

Commissione tematica Musei del design

*A/I/S/Design / Convegno 2011: Il design e la sua storia
a cura di Fiorella Bulegato e Maddalena Dalla Mura
ais.design.museums@gmail.com*

La commissione “Musei del design” che si riunirà in occasione del prossimo convegno di A/I/S/Design mira a raccogliere contenuti, riflessioni e possibili contributi in vista di un convegno da organizzare successivamente, specificamente dedicato al tema.

In particolare, la commissione intende concentrarsi in tre direzioni, fra loro legate:

1. il ruolo dei musei per la storia e la cultura del design;
2. le problematiche e le opportunità che si presentano di fronte al design come oggetto/soggetto delle funzioni del museo, e il contributo che il design può dare come strumento per tali funzioni;
3. l'educazione al design e attraverso il design nel contesto museale.

L'interesse della commissione è verso una discussione del tema dei musei di design che riesca a coniugare riflessioni critiche e storiche con la presentazione di esperienze e casi studio specifici, inseriti in un inquadramento teorico-critico aggiornato.

Quanti sono interessati a contribuire alla commissione, potranno inviare **entro il 30 ottobre** all'indirizzo ais.design.musei@gmail.com:

- l'abstract per un paper da presentare per il convegno (da organizzare successivamente) in risposta a uno dei temi/quesiti proposti (max 2000 battute);
- brevi riflessioni, riferimenti e spunti in relazione a uno o più dei temi/quesiti proposti (max 2000 battute totale).

Coloro che hanno inviato un abstract o un testo saranno invitati a partecipare alla commissione, per dare una breve presentazione delle loro riflessioni e per discutere insieme il tema. Nel caso in cui il proponente non possa partecipare, il suo contributo sarà comunque considerato dalle curatrici ai fini della discussione.

Musei del design: un nuovo sguardo

L'etichetta “museo di design” descrive oggi un variegato panorama di istituzioni, attorno a cui si muovono realtà diverse. Accanto a musei di arti decorative e

musei d'arte contemporanea, il cui interesse per il design ha seguito fasi alterne attraverso il Novecento, gli ultimi decenni hanno visto la nascita di musei esclusivamente dedicati al disegno industriale e poi, più inclusivamente, al "design". Oltre a questi, anche alcune istituzioni che afferiscono ad altre tradizioni museali – come i musei di scienza e tecnica e i musei d'impresa – si occupano oggi più o meno esplicitamente e strategicamente di materiali e temi legati al design, e contribuiscono ad aprire nuove direzioni per la conservazione e la promozione di una cultura specifica.

Queste istituzioni si propongono variamente quali risorse per la ricerca e la documentazione, centri di ispirazione e aggiornamento per studenti, progettisti, e industrie creative, spazi in cui stimolare nel pubblico una diversa comprensione del ruolo del design attraverso la storia e nel mondo contemporaneo, con mostre e altri programmi educativi e informativi. Più in generale, si incaricano di elaborare e diffondere la cultura del design, intesa come insieme di conoscenze, valori, nozioni, discorsi, percezioni, e fanno ciò secondo le funzioni, con i modi e con gli strumenti loro propri, attraverso la conservazione, l'interpretazione, l'organizzazione, l'esposizione di oggetti, immagini, testi, spazi, azioni, discorsi e relazioni. In questo senso il loro ruolo oggi deve essere riguardato con particolare attenzione.

Temi

1. Storia e cultura del design

La storia e l'attualità dei musei di design, e dei musei che si occupano di design (non solo musei d'arte), testimoniano diverse interpretazioni e letture del "design" elaborate a più livelli (acquisizioni, mostre, comunicazione, eventi, pubblicazioni), non solo secondo tipologie merceologiche e specializzazioni professionali ma anche secondo valori culturali e sociali, impostazioni ideologiche, valutazioni etiche. In questa ottica, guardare al design attraverso la storia e l'attualità dei musei può sollecitare importanti riflessioni sulla cultura del design, sulla sua rappresentazione e sui suoi limiti.

- Come è cambiato storicamente e come cambia nei diversi contesti culturali il modo di intendere "design" all'interno dei musei (non solo musei "di design"), e che cosa significa "design" nei musei che se ne occupano oggi? Quali implicazioni hanno avuto e hanno tali diverse interpretazioni per la cultura del design e per la sua diffusione?
- Come possono i musei favorire la comprensione della storia e dell'attualità del design presso il pubblico, aiutando a superare letture riduttive?
- Quali sono i temi che i musei di design dovrebbero affrontare, alla luce dei recenti sviluppi della pratica e degli studi del design ma anche di più ampi cambiamenti sociali, culturali, politici, economici?
- Quale ruolo e quali responsabilità hanno i designer (come direttori di musei, come curatori, come exhibit designer, e come soggetti d'esposizione) nella elaborazione culturale del design attraverso e dentro i musei?

2. Le funzioni del museo: conservare, esporre, comunicare

Il design è un territorio materiale e concettuale ampio, non facile da esplorare, documentare e rappresentare attivamente. All'interno del museo, il design è "oggetto/soggetto" di diverse attività: acquisizione e conservazione, studio e interpretazione, esposizione e comunicazione. Confrontandosi con il design, i musei, e quanti in essi operano, hanno elaborato diverse possibili soluzioni, la cui efficacia si misura in relazione a storia, missione e obiettivi delle singole istituzioni. Dall'altro lato, anche i musei di design – al pari di altre istituzioni culturali – sono un campo importante di progettazione e sperimentazione: dall'allestimento delle mostre alla comunicazione visiva, sono numerose le competenze che possono essere chiamate a intervenire (exhibit design, graphic design, interaction design, info design ecc.).

- Quali sono le sfide maggiori che il design oggi pone, come oggetto e tema, dal punto di vista delle funzioni museali (acquisizione, conservazione, studio, esposizione)?
- È possibile e utile integrare, condividere e distribuire le tradizionali attività museali fra differenti istituzioni che si occupano di design (per esempio archivi privati, museo pubblico, gallerie ecc.)?
- In che modo le nuove tecnologie adottate nei musei contribuiscono al trattamento del design (dalla digitalizzazione degli archivi fino all'utilizzo del web e dei social network per comunicare con il pubblico), e quali riflessioni si possono trarre per il futuro?
- In quale modo il design può contribuire a migliorare lo svolgimento delle attività dei musei di design (exhibit design, graphic design, interaction design, info design ecc.)?
- Come comunicano la propria identità i musei di design (e i musei che si occupano di design)?

3. Focus: educazione/formazione

Centrale per ogni museo – e all'origine stessa della tradizione dei musei di design – è la missione educativa. Superata, almeno apparentemente, la fase paternalistica dell'"educazione del gusto", anche i musei che si occupano di design devono confrontarsi con una più ampia e articolata interpretazione della loro funzione educativa, quale è stata discussa e sviluppata negli ultimi decenni nell'ambito dei *museum studies*.

- Quali problematiche e opportunità specifiche pone l'educazione al design nei musei?
- In quale modo i musei del design, e i musei che si occupano di design, stanno sviluppando la loro missione educativa (attraverso attività dedicate, come laboratori, oppure attraverso le attività espositive, il web ecc.)?
- Come possono i musei del design favorire una migliore e più attiva partecipazione del pubblico?
- Quale ruolo hanno o possono avere i musei in relazione alla formazione universitaria nel campo del design?

- Come possono i musei assolvere a una funzione formativa per le figure professionali (designer, addetti al marketing, imprenditori ecc.) che operano nel settore del design?