

# 7. La prima cena della Scuola del Design. La teatralità dell'allestimento tra *sound design* e dimensione interattiva

Ico Migliore

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

## 7.1 Allestimento, nuove tecnologie e teatralità

Confrontandomi sul progetto per la mostra sul trentennale della Scuola del Design, con Paola Bertola e Giampiero Bosoni, mi è venuto in mente di costruire, all'interno della Biblioteca Storica, una sorta di scena teatrale per rappresentare la genesi della Scuola e far entrare il pubblico nel vivo di quel fermento di idee che è stato alla base della nuova Scuola: una scena dove il dialogo immaginario tra i maestri fondatori riuniti intorno a un tavolo in un'utopica *prima cena* si colloca in una dimensione senza tempo. Ho realizzato dunque i ritratti di Gio Ponti, Franco Albini, Carlo De Carli, Marco Zanuso, Achille Castiglioni, Vittoriano Viganò, Alberto Rosselli e Raffaella Crespi posizionandoli idealmente alla tavola imbandita di un convivio di sapore dantesco, immaginandoli impegnati a dialogare sui temi più svariati legati al mondo del progetto. L'identità delle scuole – e quella del design italiano e milanese in particolare – è fatta di persone, visioni, idee; chi meglio allora di questi grandi maestri a celebrarne la nascita?

Il tema centrale dell'allestimento è dunque l'idea di teatralità, il coinvolgimento dello spettatore in uno spettacolo attraverso il racconto orale. Sebbene inizialmente l'idea della mostra nascesse come strumento didattico rivolto principalmente agli studenti – finalizzata a restituire la genesi della Scuola attraverso apparati, documenti, storie e presentazioni vive di immagini, di collezioni e documenti – essa si è poi trasformata in un'esperienza aperta a un pubblico di visitatori ben più ampio, per presentare i protagonisti della storia del design come in un incontro onirico, ma anche estremamente tangibile, utile a trasmettere il valore del dialogo e del confronto come punto di partenza imprescindibile nell'ideazione e implementazione del progetto di design.

Sketch di Ico Migliore dell'installazione *Design Convivio*. [Documento →](#)

Credo infatti che nel design sia il contenuto della visione a generare comportamenti e forme, e che ciò sia possibile solo nell'orizzonte di una visione dialettica fatta di incroci e soprattutto di incontri. Si è voluto dunque condurre l'ospite a sedere idealmente a questa tavola dinamica, che egli stesso è chiamato di volta in volta ad attivare, avvicinandosi empaticamente e partecipando a una discussione ideale in cui i grandi protagonisti si confrontano su alcune tematiche centrali per la Scuola. Il risultato è uno spazio teatrale e partecipativo pensato per entrare in una storia in cui l'esperienza espositiva apre ulteriori percorsi di approfondimento.



A partire dalla convinzione che lo spazio espositivo sia chiamato oggi a rispondere non solo all'esigenza di esporre, ma anche di dare voce a storie memorabili, vi sono due aspetti dell'allestimento di *Design Convivio* che meritano un approfondimento: l'uso del sonoro, in particolare, e in senso più ampio, la qualità interattiva di questo intervento installativo.

È cosa nota che nella progettazione degli spazi espositivi, le soluzioni audio così come quelle video siano un valido strumento per rendere gli ambienti il più possibile coinvolgenti e immersivi. Con questi

sistemi, è infatti possibile trasmettere in modo estremamente efficace informazioni cruciali per accompagnare i visitatori durante la loro visita. È cosa ancor più nota, poiché ciascuno di noi lo avrà sperimentato nella propria esperienza all'interno di musei e spazi di cultura, che i visitatori ricordino più informazioni ascoltando una traccia audio piuttosto che leggendo solamente le didascalie. Per questa ragione il tema della multimedialità all'interno dei musei è quanto mai attuale e di fondamentale importanza. In altre parole, proprio perché il nostro modo di apprendere è diventato, a tutti gli effetti, multisensoriale, anche i luoghi di cultura dovrebbero orientarsi sempre più in questa direzione, per permettere alle musiche, alle parole e ai suoni di essere *ascoltati*. Nel campo della museografia questi cambiamenti possono essere implementati tanto nelle pratiche e nelle modalità espositive, coinvolgendo attivamente il pubblico, quanto nell'organizzazione degli spazi, che devono essere plasmati, necessariamente, per favorire l'ingresso del suono, nuovo protagonista della scena.

Questo perché il dirompente ingresso della tecnologia nella costruzione di percorsi espositivi non solo ha condotto a nuove modalità di fruizione dei contenuti da parte del visitatore, ma ha anche portato a cambiamenti significativi nelle *expertise* richieste al progettista per gestire il sistema di narrazione complessivo. Ciò non significa progettare intrattenimento nel senso più superficiale del termine, ma piuttosto misurarsi con l'idea di costruire conoscenza e consapevolezza, riuscendo a dialogare e interagire con i pubblici più diversificati.

In questo scenario, le nuove tecnologie giocano un ruolo fondamentale per *espandere* l'esperienza museale. Mi piace immaginare che il museo del futuro sarà una sorta di *museo aumentato*: un luogo deputato non più unicamente all'incontro passivo con la bellezza ieratica del manufatto artistico, bensì quasi privo di confini percettivi dove, sentendo i profumi, toccando con mano materiali e oggetti, il visitatore potrà fare un'esperienza molto più concreta. Vi sono peraltro alcune evidenze di quanto questo tema sia sentito dalla maggioranza dei visitatori più giovani, addirittura ancora prima di avvicinarsi fisicamente al museo. Secondo i dati riportati in *Scienza e tecnologia sono il futuro dei musei*, una ricerca a cura di IGT, azienda leader per le nuove tecnologie di *gamification*, la pri-

Illustrazione di Achille Castiglioni,  
realizzata da Ico Migliore.  
[Documento→](#)



orità per l'80% dei visitatori under 35 (i cosiddetti Millennials e Gen Z) è che il museo sia interattivo e che si avvalga di tecnologie integrate. Sappiamo inoltre che, almeno per il 42% dei giovani, l'esperienza museale ha inizio da casa, attraverso la visita dei suoi canali social e del sito web, una ricerca finalizzata a comprendere come le strutture applicano la tecnologia, dai servizi primari fino alle installazioni.

In questi luoghi, infatti, la tecnologia rappresenta un ponte in grado di rafforzare la connessione tra i visitatori, lo spazio e i contenuti esposti, che il progetto di allestimento museale si propone di realizzare. L'allestimento incarica così il pubblico della sua interpretazione, permettendogli di riflettersi in esso, in quello che si potrebbe definire *mirroring effect*, cioè un gioco di riflessioni e ribaltamenti del punto di vista che rendono ambiguo il ruolo di chi guarda e di chi viene guardato. Il visitatore non è più *di fronte* a qualcosa, ma si trova *dentro* la scena.

Ecco perché all'origine del progetto per *Design Convivio* si è preferito evitare un racconto della genesi della Scuola del Design del Politecnico di Milano che fosse una neutra e piatta sequenza cronologica di scelte e accadimenti storici, preferendo piuttosto una formula allestitiva in grado di esprimere la componente

Fotografia dell'installazione  
*Design Convivio\_001*.  
[Documento →](#)

di interazione sensoriale, anche sinestesica, di uno spazio espositivo capace di determinare la sua forma in funzione della narrazione che si desiderava costruire. Un luogo per incontrare e per incontrarsi, reso ancor più familiare dalle voci di Gianni Biondillo, di Paola Albinì e di alcuni attori professionisti oltre che dal sottofondo, dove su



tutti i rumori è possibile distinguere il *souvenir* sonoro delle stoviglie sulla tavola apparecchiata, a suggerire un contesto conviviale e comunitario.

Parole luminose, sospese a tutta altezza nella biblioteca, fanno eco ai dialoghi dei protagonisti, ricordandone il ruolo fondamentale nel dar forma non solo a progetti e oggetti iconici nella storia del design, ma allo stesso linguaggio del design e ai suoi significati. Parole chiave da

cui prende le mosse la visione culturale e scientifica alla base della creazione di un nuovo corso di studi, annunciato da Raffaella Crespi, la più giovane tra gli otto protagonisti e unica donna. È lei, insieme a Tomás Maldonado, trasferitosi al Politecnico nel 1984, che proprio quell'anno avvia i lavori della commissione *Contributi alla formazione dell'indirizzo di laurea in Disegno Industriale e Arredamento*, dando inizio al percorso di istituzionalizzazione del design al Politecnico di Milano.

Al centro dell'installazione otto protagonisti della storia del design, ma non solo: otto tematiche diverse che attendono la sollecitazione del visitatore il quale, toccando con mano il tavolo allestito, attiva un'orchestra di domande e risposte tra i grandi protagonisti di questa prima cena. In altre parole, l'aspetto acustico e la dimensione interattiva – aperta dal gioco di domande e risposte attivato da chi guarda – sono stati i due motori principali atti a costruire la giusta drammaturgia del luogo.

## 7.2 Interattività quale luogo dell'apprendimento

Falk e Dierking sono due ricercatori americani che si sono occupati per anni delle modalità di apprendimento informale, con focus sul campo museale (Falk, oltre a essere direttore dell'Institute for Learning Innovation, condivide con Dierking il titolo di Professore Emerito di Free-Choice Learning all'Oregon State University. Quest'ultima è inoltre Associate Dean for Research al College of Education dell'Oregon). A proposito delle loro ricerche, è opportuno riconoscere, sebbene non siano stati i primi a parlare di *lifelong learning* (Falk e Dierking, 2000), il loro apporto cruciale al rinvigorismento di questo concetto: quello secondo cui l'apprendimento è un processo continuo che succede ovunque, sempre, e per tutta la vita. Secondo la coppia di studiosi, tre sarebbero i contesti che condizionano il processo dell'apprendimento al museo: quello personale (che si compone di motivazione, aspettative, prenoscenza, interessi), quello socioculturale e infine quello fisico.

Naturalmente, dal punto di vista del progettista, il contesto fisico è importante nella misura in cui esso è in grado di condizionare e di generare nuovi comportamenti: quando l'ambiente è accogliente, quando il visitatore sembra sicuro e ben orientato, innalza la sua capacità di

percezione e, dunque, impara meglio. In questo senso, il ruolo dell'allestimento rimane elemento centrale dell'esperienza ed è molto importante: il visitatore ha sempre la possibilità di raggiungere le stesse informazioni utilizzando il computer, o leggendo in casa o altrove, ma l'entrare in contatto con oggetti reali all'interno di un ambiente studiato per un'esperienza multisensoriale è qualcosa che si può esperire unicamente nei musei.

Fotografia dell'installazione  
Design Convivio\_001.  
[Documento →](#)

Tornando al progetto per *Design Convivio*, l'applicazione del principio di interattività si fonda sostanzialmente sulla convinzione dell'efficacia dell'apporto emotivo – ovvero quell'aspetto di carattere privato e soggettivo che fa leva su ricordi, sentimenti ed esperienze passate – nel processo di apprendimento.



Un tema per noi centrale, trovandoci sì a dover rappresentare la genesi di un'istituzione scolastica, tradizionalmente associata all'idea di insegnamento per mezzo di imitazione e reiterazione, e al contempo a voler trasmettere l'idea di una didattica nuova, basata sulla stimolazione della curiosità e dell'interazione dell'allievo/visitatore affinché egli sviluppi la propria personale capacità di progetto. In questo intervento, dunque, la componente di design acustico ha contribuito a ridare una nuova vita a questa storia lunga trent'anni, rappresentando un momento di celebrazione dei traguardi raggiunti e un omaggio a tutti coloro che hanno contribuito al percorso di affermazione e sviluppo del design al Politecnico di Milano.

Precursori in questo ambito sicuramente i Castiglioni. Achille, assieme ai fratelli Pier Giacomo e Livio, aveva del resto già avuto modo di sperimentare tecniche di progettazione dello spazio espositivo che prevedessero un notevole uso del sonoro: basti pensare al progetto di *Le vie d'acqua da Milano al mare*, la straordinaria mostra sui canali navigabili promossa nel 1963 dal Comune di Milano, il cui percorso unico nelle sale di Palazzo Reale a Milano era costituito da strette passerelle di legno su cui i visitatori – secondo gli aneddoti – incespicavano spes-

so. La mostra aveva lo scopo di portare all'attenzione del pubblico i gravi problemi della viabilità sul territorio lombardo. L'intera installazione, dalle pareti al pavimento, era stata realizzata con assi di legno in modo da ricreare l'atmosfera del mondo fluviale. La parte finale del progetto era stata allestita nella Sala delle Cariatidi, dove si trovava un passaggio definito da pareti inclinate che, scenograficamente, evocavano una sorta di canale navigabile. Nelle parole di Achille

Design Convivio  
all'ADI Design Museum.  
[Documento](#)→



Castiglioni, la progettazione di un percorso obbligato era elemento indispensabile in un'esposizione concettuale e didattica per coinvolgere il visitatore in maniera non solo intellettuale ma soprattutto corporea in un viaggio dentro al racconto.

Oggi, quando parliamo di sonorità in relazione agli spazi museali, intendiamo richiamare i rumori, ai suoni, alle musiche e alle voci. Pertanto non possiamo esimerci dal riferirci ai primi allestimenti che hanno rivelato il grande potere attrattivo dell'immedesimazione multisensoriale

e sonora, cioè i parchi a tema, nati in America nei primi Anni '50, e nei loro antecedenti storici, ovvero le Esposizioni Universali dell'Ottocento e negli attuali Expò. Queste tipologie allestitiv

**avevano in comune l'idea di racchiudere in uno spazio limitato la ricostruzione di mondi, realtà, atmosfere *altre* per far conoscere, o anche solo mostrare, luoghi, culture e tecnologie di civiltà lontane, associate all'idea del gioco e del divertimento. (Perrotta, 2007)**

E quando negli Anni '60 i parchi a tema raggiungono il loro massimo sviluppo, anche e soprattutto attraverso l'uso di effetti speciali, anche

di natura sonora, ecco che questi si trasformano in una minaccia per i musei, che conoscono una fase di declino in termini di attrattiva sul pubblico. Nei primi Anni '50 «solo alcuni musei potevano competere con la capacità di richiamo dei parchi a tema in cui la scarsa qualità dei contenuti era ampiamente compensata dagli elevati standard tecnologici dei sistemi espositivi» (Perrotta, 2007).

L'agilità digitale degli strumenti oggi a disposizione del progettista ha indubbiamente caricato di una possibilità nuova l'ambito dell'*Exhibition Design*. Un'occasione di rinnovamento in cui è insito anche un rischio: ovvero che il potenziale dell'*editing spaziale* si trasformi in una sovrapposizione sbilanciata di apparati che, rivolgendosi primariamente alla sfera emotiva del visitatore, nel segno di un livello di superficiale empatia, assicurino l'*effetto wow*, e con ciò anche il successo dell'intrattenimento dell'allestimento, non però in termini evolutivi e culturali.

### 7.3 Da musei *luna park* a spazi narranti

Il fenomeno appena descritto è quanto amiamo definire *museo luna park*. La risposta a questo tipo di *impasse* è, dal nostro punto di vista, rappresentata dalla possibilità di approfondimento della consapevolezza empatica rivolto a contenuti da parte del visitatore, guidato dal percorso museale verso una complessità maggiore eppure sempre fruibile.

Dal nostro punto di vista, tra i due poli opposti – quello del tradizionale *museo chiodo-parete* e quello del mirabolante *museo-luna park* – è necessario introdurre una terza via in cui le risorse messe in gioco dalle nuove tecnologie non siano fini a se stesse ma funzionali al messaggio e alla narrazione di cui ciascun progetto integrato di scenografia degli interni si fa portatore. Ecco perché in questi anni ci siamo mossi con l'obiettivo di progettare musei e spazi espositivi o culturali che definiamo *narranti*, luoghi partecipativi, empatici e memorabili in cui voler entrare e poi tornare, tesi a far nascere nuovi interessi e approfondimenti.

Da queste riflessioni ha forma una nuova concezione dei luoghi di cultura e aggregazione, che ruota attorno al concetto che amiamo definire *Museum Seed*, una formula efficace a trasmettere l'idea del luogo

di cultura che, come un seme, deve essere capace di innestarsi nel tessuto urbano e sociale del territorio circostante per rendersi attivatore di nuovi comportamenti. Il museo che, dunque, lungi dall'essere un «dingy place with different kinds of bits» (Caton, 2003) – o in altre parole, uno spazio chiuso dove assiepare oggetti – si fa sistema dinamico, permeabile e aperto alla contaminazione, capace di costruire consapevolezza e comunità. Un luogo dove tutti gli elementi del progetto vengono attraversati da un filo conduttore unitario, la cui visita è emozionante quanto andare a teatro.

Il nuovo concetto di museo che proponiamo dunque intende offrire una visione sul futuro del progetto degli spazi di cultura. Nella misura in cui abitare gli spazi di cultura richiede oggi una nuova progettualità capace di integrare progetto di architettura, design e grafica nell'incontro con l'evoluzione delle tecnologie, delle neuroscienze e dell'intelligenza artificiale, il museo del futuro, come un seme cresce, si trasforma e si estende in una sua versione *augmentata* in costante evoluzione, che muovendosi tra conservazione e narrazione si apre a forme di accessibilità e inclusione inedite.

Ecco perché, insieme a Mara Servetto, in questi anni ci siamo mossi con l'obiettivo di concepire musei e spazi espositivi o culturali che definiamo *narranti*, luoghi partecipativi, empatici e memorabili in cui essere ospitati e voler tornare, tesi a far nascere nuovi interessi e approfondimenti. Abbiamo infine raccolto nel nostro manifesto *Museum Seed. The Futurability of Cultural Places* (Migliore e Servetto, 2024), otto punti che definiscono le caratteristiche di questo nuovo museo come istituzione che è al contempo più cose: un luogo la cui forma deriva dai suoi contenuti e dalle emozioni che induce (Form Follows Content and Emotions); un produttore di contenuti, cioè un sistema dinamico, in crescita, in grado di espandere il potenziale di contenuti e curatela (Museum as Content Producer); un portatore di innovazione, nuova consapevolezza e nuovi comportamenti (Innovation Guarantor); un luogo di sperimentazione attraverso le neuroscienze e le nuove tecnologie (Expanded Frame); uno spazio di cura, accessibile, d'innovazione e sostenibilità sociale, capace di sollecitare una partecipazione attiva (Museum as Healing Place); un luogo che, da ospite nell'orizzonte urbano, ne diventa linfa, contribuendo a disegnare la città come *casa collettiva* (Urban Nesting); un promotore della cultura d'impresa, co-

struttore dell'identità di brand e dunque testimone d'evoluzione sociale e culturale (From Hidden Archive to Dynamic Cultural Seed); un organismo vivente che si dilata e si contrae a seconda delle esigenze (Museum as Living Organism).

## Bibliografia

- Bodo, S., & Cimoli, A. C. (a cura di). (2023). *Il museo necessario. Mappe per tempi complessi*. Nomos Edizioni.
- Boisi, A. (2019). Il museo narrante. *Interni*, 4, 74-77.
- Bosoni, G. (2018). Allestimento e grafica. Il sodalizio Castiglioni-Huber. In Migliore, I., Servetto, M., Lupi, I., & Ossanna Cavadini, N., (a cura di), *Achille Castiglioni visionario. L'alfabeto allestitivo di un designer regista*. Skira.
- Cataldo, L., & Paraventi, M. (2023). *Il museo oggi: Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*. Hoepli.
- Caton, J. (2003). L'apprendimento degli adulti al museo: l'esperienza anglosassone. In Sani, M., & Trombini, A., (a cura di), *La qualità nella pratica educativa al museo*. Editrice Compositori.
- Christillin, E., & Greco, C. (2021). *Le memorie del futuro*. Einaudi.
- Del Puglia, S. (2022). *Exhibition Design Stories. Metodi e pratiche di fruizione della cultura*. LetteraVentidue Edizioni.
- Desantis, P. (2003). Il museo comunica al pubblico: dall'allestimento alle attività educative. In Sani, M., & Trombini, A., (a cura di), *La qualità nella pratica educativa al museo*. Editrice Compositori.
- Falchetti, E. (2010). Perché visito i musei scientifici. Risultati preliminari di un'inchiesta sui pubblici del Museo Civico di Zoologia di Roma. *Museologia Scientifica Memorie*, 6, 242-247.
- Ferrari, D., & Pinotti, A. (2018). *La cornice. Storie, teorie, testi*. Johan & Levi.
- Helg, F. (1990). La mostra è come un giornale. *Progex*, 2..
- Mandarano, N. (2019). *Musei e media digitali*. Carocci.
- Miglietta, A. M. (2017). Il museo accessibile: barriere, azioni e riflessioni. *Museologia Scientifica. Nuova serie*, 11, 11-30.
- Migliore, I., & Servetto, M. (2007). Paesaggi per comunicare. *Inside Quality Design*, 6.
- Migliore, I. (2014). Nuova estetica dei comportamenti. In Basso Peressut, L., Bosoni, G., & Salvadeo, P., (a cura di), *Mettere in mostra. Mettere in scena*. Lettera Ventidue.
- Migliore, I., & Servetto, M. (2016). Verso l'opera: una processione laica. In Francone, M. (a cura di), *Piero della Francesca. La Madonna della Misericordia*. Skira.
- Migliore, I. (2019). *Time to Exhibit. Directing Spatial Design and New Narrative Pathways*. FrancoAngeli.
- Migliore, I. (2019a). Spazi per la cultura polifonici. *Modulo*, 417.

- Migliore, I. (2019b). Shaping Pathways and Behaviours. In Bucci, F., & Collina, L. (a cura di), *Padiglione Italia. 4 Elements / Taking Care*. Corraini.
- Migliore, I. (2024). L'architettura espositiva come nuova narrazione. In Irace F. (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*. Carocci.
- Migliore, I., & Servetto, M. (2023). L'ADI Design Museum: il nuovo museo narrante. In Curzi, V. (a cura di), *Musei e patrimonio culturale. Forme di narrazione della contemporaneità*. Skira Editore.
- Migliore, I., & Servetto, M. (2023). Verso una nuova concezione del museo: il Museum Seed. *Seed. Design Action for Future*. Rubbettino Editore.
- Migliore, I., & Servetto, M. (2024). *Museum Seed. The Futurability of Cultural Places*. Electa.
- O'Doherty, B. (2012). *Inside the White Cube. L'ideologia dello spazio espositivo*. Johan & Levi.
- Perrotta, A. (2007). Le funzioni del sonoro negli allestimenti museografici in ambito etno-antropologico dal secondo dopoguerra ad oggi. *ETNOANTROPOLOGIA*, 1, 195-205.
- Ricci, A. (2007). Il design acustico fra musei e natura. *ETNOANTROPOLOGIA*, 1, 215-224.
- Riccò, D. (2023). L'accessibilità ai contenuti museali. Prospettive per il design della comunicazione. In *Accessibilità museale. Le prospettive per il design della comunicazione*, pp. 11-12. FrancoAngeli.
- Solima, L. (2022). *Le parole del museo: un percorso tra management, tecnologie digitali e sostenibilità*. Carocci.