetto *Bauhaus_break* (Bauhaus-Archiv, 2020) valorizzando e pubblicando i punti di vista dei rispettivi staff. Nel primo caso, attraverso brevi video, restauratori, archivisti, conservatori o esperti di comunicazione, presentano le loro opere preferite dal punto di vista professionale. Nel secondo i dipendenti dell'archivio fotografico raccontano il loro legame con una determinata immagine.

Podcast e altri approfondimenti con esperti

Numerosi sono gli approfondimenti pubblicati dai musei sui canali social durante la pandemia. Tra questi si evidenziano le riletture del patrimonio conservato presso il Design Museum di Mosca effettuate dalla storica del design e vicedirettrice Olga Druzhinina sul canale Instagram dell'istituzione (Moscow Design Museum, n.d.).

È particolarmente ricco il panorama delle iniziative che la Triennale di Milano ha proposto in merito all'approfondimento della mostra *Enzo Mari curated by Hans Ulrich Obrist with Francesca Giacomelli* (17 ottobre 2020 - 12 settembre 2021). Si tratta di una serie di podcast tra cui si evidenziano: *Enzo Mari costellazione*, interviste ad amici e collaboratori del maestro tenute da Alice Rawsthorn (2020); *Il Michelangelo dei fiammiferi* curato da Matteo Caccia e Francesca Giacomelli (2021), approfondimenti sul progetto e sui principali oggetti in mostra, e *Ascoltare il design: Enzo Mari spiegato ai bambini*, il podcast che racconta

il designer utilizzando un linguaggio elementare (Triennale Milano Edu, 2021). Si affianca a questi *Enzo Mari is Enzo Mari*, una serie di live trasmessi sul canale Instagram del museo in cui i co-curatori della mostra dedicata a Mari intervistano curatori, artisti, designer e redattori che condividono memorie e riflessioni sul designer (Triennale di Milano, n.d.). Il format delle serie, diventato strumento di narrazione, è stato poi riproposto anche con *From the Moon* (Plaisant, 2021), podcast che anticipa i contenuti di *Unknown unknowns: An Introduction to mysteries*, 23^a Esposizione Internazionale di Triennale Milano.

Diversificano il punto di vista della narrazione il podcast curato dal gruppo Junge Bauhaus per il Bauhaus-Archiv (Junge Bauhaus, 2020) e la raccolta di tutorial sui canali social del GRASSI Museum für Angewandte Kunst di Lipsia (2020). Nel primo caso un gruppo di studenti berlinesi grazie al Bauhaus Agents Program racconta storie e progetti dal punto di vista dei giovani. Nell'altro la raccolta di tutorial sulle tecniche storiche di cucito, a cura della designer Magdalena Sophie Orla, valorizza la mostra *History in Fashion* (21 novembre 2019 - 20 settembre 2020).

Mostre tematiche online

La digitalizzazione e la sistematizzazione delle collezioni in archivi digitali permettono ai musei di diversificare l'offerta introducendo tra le attività anche lo sviluppo di raccolte tematiche pubblicate esclusivamente online. Il museo trova nella dimensione digitale la possibilità di valorizzare un maggior numero di opere considerando sia la collezione in mostra che quella custodita nei depositi, ma anche opere di altre collezioni.

Un esempio significativo sono le *Learning lab collections* pubblicate dall'Office of Educational Technology dello Smithsonian Museum e da singoli *contributors*. Tra queste si riferisce alla collezione del Cooper Hewitt *Explore: Mask design* (Smithsonian office of educational technology, 2020a), che raccoglie opere che esplorano la storia, l'evoluzione e il significato delle maschere, e *Modular design* (Smithsonian office of educational technology, 2021) che approfondisce il concetto di modularità e la sua rappresentazione.

Esperienze di e-learning

Trovano fondamento nei laboratori didattici museali, ma si riferiscono ad aree di apprendimento anche non direttamente

connesse con il patrimonio in mostra, alcune attività online rivolte alla sfera educativa. Nel caso di *Design it yourself: Mini exhibit* (Smithsonian office of educational technology, 2020b) l'esperienza coinvolge il fruitore nella schedatura di un oggetto o nella curatela di una mostra; *Design at home* (Smithsonian office of educational technology, n.d.) propone invece attività relative alla comprensione dei processi di ideazione e realizzazione fai da te di un artefatto. Queste sono due tra le varie attività promosse dal Cooper Hewitt rivolte in particolare a docenti, bibliotecari, educatori museali, famiglie e ragazzi di qualsiasi età. Si rivolge invece a un pubblico specifico, ed in particolare a persone con disabilità cognitive, il progetto *Morning at the museum* (Cooper Hewitt, 2021).

Particolarmente significativi anche se precedenti alla pandemia sono: *MAK Lab app* (Museum für angewandte Kunst, 2019), piattaforma che invita alla riflessione su temi quali la digitalizzazione, il cambiamento climatico e la società del futuro attraverso una serie di giochi interattivi, o *Young design museum*, laboratori di autoproduzione promossi dal Design Museum di Londra (Design Museum, n.d.).

Divergenza

Divergenza si riferisce a esperienze non convenzionali che, attraverso l'ibridazione tra dimensione digitale e fisica, aprono opportunità verso nuovi contesti e forme di musealizzazione. In questo caso l'approccio divergente si esprime in modo più significativo nella produzione dei contenuti e nelle modalità di interpretare la storia piuttosto che nell'esperienza del fruitore. La relazione biunivoca tra lo spazio e la collezione viene qui messa in discussione: da una parte il museo diviene luogo per l'ideazione e la realizzazione di scenari allestitivi indipendenti, dall'altra la collezione alimenta esperimenti narrativi di diversa natura. Rientrano in questa categoria esperienze pop-up, progetti editoriali online, video artistici, esperienze in ambiente videoludico.

Pop-up experience

La mostra pop-up *Supermarket* aperta dal 22 al 25 aprile 2021 presso l'High Street Shop del Design Museum di Londra, prodotta in collaborazione con Bombay Sapphire e la designer Camille Walala, riapre le porte del Design Museum configurandolo come esercizio commerciale (Design Museum, 2021).⁸ Lo spazio propone

un allestimento temporaneo fortemente identitario che musealizza prodotti di uso quotidiano che hanno assunto particolare valore durante la pandemia. I packaging dei vari prodotti – detersivi, caffè, riso o carta igienica – sono disegnati da artisti emergenti e veicolano a un ampio pubblico l'importanza della creatività. I prodotti, elevati a opere d'arte e venduti sia fisicamente che online a prezzi di mercato, sono terminati in soli due giorni costituendo una vera e propria performance.

Progetto editoriale online

Con *Pandemic objects* il Victoria & Albert Museum propone un progetto editoriale online che riflette sul cambiamento di significato delle azioni e delle abitudini quotidiane: “La carta igienica diventa un simbolo di panico, il termometro uno strumento di controllo sociale, il centro congressi un ospedale” (Victoria & Albert Museum, 2020). Le azioni e gli oggetti narrati, in parte approfondimento della collezione, divengono i protagonisti di storie non convenzionali della cultura materiale.

Un altro progetto editoriale che mira a documentare la situazione di pandemia attraverso immagini di oggetti-testimonianza è *Collection of crisis* promosso dal Werkbundarchiv - Museum der Dinge. In questo caso si tratta di una *call to action* che coinvolge direttamente il pubblico sollecitato a spedire oggetti rappresentativi del periodo (Werkbundarchiv - Museum der Dinge, n.d.).

Video artistico

Les impatientes è un cortometraggio del designer e regista Alexander Humbert (2020) realizzato tra marzo e giugno 2020 all'interno del Musée des arts décoratifs di Parigi chiuso a causa del Covid-19. Humbert “segue nel museo oscurato, il movimento di tre persone, l'assistente del responsabile della sicurezza, il responsabile del dipartimento delle collezioni e il direttore del Museo” (<http://alexandrehumert.com/lesimpatientes>).⁹ I tre testimoni raccontano gli spazi e gli oggetti del museo “impazienti” di tornare alla normalità. Lo spazio museale diventa un medium, un interprete capace di restituire una testimonianza storica.

Esperienze in ambiente videoludico

Il J. Paul Getty Museum è solo uno tra i musei che con il progetto *Animal crossing art generator* (Chang-Yi Zawacki & Waldorf, 2020)

inserisce la sua collezione di cultura materiale all'interno del videogioco *Animal crossing: New horizon* (Nintendo, 2020) mondo virtuale multiplayer rilasciato per Nintendo Switch. Il giocatore nell'ambiente videoludico può allestire i propri spazi virtuali con opere dei musei aderenti al progetto e condividerli con la community. In questo caso si tratta di un'operazione di dislocazione virtuale di una galleria dove la figura del fruitore e del produttore dell'esposizione coincidono. Il contesto ludico diventa veicolo di promozione e diffusione anche in *The Umbrian chronicles* (2020) che valorizza il Museo del tessuto e del costume di Spoleto.

Conclusioni

L'analisi e la sistematizzazione dei casi studio rispetto ai tre parametri *continuità*, *espansione* e *divergenza* fanno emergere pratiche e sperimentazioni avvenute in un periodo di cambiamento. Sebbene le esperienze digitali non siano in grado di sostituire la qualità della fruizione dei musei in presenza, le stesse possono invece affiancare la ricerca, i processi di valorizzazione, l'elaborazione critica e la divulgazione dei patrimoni garantendo nuovi e diversi gradi di accessibilità attraverso narrazioni rivolte a pubblici differenti ed allargati. Partendo da queste osservazioni e considerando la dinamicità e la flessibilità insita nel digitale, la ricerca ha individuato alcune tracce, possibili aperture, in grado di descrivere le opportunità e i limiti dell'adozione del digitale in contesti museali.

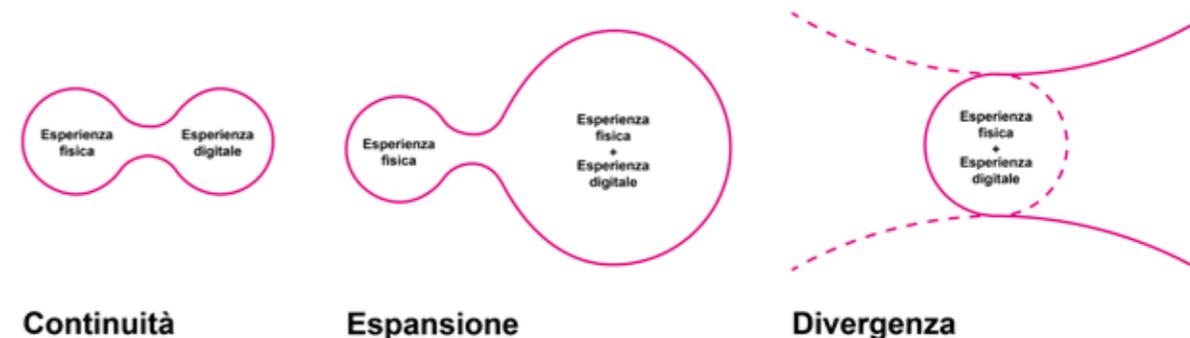
I gruppi curatoriali e in generale gli studiosi possono, per esempio, trovare all'interno del contesto digitale una maggiore facilità di confronto *inter* ed *extra* disciplinare anche a livello internazionale e, utilizzando strumenti condivisi in ambienti online potenzialmente illimitati, agevolare forme di collaborazione e co-progettazione, arrivando, in casi specifici, ad attivare processi *bottom-up*. Anche il patrimonio a disposizione può espandersi oltre la collezione ed essere esplorato attraverso nuove narrazioni che con linguaggi differenti aprono al coinvolgimento di pubblici diversi e ampliati. I processi di cambiamento possono infine favorire sperimentazioni e pratiche divergenti in grado di modificare le relazioni tra spazio fisico e digitale.

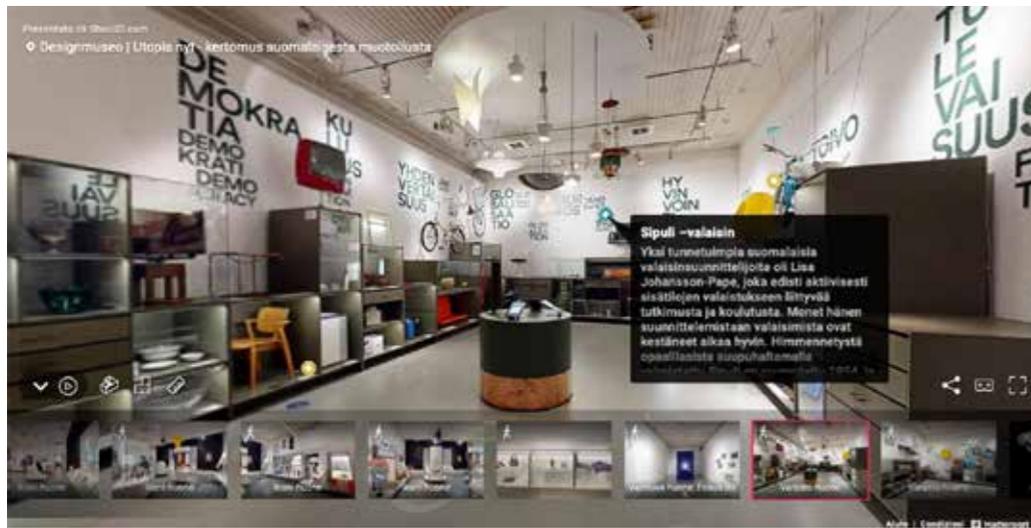
Principali vincoli nell'attuazione di questi scenari sono imputabili a limiti culturali, all'estrema mutevolezza e incompiutezza di un contesto caratterizzato dalla dimensione digitale e alla mancanza di continuità nell'erogazione di fondi dedicati. I processi

di digitalizzazione del patrimonio, per esempio, sono tuttora in corso e non sono soggetti a protocolli di standardizzazione univoci. A economie spesso esigue corrispondono poi competenze del personale e degli interlocutori limitate o in via di formazione e strumenti digitali inadeguati e soggetti a obsolescenza.

L'estensione e l'articolazione dell'offerta digitale, di per sé grande ricchezza e fonte di potenzialità, può tuttavia disorientare e disincentivare la partecipazione delle persone ancora desiderose di un confronto e di un contraddittorio diretto, non mediato da piattaforme digitali.

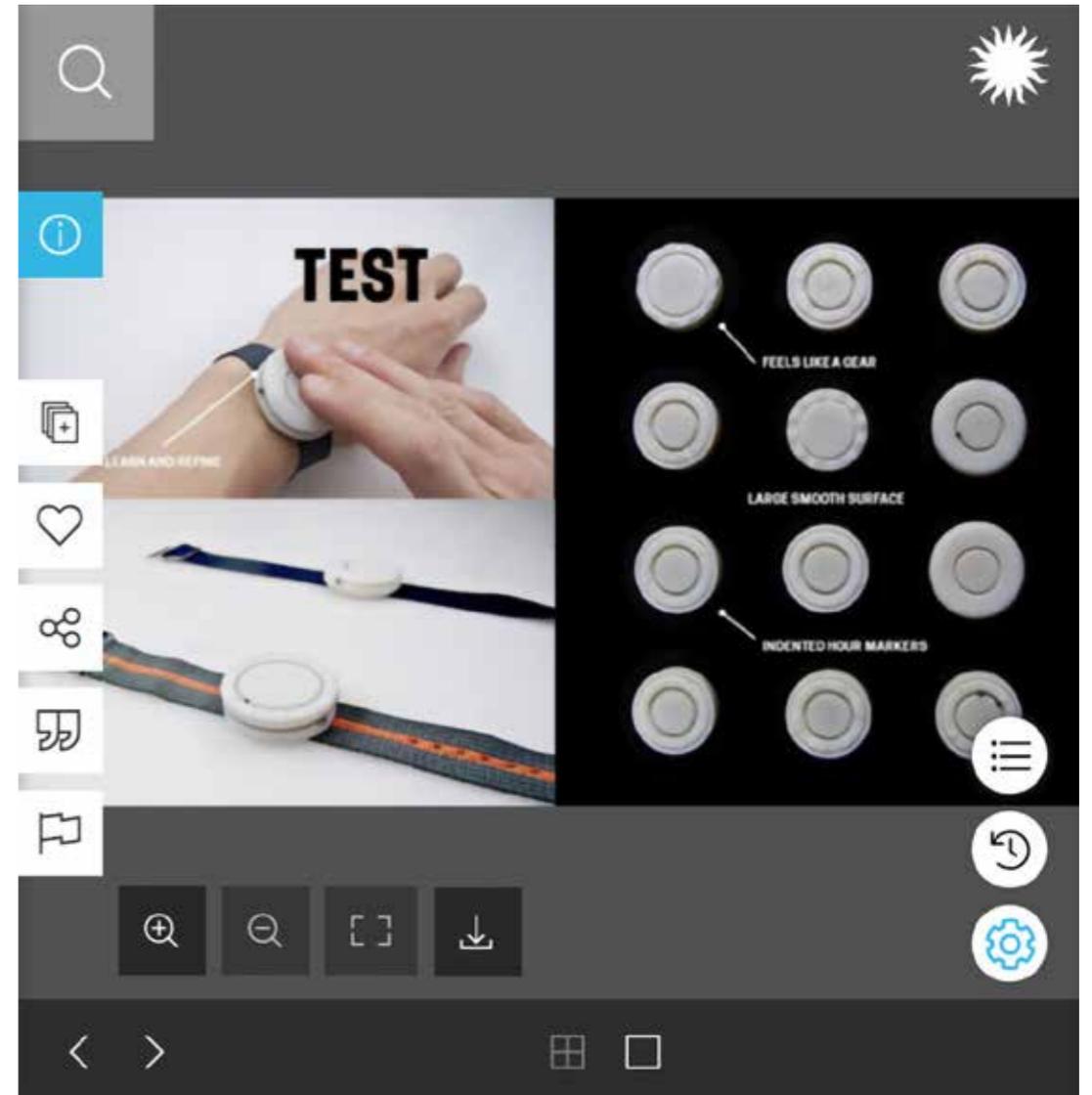
2.
Rappresentazione visiva dei tre parametri relazionali considerati nella ricerca: *continuità*, *espansione* e *divergenza*.
© Silvia Gasparotto, 2021





←
3. *Utopia now — The story of Finnish design*, Designmuseum, Helsinki, 4 febbraio 2017 - in corso, ricostruzione virtuale dell'esposizione. Screenshot del sito <https://my.matterport.com/show/?m=ZKGJzxFB1qK>

↓
4. *Loewe Foundation Craft Prize, 2021* - in corso, allestimento virtuale del Premio all'interno degli spazi del Musée des arts décoratifs. Screenshot del sito <https://craftprize.loewe.com/> © Loewe Foundation

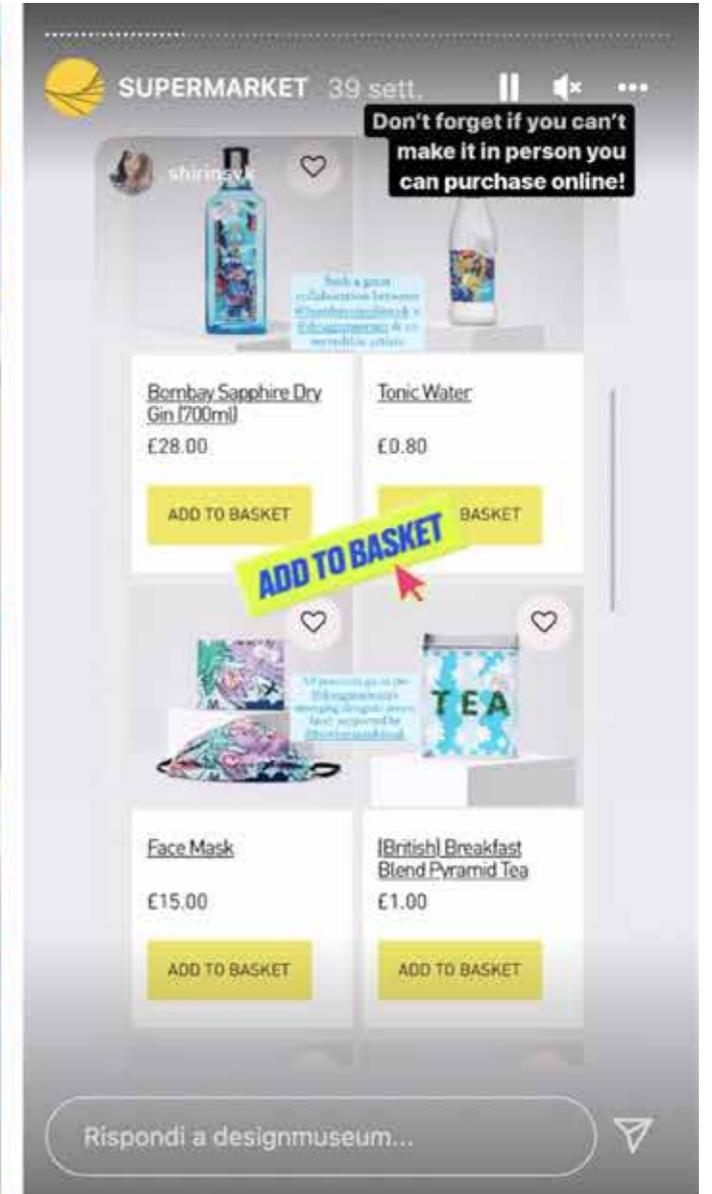


↑
5. *Design case study: Eone Bradley Timepiece*, Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, storia del design dell'orologio Bradley Timepiece conservato nella collezione del museo, 5 novembre 2021. Screenshot del sito <https://learninglab.si.edu/q/ll-c/r6Ht6LbGhBgnPD55#r/20248>

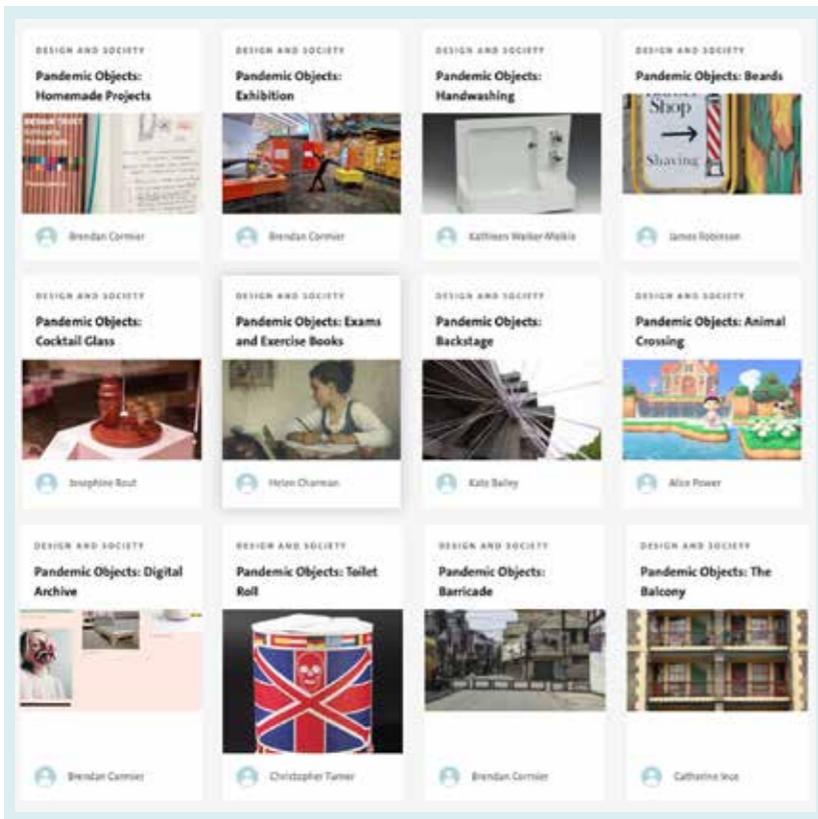
6.
Supermarket, Design
Museum, Londra,
22-25 aprile 2021,
installazione
temporanea presso
Kensington High Street
e screenshot dei
prodotti in vendita
online, canale
Instagram del Design
Museum.
Foto: Ed Reeve per
il Design Museum



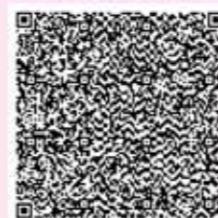
404



405

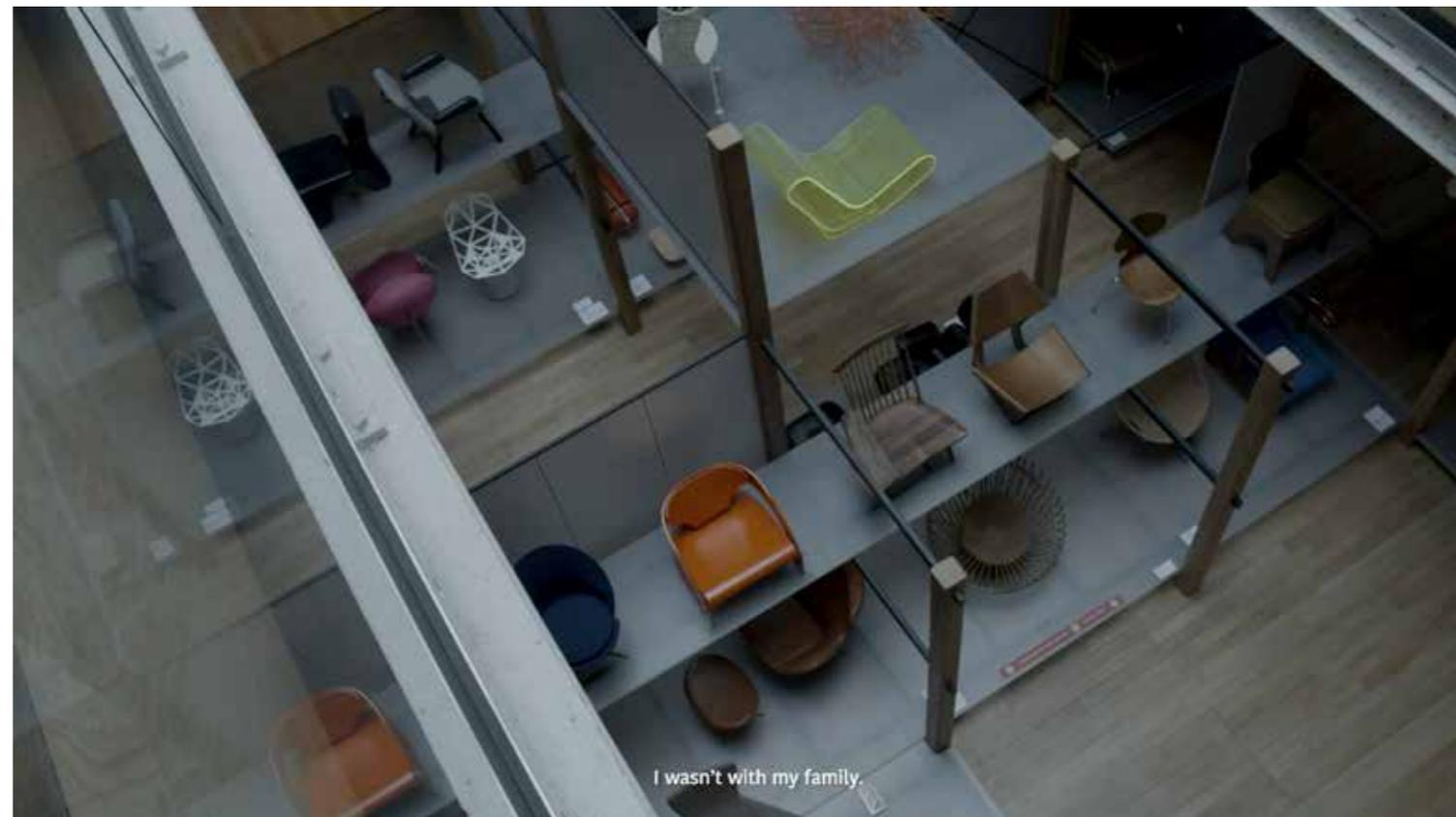


Tea Pot (théière li...



Getty

experiments.getty.edu/ai-art-generator



←
7.
Pandemic objects,
Victoria & Albert
Museum, 2020,
progetto editoriale
online. Screenshot
dal sito <https://www.vam.ac.uk/blog/pandemic-objects>.
© Victoria & Albert
Museum, Londra

←
8.
Animal crossing:
New horizon, Nintendo,
schermata del
videogioco con
rappresentati
gli oggetti della
collezione del J. Paul
Getty Museum, 2020.

↑
9.
Alexandre Humbert,
Les Impatients, Musée
des arts décoratifs,
2020, <https://vimeo.com/428754752>.

¹Il contributo trae origine da una comune attività di ricerca sul tema. Tuttavia, Alessandra Bosco e Silvia Gasparotto sono responsabili dell'introduzione. La stesura del paragrafo *Continuità* è a cura di Margo Lengua, *Espansione* è di Silvia Gasparotto e *Divergenza* di Alessandra Bosco. Le conclusioni sono state scritte congiuntamente.

²Nell'ambito delle digital humanities il progetto *Museum digital initiatives during the Coronavirus Pandemic* visualizza in una mappa interattiva le differenti esperienze digitali attivate dai musei a partire dal periodo di pandemia (Zuanni, 2020).

³Le diciassette categorie relative alle attività digitale riportate nel database sono: podcast, streaming, tour virtuali, programmi di formazione, newsletter, videogiochi, sito web, social media, video, video 360°, workshop, mostre online, collezioni 3D, archivi digitali, immagini ad alta definizione, magazine digitale e blog, altro.

⁴Google fin dal 2011 trasferisce la tecnologia del *panoramic scan* propria di Google Street View, all'interno dei musei, proponendo all'utente un'interfaccia con cui è solito confrontarsi.

⁵Matterport, utilizzando una scansione tridimensionale a 360°, ricrea virtualmente gli ambienti, il patrimonio e l'apparato didascalico in mostra. L'alta definizione e l'accurata rappresentazione tridimensionale portano il fruitore a navigare in uno spazio così dettagliato da essere percepito come *iper-reale*.

⁶Una delle esperienze considerate virtuose è quella di *Braincontrol Avatar* presso il Museo Santa Maria della Scala di Siena (<https://www.youtube.com/watch?v=kAVidlgEB7k&t=1s>).

⁷La mostra, curata da Manuel Orazi, si è tenuta presso la Triennale di Milano dal 14 maggio al 22 agosto 2021.

⁸Le uniche attività aperte durante il *lockdown* sono state quelle che hanno contemplato la vendita di beni di prima necessità.

⁹“L'œil de sa caméra suit dans le musée plongé dans l'obscurité, le déplacement de trois personnes, l'adjoind au responsable de la sécurité, la responsable du département des collections et le directeur du Musée.”

virtual-morning-at-the-museum-07-17-2021-2/ [24 novembre 2021].

DESIGN MUSEUM. (n.d.). *Young design museum: Lesson plans*. <https://designmuseum.org/digital-design-calendar/young-design-museum/lesson-plans> [24 novembre 2021].

DESIGN MUSEUM. (2021, aprile). *Supermarket*. <https://designmuseum.org/whats-on/supermarket> [24 novembre 2021].

DESIGNMUSEO. (2020, 29 aprile). *Utopia nyt - kertomus suomalaisesta muotoilusta [Utopia now-the story of Finnish design]*. <https://my.matterport.com/show/?m=ZKGJzxFB1qK> [24 novembre 2021].

DESIGNMUSEO. (n.d.). *Home* [pagina Facebook]. Facebook. <https://www.facebook.com/designmuseo> [14 novembre 2021].

GRASSI MUSEUM ANGEWANDTE KUNST [@grassimak]. (2020, 26 marzo). *Stick-Workshop Teil 1. Die offene Werkstatt unserer Ausstellung HISTORY IN FASHION kommt zu euch nach Hause!* [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/tv/B-JqKZMn5Iy/> [24 novembre 2021].

HUMBERT, A. (2020, 13 giugno). *Les impatientes* [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/428754752> [24 novembre 2021].

ICOM. (2020a). *Museums, museum professionals and COVID-19*, 2020:05. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf> [24 novembre 2021].

ICOM. (2020b). *Museums, museum professionals and COVID-19: Follow up survey*, 2020: 11. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/11/FINAL-EN-Follow-up-survey.pdf> [24 novembre 2021].

ICOM. (2021). *Museums, museum professionals and COVID-19: Third survey*, 2021: 07. https://icom.museum/wp-content/uploads/2021/07/Museums-and-Covid-19_third-ICOM-report.pdf [24 novembre 2021].

JUNGE BAUHAUS. (2020, 1 aprile). *Bauhauspuls: Was ist das Bauhaus?* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/sqy5cc0IiZE> [24 novembre 2021].

LOEWE FOUNDATION. (2021). *Craft Prize digital exhibition and The Room*. <https://craftprize2021.loewe.com/> [24 novembre 2021].

MAK, MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST. (n.d.). *Das MAK auf Google Arts & Culture*. https://www.mak.at/vermittlung/vermittlungsprojekte/vermittlungprojekt_detail?r=1495437125987&j-cc-id=1495070363903&j-cc-node=article [24 novembre 2021].

MAK, MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST. (2019). *MAK Lab app*. <https://lab.mak.at/#/home> [24 novembre 2021].

MOSCOW DESIGN MUSEUM [@moscowdesignmuseum]. (n.d.). Video [Profilo Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/moscowdesignmuseum/channel/> [24 novembre 2021].

MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS. (2020, 2 maggio). *Mon objet préféré*. <https://madparis.fr/mon-objet-preferer> [24 novembre 2021].

NEMO. (2020). *Survey on the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe final report*, 2020: 05. https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_Report_12.05.2020.pdf [24 novembre 2021].

NEMO. (2021). *Follow-up survey on the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe final report*, 2021: 01. https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_FollowUpReport_11.1.2021.pdf [24 novembre 2021].

PLAISANT, D. (Hosts). (2021). *From the moon* [Audio podcast]. Soundcloud. <https://soundcloud.com/triennalemilano/sets/from-the-moon> [24 novembre 2021].

RAWSTHORN, A. (Hosts). (2020). *Enzo Mari Costellazione* [Audio podcast]. Soundcloud. <https://soundcloud.com/triennalemilano/sets/enzo-mari-costellazione> [24 novembre 2021].

SMITHSONIAN OFFICE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY. (2020a, 27 aprile). *Explore: Mask design*. <https://learninglab.si.edu/collections/>

<https://learninglab.si.edu/collections/modular-designs/iJ5i4V1CH3JDGTFT> [24 novembre 2021].

SMITHSONIAN OFFICE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY. (2021, 7 novembre). *Modular design*. <https://learninglab.si.edu/collections/modular-designs/iJ5i4V1CH3JDGTFT> [24 novembre 2021].

SMITHSONIAN OFFICE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY. (2020b, 20 agosto). *Design it yourself: Mini exhibit*. <https://learninglab.si.edu/collections/design-it-yourself-mini-exhibit/JrAPjvrMbc4cExwK> [24 novembre 2021].

SMITHSONIAN OFFICE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY. (n.d.). *Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum*. <https://learninglab.si.edu/org/cooperhewitt> [24 novembre 2021].

The Umbrian Chronicles (Android version) [Video game]. (2020). Entertainment Game Apps, Ltd.

TRIENNALE MILANO EDU. (Hosts). (2021). *Ascoltare il design: Enzo Mari spiegato ai bambini* [Audio podcast]. Soundcloud. <https://soundcloud.com/triennalemilanoedu/sets/ascoltare-il-design> [24 novembre 2021].

TRIENNALE DI MILANO (2021a, 19 marzo). *As seen by*. <https://triennale.org/magazine/serie/un-ciclo-di-visite-guidate-che-si-pone-lobiettivo> [24 novembre 2021].

TRIENNALE DI MILANO. (2021b, 5 agosto). *As seen by - Ep. 4 - Coma_Cose* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/sWtNkP3kQK4> [24 novembre 2021].

TRIENNALE DI MILANO. (2021c, 22 aprile). *As seen by - Ep. 2 - Dominique Meyer* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/AY485qaz91I> [24 novembre 2021].

TRIENNALE DI MILANO. [@triennalemilano]. (n.d.). Video [Profilo Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/triennalemilano/> [24 novembre 2021].

TROCCHIANESI, R. (2014). *Design e narrazione per il patrimonio culturale*. Santarcangelo: Maggioli Editore.

VICTORIA & ALBERT MUSEUM. (2020, maggio). *Pandemic objects*. <https://www.vam.ac.uk/blog/pandemic-objects> [24 novembre 2021].

WERKBUNDARCHIV - MUSEUM DER DINGE. (n.d.). *Collection of crisis*. <https://www.museumderdinge.org/collection/collection-crisis> [24 novembre 2021].

ZUANNI, C. (2020, 4 agosto). *Mapping museum digital initiatives during Covid-19*. European. <https://pro.europeana.eu/post/mapping-museum-digital-initiatives-during-covid-19> [24 novembre 2021].

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

AGOSTINO, D., ARNABOLDI, M., & DIAZ LEMA, M. (2021). *New development: Covid-19 as an accelerator of digital transformation in public service delivery*. *Public Money & Management*, 41(1), 69-72. <https://doi.org/10.1080/09540962.2020.1764206>.

Animal crossing: New horizon (versione Switch) [Video game]. (2020). Nintendo.

BONACINI, E. (2020). *I musei e le forme dello storytelling digitale*. Milano: Aracne.

BAUHAUS-ARCHIV. (2020, 28 maggio). *Bauhaus-break*. https://www.bauhaus.de/en/programm/6268_bauhaus_pause/ [24 novembre 2021].

CACCIA, M., & GIACOMELLI, F. (Hosts). (2021). *Il Michelangelo dei fiammiferi* [Audio podcast]. Soundcloud. <https://soundcloud.com/user-320152436/sets/il-michelangelo-dei-fiammiferi> [24 novembre 2021].

CHANG-YI ZAWACKI, S., & WALDORF, S. (2020, 16 aprile). *How to build an art museum in Animal crossing*. Getty. <https://www.getty.edu/news/how-to-build-an-art-museum-in-animal-crossing/> [24 novembre 2021].

COLOMBO, M. E. (2020). *Musei e cultura digitale: Fra narrativa, pratiche e testimonianze*. Milano: Editrice Bibliografica.

COOPER HEWITT, SMITHSONIAN DESIGN MUSEUM. (2021, 17 luglio). *Virtual morning at the Museum*. <https://www.cooperhewitt.org/event/>

AIS/Design
Associazione italiana storici del design

presidente
Maddalena Dalla Mura

vicepresidente
Ali Filippini

tesoriere
Chiara Lecce

consiglio direttivo
Maddalena Dalla Mura,
Elena Fava, Ali Filippini,
Chiara Lecce,
Elisabetta Trincherini

segreteria scientifica
Manuela Soldi

past president
Vanni Pasca
Raimonda Riccini
Giampiero Bosoni

info@aisdesign.org
www.aisdesign.org

