

Politecnico
di Torino

DICE - Design per l'Inclusione Culturale e l'Educazione

Possibili scenari di implementazione nell'ambito del progetto ZanzarArte

Paolo Olivero
Laurea in Design e Comunicazione



Politecnico di Torino

DICE - Design per l'Inclusione Culturale e l'Educazione

Possibili scenari di implementazione nell'ambito del progetto ZanzarArte

CANDIDATO
Paolo Olivero - s272982

RELATORE
Marco Bozzola

CORRELATRICE
Irene Caputo

LAUREA IN DESIGN E COMUNICAZIONE
A.A. 2022-2023
DICEMBRE 2023

Abstract

La tesi propone, a partire da un'indagine sul progetto *ZanzArTe*, nato dalla collaborazione tra i Musei Reali di Torino e la Cooperativa Sociale Onlus Laboratorio Zanzara, una collaborazione straordinaria, lo sviluppo di un di definire e sviluppare un prodotto editoriale con funzione di merchandising "colto".
Si è voluto individuare dapprima come il progetto *ZanzArTe* sia stato strategicamente pensato come progetto di comunicazione culturale e come, successivamente, potesse essere implementato, distinguendosi anche con un ulteriore output per un progetto più duraturo, e declinabile. Il percorso si colloca quindi nell'ambito del Design per l'Inclusione Culturale e l'Educazione - *DICE* - con specifica declinazione sull'azione educativa in un contesto di disagio mentale, oggetto di approfondimento del presente lavoro.

La comunicazione visiva ha un rilevante impatto su tutti coloro che accettano di prendervi parte. Un gesto spontaneo, fondato sul design grafico, da esplorare come occasione progettuale per comprendere e accogliere il disagio dei suoi interlocutori e affinché si realizzi come strada d'accesso ad un più umano percorso comunicativo.

Indice

Premessa *8*

Introduzione *9*

1. Scenario

1.1 Stage *11*
- Stage formativo *12*
- Stage lavorativo *13*

1.2 Musei Reali di Torino *15*
- L'istituzione culturale *16*
- Storia *17*
- Contesto *19*
- Strategia *22*
- Struttura *27*
- Immagine e comunicazione *29*

1.3 Laboratorio Zanzara *37*
- La cooperativa sociale *38*
- Storia *41*
- Contesto *42*
- Strategia *43*
- Struttura *45*
- Immagine e comunicazione *47*

1.4 Progetto ZanzArTe *55*
- Concept *57*
- Sviluppo *58*
  - Collaborazione *61*
  - Progettazione *62*
  - Comunicazione *63*

1.5 Casi studio *87*
- Selezione *88*
  - Toccare la bellezza *91*
  - Tactile vision *93*
  - Stand Up for Africa *95*
- Analisi critica *96*

2. Progetto

2.1 Il calendario *99*
- Concept *100*
- Target *104*
- Applicazioni progettuali *112*
- *Il Calendario* *113*
- Packaging *116*
- Modalità d'uso *119*

2.2 Conclusioni *126*

3. Fonti

3.1 Bibiliografia *129*

3.2 Sitografia *130*

3.3 Immagini *132*

DICE - Design per l'Inclusione Culturale e l'Educazione

Possibili scenari di implementazione nell'ambito del progetto ZanzarArte

A Rosa, Alex, Alessandra, Adele, Katia, Massimo, Enzo, Serena, Sandra, Angelo, Vincenzo, Giovanna, Federico, Elisa, Alberto, Umberto, Davide, e a tutti coloro che contribuiscono attivamente alla crescita del Laboratorio Zanzara.

Premessa

Il percorso che ha condotto dall'analisi esposta in questa tesi ha origine da dovute riflessioni svolte in seguito a due stage, di tre mesi ciascuno, svolti presso il Laboratorio Zanzara tra maggio 2022 e febbraio 2023.
Nel corso di questo periodo, mi è stato possibile prender parte in qualità di graphic designer alla progettazione e alla realizzazione degli output grafici pattuiti con i Musei Reali di Torino per il progetto ZanzArTe. Il mio coinvolgimento con il progetto in analisi si propone come un contributo critico, sia in merito a come si sia svolta tale collaborazione, sia a come si possa, in futuro, ulteriormente potenziarla.
Durante il percorso di stage ho lavorato in gruppo, insieme ai colleghi educatori e grafici del Laboratorio Zanzara, e cooperato con i coordinatori del progetto dei Musei Reali di Torino, per dar vita a due nuove guide cartacee oggi vendute presso la sede dei Musei Reali: "La guida alternativa ai Musei Reali" e "La guida alternativa al Museo di Antichità".
Il progetto sviluppatosi in seguito si colloca in qualità di tentativo esplorativo per verificare e proporre qualora ci sarà l'occasione un nuovo approccio alla collaborazione tra I Musei e il Laboratorio. Con quest'ultimo si sono tracciate le linee guida per arrivare alla definizione di un prodotto finale come quello individuato.
Mi è stata perciò concessa la massima libertà nel progettare e strutturare quindi una proposta concreta di progetto in quanto, al momento, la collaborazione è in sospeso. Coerentemete con ciò che ho appreso nei mesi di lavoro presso il Laboratorio, ho quindi voluto proporre un prodotto editoriale che, in futuro, potrà essere preso in considerazione per un'eventuale realizzazione e distribuzione.

Introduzione

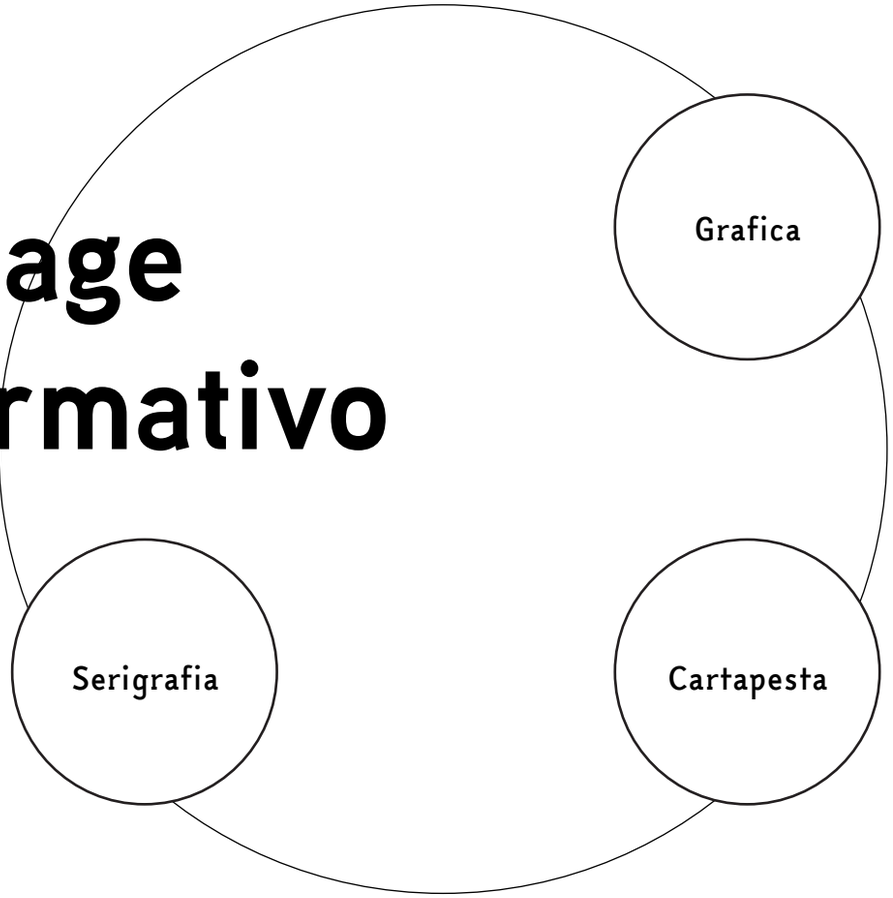
I beni culturali sono una risorsa inesauribile di opportunità per il progettista di oggi. Oltre che per l'aspetto prettamente storico ricoperto dai beni fisici, dagli edifici e dai costumi che ne fanno parte, vi è un valore immateriale che fa da collante a questi sistemi. Si tratta del valore esperienziale della cultura. In tempi più recenti, grazie alla digitalizzazione, si è frequentemente cercato di ampliare il bacino d'utenza di questi spazi e le loro interazioni in essi. Basti considerare l'opportunità che questi hanno di accogliere persone di età differenti e magari originarie di culture molto lontane dalla storia che si narra e custodisce nei percorsi espositivi dei musei delle nostre città.
Quali azioni possono quindi ampliare il percorso della cultura nel quotidiano e essere portatori del suo valore sociale e storico nel presente? E come al contempo tutto ciò può includere in prima persona più target su layer di coinvolgimento differenti?
Con un focus sulla collaborazione con realtà che operano quotidianamente nell'ambito dell'inclusione di persone diversamente abili, dell'educazione e della comunicazione visiva, possiamo osservare e ricostruire nuove modalità di progettare per e con il processo evolutivo della cultura.

Scenario



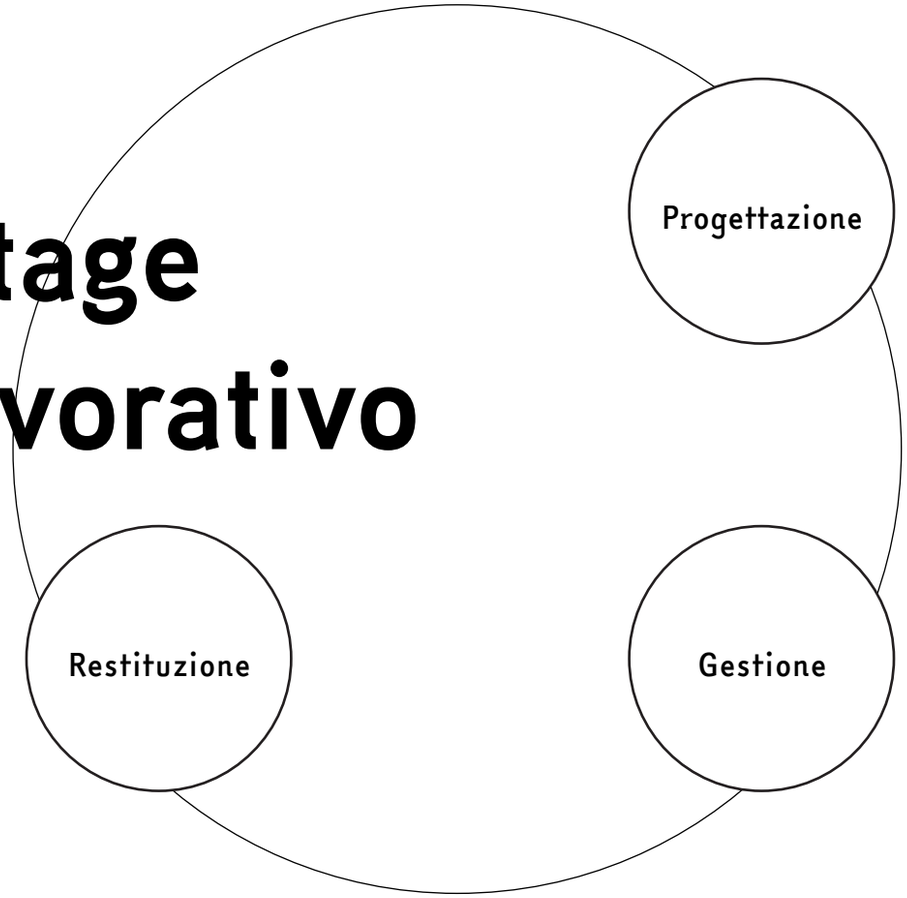
Stage

Stage formativo



Il primo stage, svolto in occasione del tirocinio curricolare per il Politecnico di Torino, si è svolto presso il Laboratorio Zanzara Coop. Soc. ONLUS dal maggio del 2022 e si è curato di fornire le corrette basi per la progettazione e l'interazione in un contesto sociale che opera con soggetti fragili affetti da diverse forme di disagio mentale.
Da maggio ad agosto 2022 ha avuto luogo un tirocinio curricolare esplorativo per conoscere e co-gestire i laboratori di artigianato del Laboratorio Zanzara.
Tutorato dai colleghi designer ed educatori, sono stati mostrati il flusso lavorativo, le gerarchie e le distanze da tenere nel rapporto esclusivamente lavorativo che si instaura con gli utenti del Laboratorio, ovvero le persone che, seguite dagli operatori tecnici, educatori e designer, svolgono un progetto di inclusione sociale e lavorativa attraverso l'artigianato grafico.

Stage lavorativo

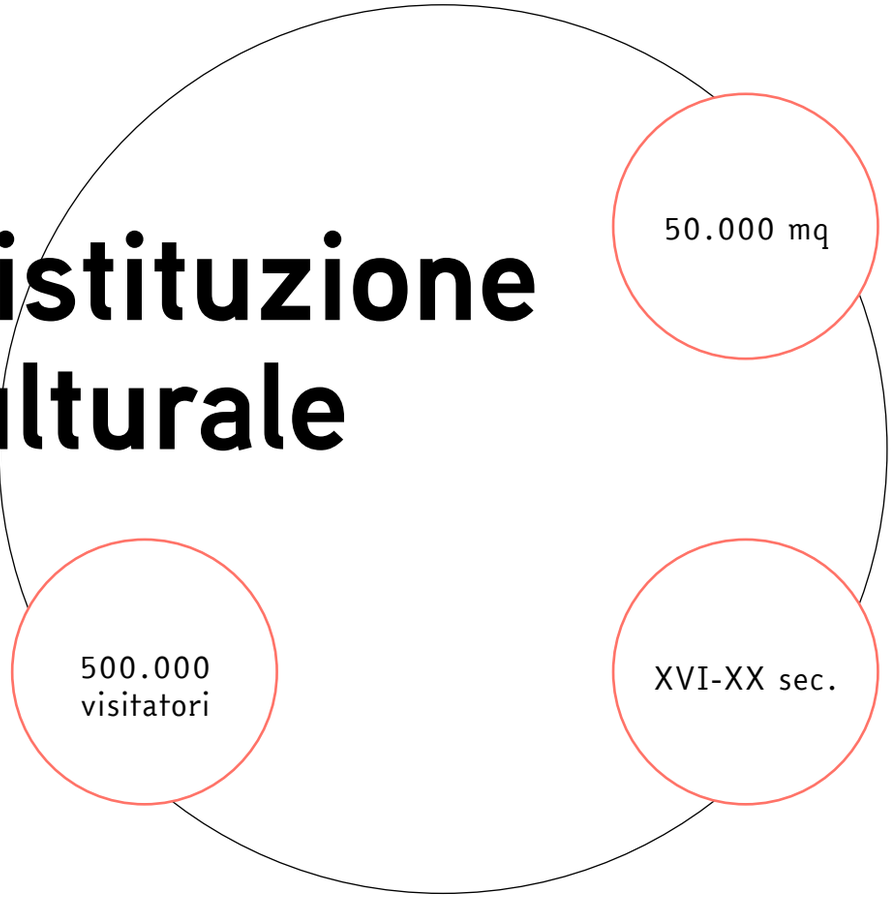


A partire da novembre 2022 è iniziata una collaborazione a progetto con il Laboratorio Zanzara, nelle vesti di *Junior graphic designer*, per supportare la progettazione delle guide per i Musei Reali di Torino, e per portare a termine i primi lavori del progetto Zanzarte.
Una progettazione già avviata precedentemente, che è stata affidata al sottoscritto con la supervisione della collega *Senior graphic designer* Nadia Cerruti e di Gianluca Cannizzo, *Art director* del Laboratorio.
L'incarico ha previsto, oltre alla supervisone dei laboratori di grafica e cartapesta per gli impieghi legati alla collaborazione con i Musei Reali, la rielaborazone dei contenuti visivi e, infine, lo sviluppo delle guide e del merchandise richiesti.



Musei Reali di Torino

L'istituzione culturale

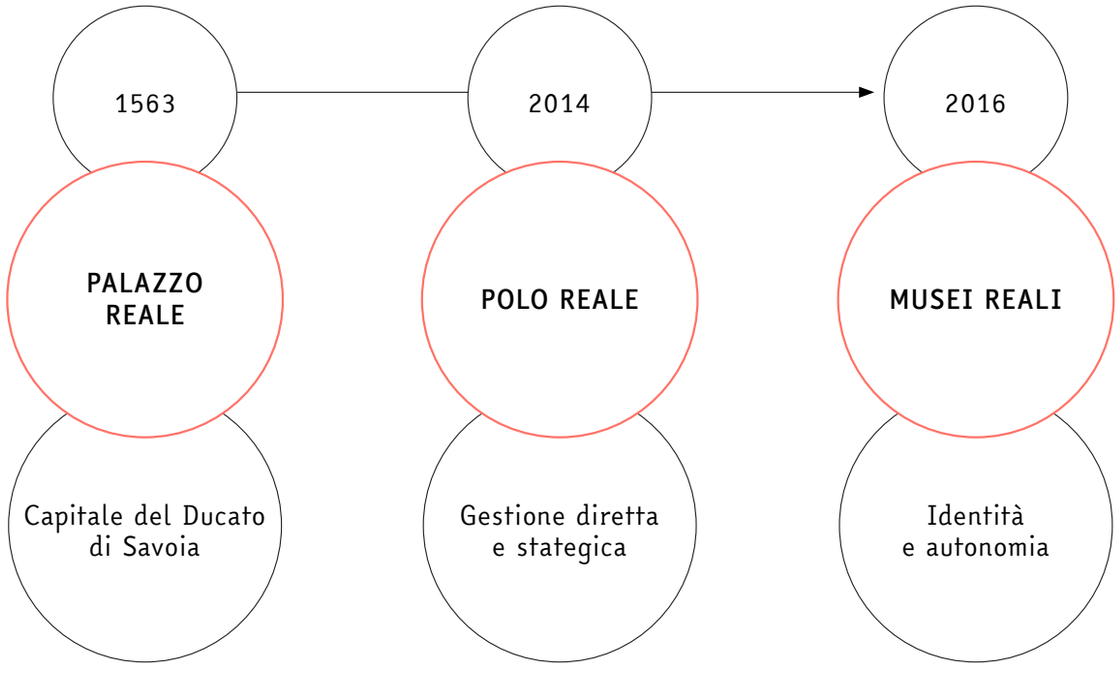


I Musei Reali di Torino sono uno dei maggiori esempi di complessi museali pubblici d'Italia. Edificati con l'obiettivo di accogliere la famiglia reale, a partire dal XVI sec hanno accolto la vita di corte sino al XX sec. Dal 2014, in seguito alla "Riforma Franceschini" (Art. 30 del D.P.C.M. n.171 del 29 agosto 2014, *Regolamento di organizzazione del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, degli uffici della diretta collaborazione del Ministro e dell'Organismo indipendente di valutazione della performance)* si configurano come un museo di rilevante interesse nazionale, dotato di autonomia speciale in ambito scientifico, finanziario, contabile e organizzativo, che ne determina l'apertura come Polo Reale, il complesso diventa istituzionalmente autonomo, ma collaborante in via diretta con il Ministero della Cultura, unendo istituti fino ad allora autonomi per gestione e controllo: il Palazzo Reale, l'Armeria Reale, la Biblioteca Reale, la Galleria Sabauda, il Museo di Antichità e i Giardini Reali.
A seguito del D.M. n. 43 del 23/01/2016, il Polo Reale viene rinominato Musei Reali, aggiungendo al percorso di visita anche la Cappella della Sindone e il pian terreno di Palazzo Chiablese. Il cambio del nome corrisponde alla volontà di proseguire nel percorso di autonomia in ambito scientifico, finanziario, gestionale e organizzativo dell'istituto e di definizione di una sua nuova identità come organismo unico.
Questo complesso, primo palazzo reale d'Italia, accoglie ogni anno 500.000 visitatori, in una superficie complessiva di oltre 50.000 mq.

La storia

I Musei Reali di Torino, noti anche come Palazzo Reale di Torino, hanno una storia affascinante e ricca di avvenimenti. Situati nel cuore del centro storico di Torino, in Piemonte, questi musei sono diventati un importante punto di riferimento culturale nella città e nell'intera Italia. Nel XVI secolo, il Palazzo Reale divenne la residenza ufficiale dei duchi di Savoia e, in seguito, dei re d'Italia. La famiglia dei Savoia fu una delle dinastie più influenti nella storia italiana, e il palazzo divenne il centro politico e culturale del loro regno. Nel corso dei secoli, il palazzo subì diverse trasformazioni architettoniche e divenne una sontuosa residenza regale.
Importanti sovrani, come Carlo Emanuele I, Vittorio Amedeo II e Carlo Felice, contribuirono alla costruzione di nuovi edifici e alla decorazione degli interni, arricchendo il palazzo con opere d'arte, mobili e oggetti di pregio. Nel 1861, con l'unificazione d'Italia, il Palazzo Reale di Torino perse il suo status di residenza reale e fu utilizzato per diverse funzioni amministrative.
Nel corso del XX secolo, il palazzo venne destinato a scopi culturali e turistici, e diverse sale furono aperte al pubblico come Musei Reali. Nel 1997, il Palazzo Reale di Torino è stato inserito nell'elenco del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO, insieme ad altre residenze reali dei Savoia sparse in Piemonte, per il loro significativo valore storico e artistico.
Oggi, i Musei Reali di Torino sono una delle principali attrazioni culturali della città e uno dei più importanti poli museali d'Italia.

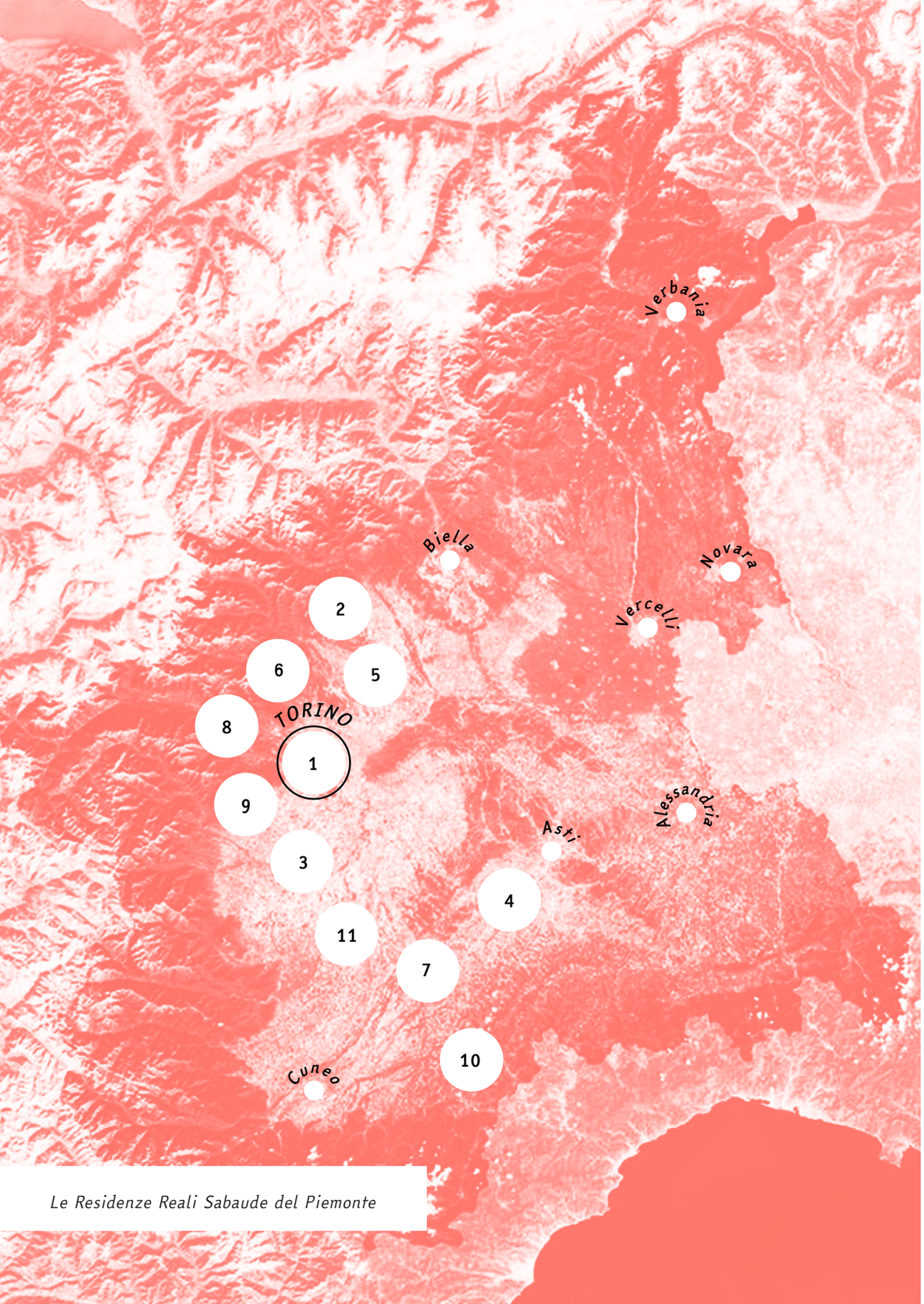
Il contesto



Evoluzione storica dei MRT

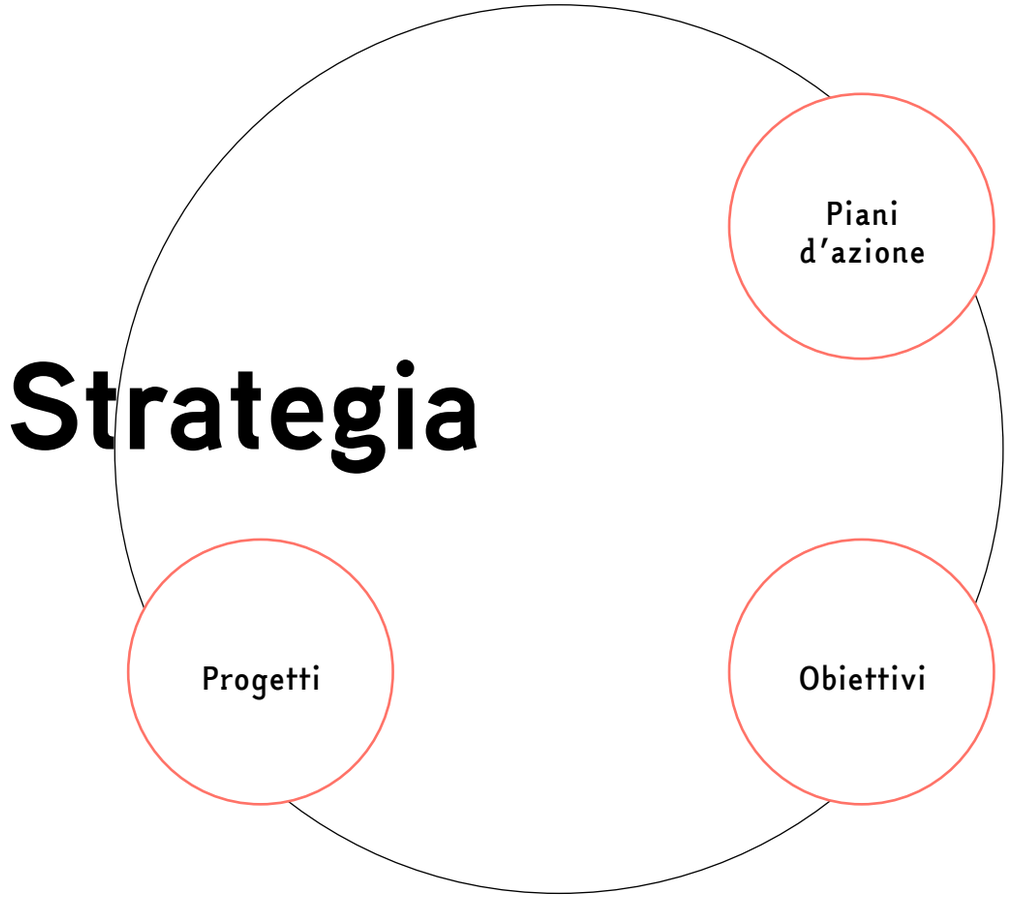
I Musei Reali di Torino si inseriscono in una rete territoriale di importanti costruzioni storiche appartenenti al passato della famiglia Savoia: le Residenze Reali Sabaude del Piemonte. Si tratta di fatto di sedici complessi visitabili diffusi tra la città di Torino e le province di Cuneo, Asti, Biella e Torino. Delle Residenze Reali Sabaude del Piemonte fanno parte: i Musei Reali, Palazzo Madama, Palazzo Chiablese, Palazzo Carignano, il Castello del Valentino, Villa della Regina, il Castello di Aglié, il Castello di Moncalieri, il Castello di Govone, il Castello della Mandria, la Reggia di Venaria, la Tenuta di Pollenzo, il Castello di Rivoli, la Palazzina di Caccia di Stupinigi, il Castello di Casotto, il Castello di Racconigi.

Musei reali di Torino



Le Residenze Reali Sabaude del Piemonte

1- I Musei Reali
1- Palazzo Madama
1- Palazzo Chiablese
1- Palazzo Carignano
1- Il Castello del Valentino
1- Villa della Regina
2- Il Castello di Aglié
3- Il Castello di Moncalieri
4- Il Castello di Govone
5- Il Castello della Mandria
6- La Reggia di Venaria
7- La Tenuta di Pollenzo
8- Il Castello di Rivoli
9- La Palazzina di Caccia di Stupinigi
10- Il Castello di Casotto
11- Il Castello di Racconigi.



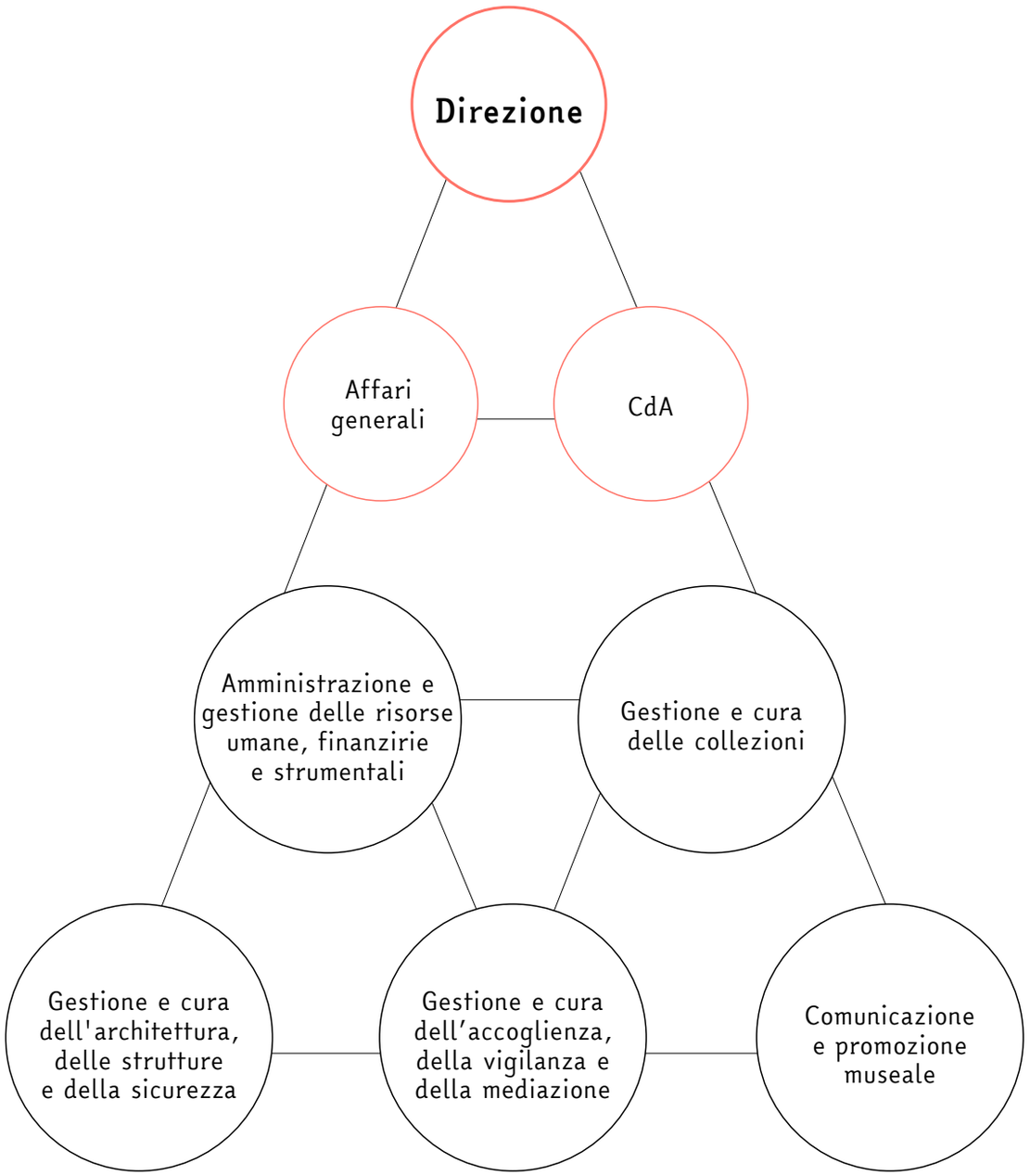
L'esperienza dei visitatori, vista come coinvolgimento e fromazione, è l'obiettivo primario dei Musei Reali. Un processo di coinvolgimento e di educazione supportato da progetti detti "**guida**", ossia progetti di sviluppo già attualizzati, e "**bandiera**", progetti in fase embrionale per lo sviluppo futuro. I Musei si concentrano sulla soddisfazione e sull'esperienza del visitatore, investendo al contempo nella digitalizzazione delle collezioni e delle esperienze museali per ampliare l'accessibilità e l'interesse dei visitatori.
Ciò include quindi lo sviluppo di: tour virtuali, guide audio multilingue, un'app interattiva e contenuti digitali coinvolgenti che arricchiscono l'esperienza.
Inoltre, i Musei mirano ad organizzare programmi ed eventi speciali, come mostre temporanee, laboratori creativi, conferenze, spettacoli e workshop, per attrarre una vasta gamma di pubblico e incentivare il ritorno dei visitatori.
Collaborare con le comunità locali e coinvolgerle nella pianificazione e realizzazione di progetti museali può favorire il senso di appartenenza e l'interesse delle persone locali a visitare il museo.

Altri punti fondamentali della strategia dei Musei Reali sono:
- **Il marketing e promozione culturale**: adottare una strategia di marketing efficace è essenziale per raggiungere nuovi visitatori. Utilizzare i canali digitali e i social media per promuovere le mostre e gli eventi in corso; coinvolgere influencer e collaborare con altre istituzioni culturali può infatti aumentare la visibilità del museo.
- **L'accessibilità**: Garantire l'accessibilità fisica e cognitiva del museo per le persone con disabilità può ampliare la portata del pubblico e dimostrare un forte impegno verso l'inclusione.
- **La ricerca e conservazione**: Investire nella ricerca e conservazione delle collezioni museali può contribuire a incrementare il valore culturale e storico del museo, attirando anche gli appassionati di arte e storia.
- **La sostenibilità**: Adottare pratiche sostenibili per ridurre l'impatto ambientale del museo può dimostrare una responsabilità verso il patrimonio culturale e l'ambiente
- **Le collaborazioni e partenariati**: Stabilire collaborazioni e partenariati con altre istituzioni culturali, università, aziende e organizzazioni può consentire lo scambio di competenze, risorse e conoscenze, potenziando così l'offerta culturale del museo.
Queste sono solo alcune delle strategie che i Musei Reali di Torino prendono in considerazione per migliorare e ampliare la loro offerta culturale. Un approccio che tiene conto delle esigenze e delle aspettative del pubblico, insieme alla valorizzazione del patrimonio culturale, è fondamentale per il successo e la sostenibilità di qualsiasi istituzione e attività culturale.

	VOICE	ALLIANCES	COMMUNITY	MRT 2030
OBIETTIVI	Esperienza e reputazione	Relazioni e interazioni	Accessibilità e partecipazione	Giovani e sostenibilità
PROGETTI	MRT fuori museo	Distretto museale torinese	Spazio giardini	MRT youth board

Strategia dei MRT

Struttura



La struttura gerarchica dei Musei Reali

Il Museo si compone di una struttura trasparente volta ad ottimizzare il contributo culturale, storico e educativo tramite un'esperienza di visita accogliente e inclusiva.
Il Direttore in carica dal 1° dicembre 2015 è la Dott.ssa Enrica Pagella. Gli organi che poi cooperano con la direzione sono da un lato gli Affari generali, il CdA, il Comitato scientifico - incaricato della tutela e valorizzazione dei beni culturali presenti permanentemente e temporaneamente esposti nei Musei - e il Collegio dei revisori dei conti - che svolge le attività relative al controllo di regolarità amministrativo-contabile.
Ai seguenti organi si affiancano azioni di gestione e amministrazione diversificate in cinque aree di specifica competenza: Gestione e cura delle collezioni; Amministrazione e gestione delle risorse umane e finanziarie; Gestione e cura dell'Architettura, Struttura e sicurezza; Accoglienza, vigilanza e mediazione; Comunicazione e promozione museale.



Immagine e comunicazione

Font adoperato: **Butler**

L'immagine istituzionale dei MRT

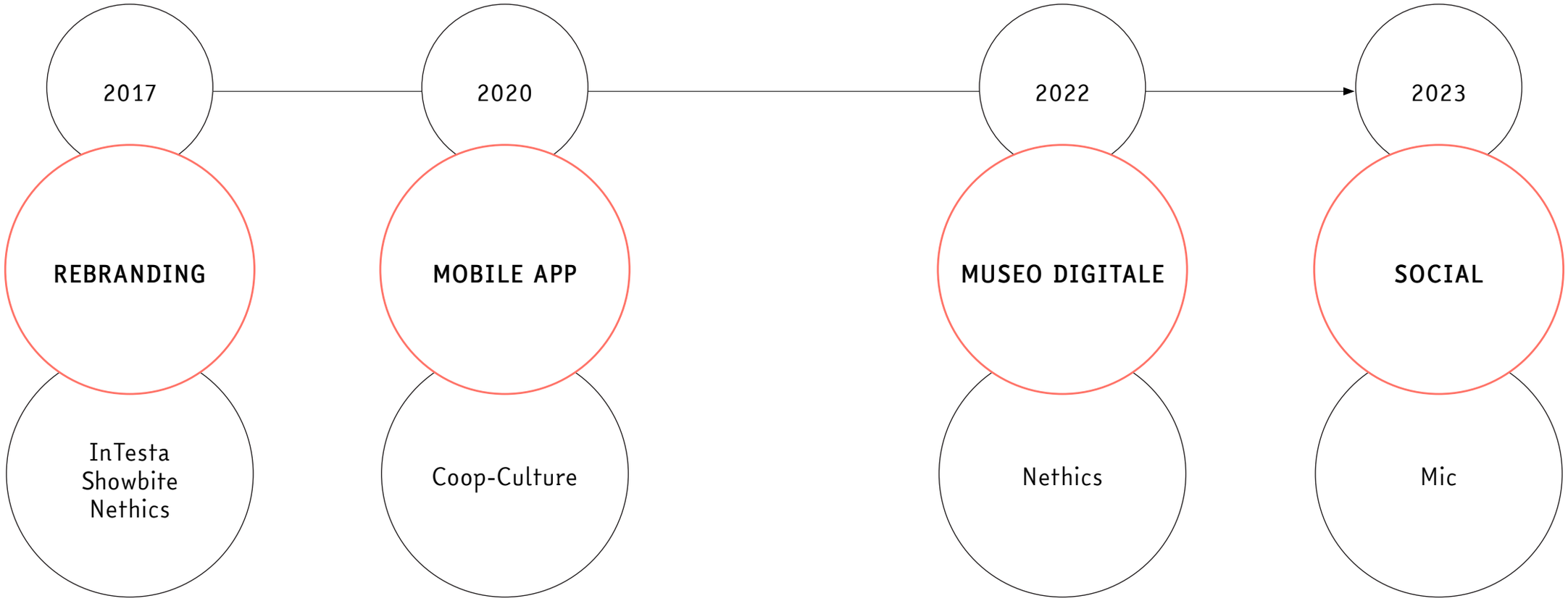
L'immagine coordinata dei Musei Reali di Torino si riferisce al sistema visivo unificato e alla coerenza di comunicazione utilizzati per rappresentare l'intera istituzione. Questo aspetto è di fondamentale importanza per l'identità dei Musei Reali.
Il marchio, progettato dallo studio InTesta in occasione del rebranding del 2017, è il cuore dell'immagine coordinata. Riflette, infatti, l'identità culturale dell'istituzione, combinando elementi visivi che richiamano la storia, il patrimonio artistico e l'ubicazione dei musei, ma anche l'impronta moderna e avanguardistica che i Musei Reali vogliono imporre alla propria istituzione. I colori giocano un ruolo cruciale nell'immagine coordinata. Nel marchio si identificano il nero dei glifi e il giallo della goccia d'oro - ornamento che impreziosisce e che richiama i fregi e le finiture degli allestimenti di casa Savoia. Come font è usato Butler, che viene personalizzato ed accentuato nei contrasti per dar vita al marchio, e successivamente impiegato per la titolazione di locandine, segnaletica, messaggi istituzionali. I materiali di comunicazione, invece, sia stampati che digitali, rispettano le linee guida dell'immagine coordinata, utilizzando il logo, i colori e la tipografia scelti in modo uniforme. Riprendono la forma della foglia d'oro nel logo per inquadrare contenuti visivi come foto e video, lasciando spazio a testi di tipo informativo e promozionale.



Totem a Torino per mostre MRT



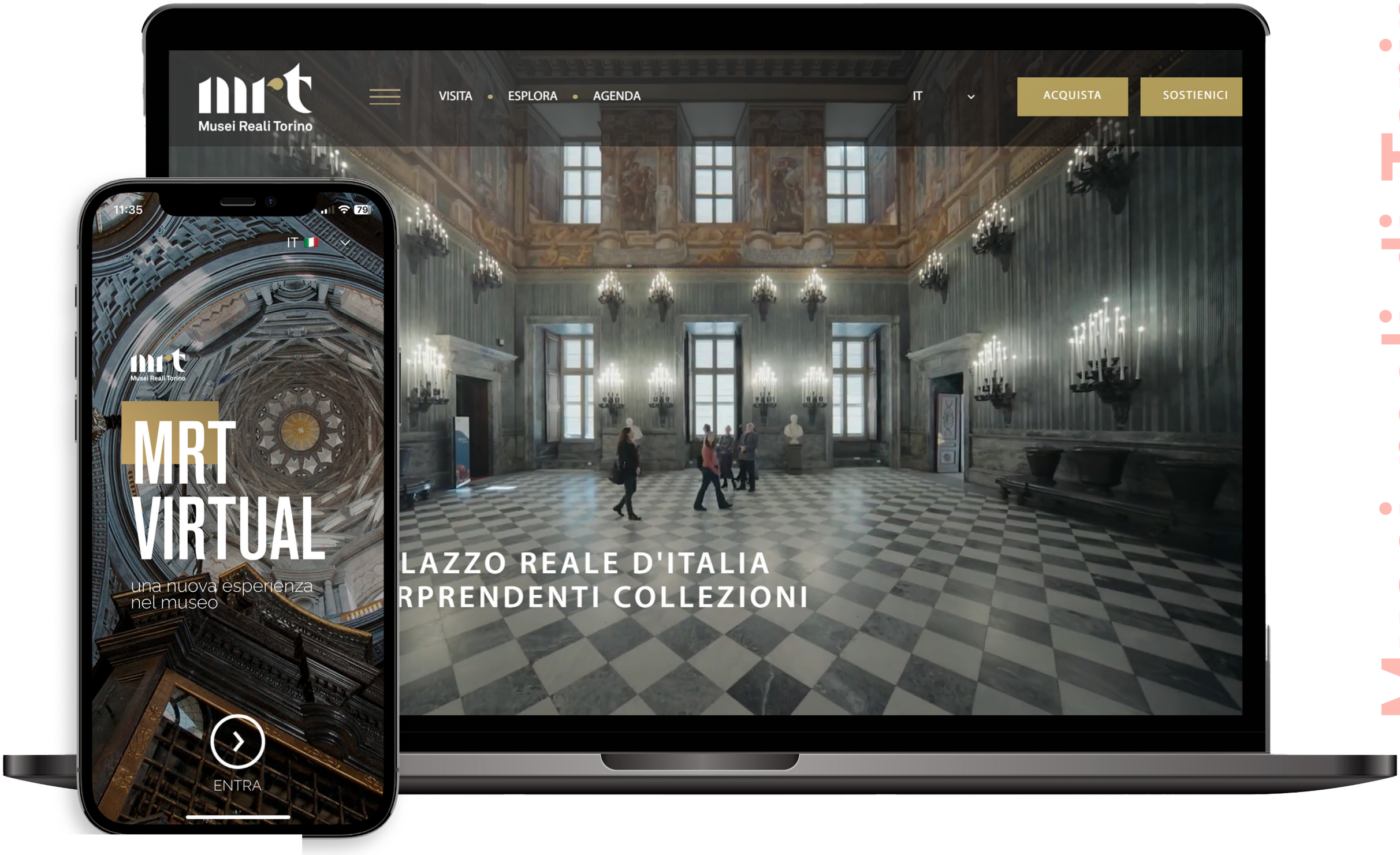
La facciata di Palazzo Reale



I Musei Reali sono diventati con gli anni un museo più giovane e aperto, anche grazie al contributo dell'attuale Direttrice Enrica Pegella, in carica dal 2015. Oltre a ripensare gli spazi nelle loro funzioni, si è ripensata ex-novo una modalità di fruizione digitale.
Dal sito web evolutosi in questi anni, all'App mobile, con ancora il catalogo e le visite i Realtà aumentata, i Musei si sono aperti ad un pubblico più giovane e più internazionale.
La comunicazione dei Musei Reali si è notevolmente evoluta ed aggiornata nel corso degli ultimi anni, grazie ad un nuovo impulso verso la digitalizzazione.
A partire dal 2017, con il rebranding affidato allo studio InTesta e formalizzato poi nelle sue applicazioni istituzionali dall'agenzia Showbite in seguito ad una gara di appalto pubblico, i Musei si sono proposti al pubblico su un proprio sito web.

In seguito ad implementazioni rispetto a funzionalità e servizi offerti sul sito, nel 2020 è stata ufficializzata la pubblicazione della Mobile App dei Musei Reali sviluppata da Coop-Culture, un'impresa culturale cooperativa che opera per sviluppare servizi per istituzioni culturali. Questo strumento permette tutt'oggi di esplorare gli spazi museali con contenuti aggiuntivi ed inediti e di fruire di servizi multimediali come le Audioguide.
Nel 2022 è stata avviata l'iniziativa del Museo digitale, un servizio on-line attraverso il quale, navigando sul sito dei Musei, è possibile visitare alcuni degli spazi museali. Inoltre, è possibile accedere a contenuti esclusivi tramite il canale YouTube èreale dei Musei Reali e al catalogo on-line che raccoglie tutte le opere esposte e non di proprietà del complesso museale.

Musei reali di Torino



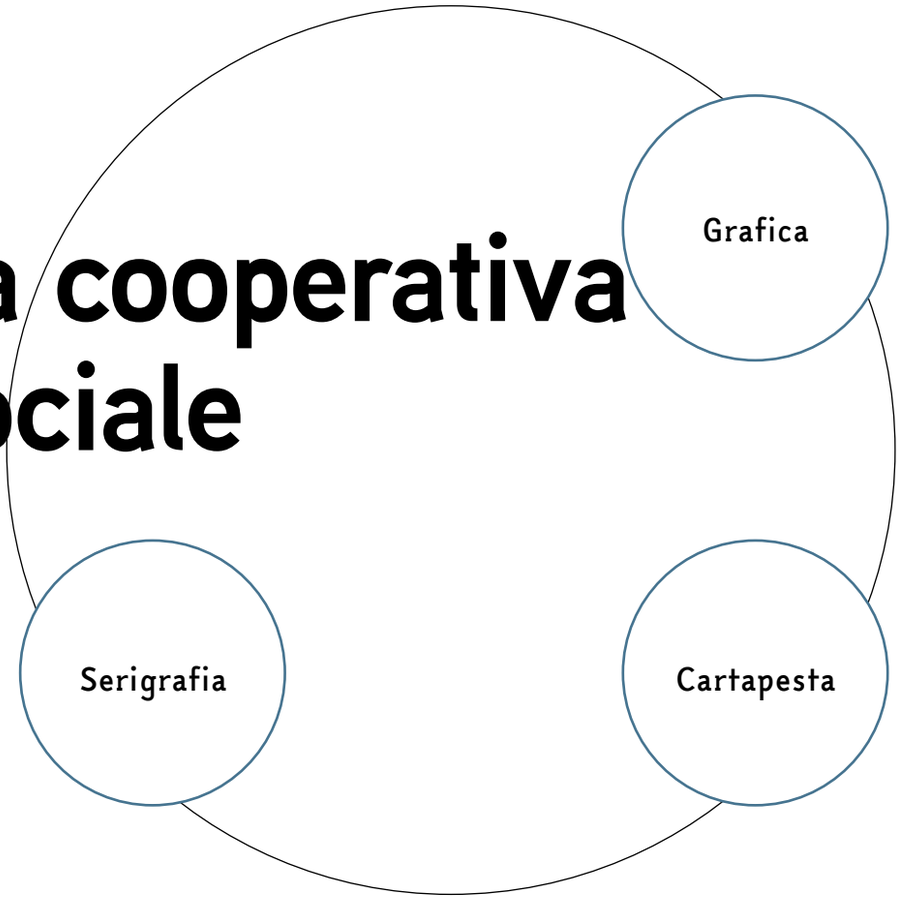
Interfacce Web e Mobile dei Musei Reali

Scenario



Laboratorio Zanzara

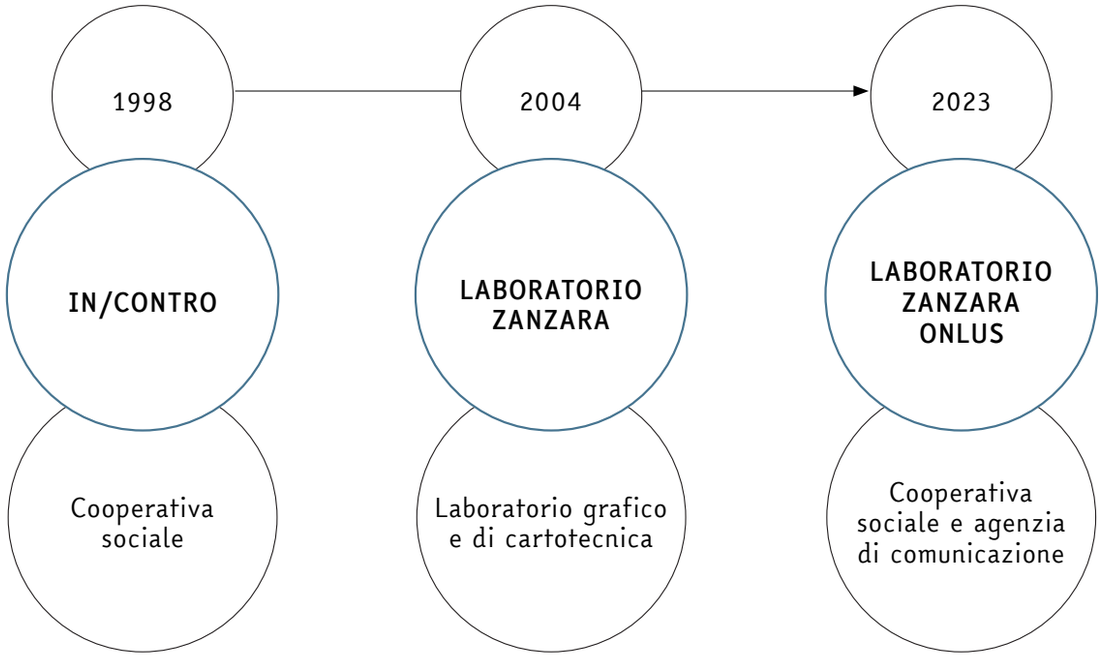
La cooperativa sociale



Il Laboratorio Zanzara è un servizio educativo, un negozio di artigianato, un'agenzia di grafica e comunicazione. Si tratta di una cooperativa sociale (no-profit) nata a Torino come progetto d'integrazione per persone con disagio mentale.
Alla base del progetto c'è la valorizzazione del singolo e delle sue abilità e attitudini con l'obiettivo di svolgere attività lavorative i cui risultati possano essere qualitativamente apprezzabili al fine di essere esposti e commercializzati. Questo processo consente alle persone facenti parte di queste progettualità di confrontarsi e integrarsi con il mondo esterno rendendole parte attiva della società.
Il Laboratorio Zanzara sviluppa abilità e integrazione attraverso interventi educativi, attraverso i quali sostiene il raggiungimento, il potenziamento, il mantenimento di gradi diversi di autonomia favorendo l'attivazione delle risorse di ciascun individuo. Crea progetti culturali attivando collaborazioni con il territorio afferente alla sede e con realtà nazionali e internazionali.

Il Laboratorio si propone come Centro di Attività Diurne indirizzato a persone disabili ultra-sedicenni. La mission prevalente si rivolge alla disabilità intellettiva, prevedendo anche quella comportamentale. Ha finalità di potenziamento e mantenimento delle abilità pre-professionali, formative e sociali, attraverso la sperimentazione di attività lavorative di tipo artigianale che valorizzano il potenziale espressivo dei beneficiari.
La proposta socio-educativa si inserisce all'interno della rete dei servizi per la disabilità, partecipa attivamente con le reti della comunità in cui opera e con realtà culturali. La tipologia di intervento è di carattere educativo-riabilitativo, con finalità educative, produttive, espressive e di integrazione. Il processo produttivo è strutturato in modo da coinvolgere i beneficiari del servizio in tutte le sue fasi.

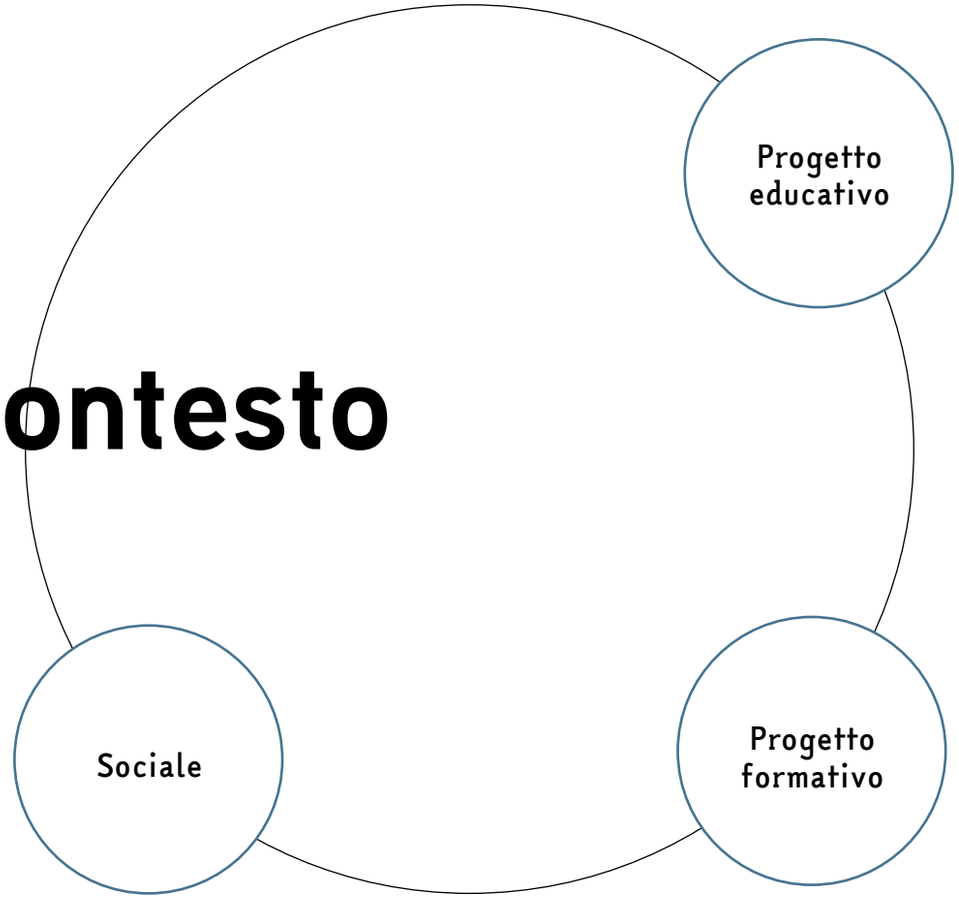
Storia



La nascita del Laboratorio

La storia del Laboratorio Zanzara prende vita nel 1998 quando la cooperativa torinese In/Contro accoglie nel proprio laboratorio di cartotecnica, in cui già lavorano persone provenienti dalla psichiatria, dei ragazzi con disabilità mentale affidati dal Comune. Nello stesso anno assume la direzione del comparto grafico Gianluca Cannizzo, oggi *Art director* del Laboratorio.
Nel 2004 il Laboratorio Zanzara diventa appendice della cooperativa In/Contro, come laboratorio di cartotecnica semi-autonomo.
Da quel momento parte un processo in cui creatività, impatto sociale e mercato riescono a convivere e si intrecciano, tanto che, quando nel 2010 la cooperativa In/Contro decide di chiudere il progetto, Gianluca Cannizzo, assieme al team di soci fondatori, decide di proseguire con il Laboratorio Zanzara e con la mission educativa che aveva reso possibile negli anni passati: nasce così la cooperativa sociale onlus Laboratorio Zanzara che trova spazio in un palazzo del Quadrilatero Romano, nel cuore antichissimo della città. Oggi ci lavorano otto operatori e venti ragazzi dai venti ai sessant'anni, distribuiti su quattro laboratori: grafica, cartapesta, serigrafia e teatro. Ogni anno più di un terzo del budget è generato dalla vendita di prodotti e servizi.

Contesto

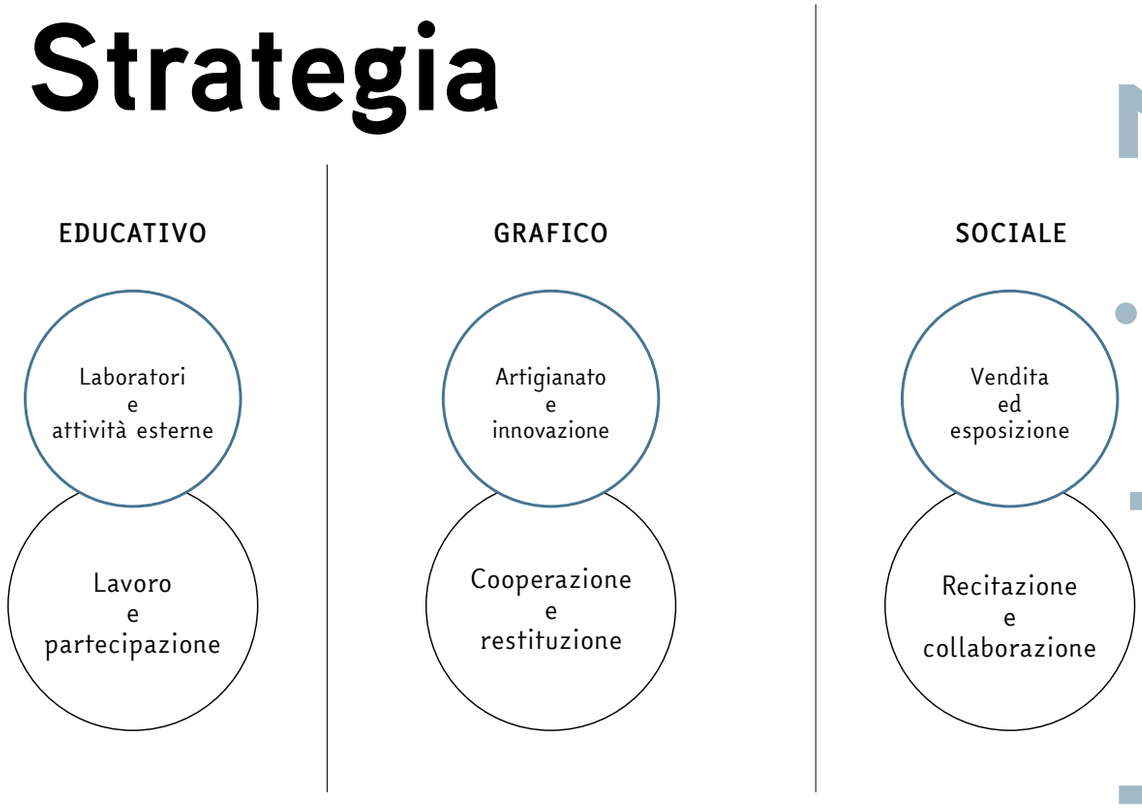


Di fatto, il Laboratorio Zanzara è una cooperativa sociale Onlus che opera sui servizi alla persona. Formalmente appare, in quanto causa sociale, comune tanto quanto altre realtà sul territorio regionale e nazionale, ma di fatto propone un approccio unico nel suo genere grazie all'interazione tra lavoro e educazione che è stato capace di formare.
Innanzitutto, per "sociale" il laboratorio definisce il complesso sistema di laboratori e attività, lavorative e non, utili allo sviluppo e alla crescita degli utenti fragili della Zanzara.
La mission del Laboratorio si declina su due fronti:

- Il **progetto educativo**: ha l'obiettivo di condurre un percorso di crescita personale che si presenti sia nel rapporto individuale che in quello collettivo.

- Il **progetto formativo**: ha il compito di potenziare abilità tecniche, creative e performative nelle persone che lavorano quotidianamente nel Laboratorio.

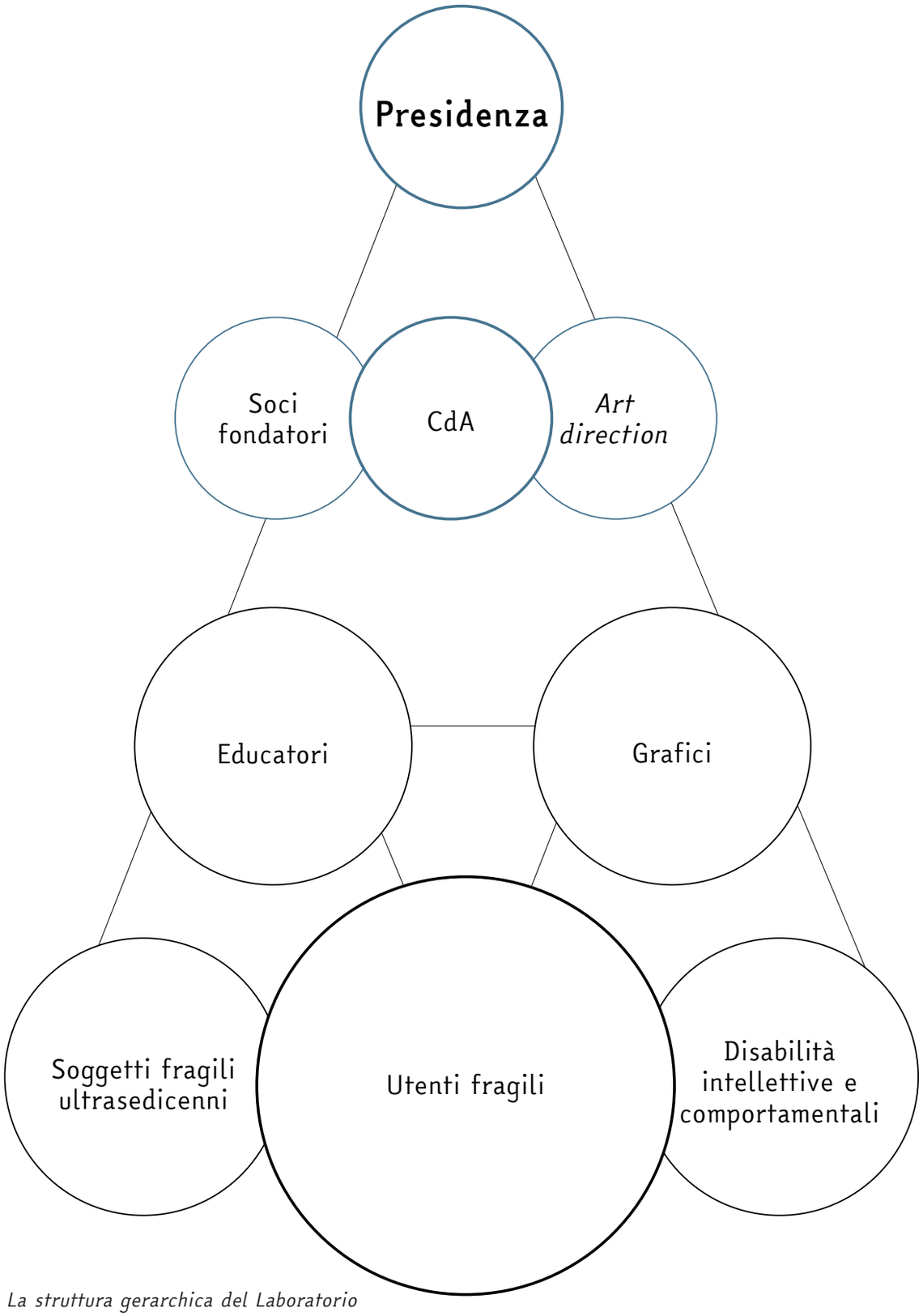
Strategia



La strategia Zanzara è essenzialmente strutturata sullo sviluppo in parallelo di due macro-progetti, l'uno causa ed effetto dell'altro:

- Il **progetto sociale**: mira al raggiungimento, al potenziamento e al mantenimento di un'autonomia quotidiana non solo in ambito lavorativo; è rivolto agli Utenti Zanzara, soggetti fragili che hanno il compito di partecipare alle attività proposte, apprendere, scoprire e coltivare abilità tecniche e creative;

- Il **progetto grafico**: punta a restituire, includere e valorizzare il percorso sociale attraverso la grafica artigianale; è rivolto sia ai soggetti fragili che lavorano nei laboratori Zanzara, ma anche al target secondario, quello dei clienti del Laboratorio, in modo che possano comprendere, partecipare e contribuire anche con finanziamenti ai progetti di sempre e a quelli futuri.



La struttura gerarchica del Laboratorio

Struttura

Sul piano gerarchico e su quello operativo la Cooperativa come struttura organizzativa pone delle regole precise, che il Laboratorio ha saputo mettere in pratica per una gestione efficiente del comparto educativo e creativo.
Rimane sempre il carattere che contraddistingue tale Onlus, quella di essere basata sulla collaborazione tra le persone che vi operano come individui e come collettività.
La presidenza è in mano ad Igor Bianchi, a cui si affianca nella gestione il Consiglio di Amministrazione preseduto dai Soci fondatori e dall'Art director Gianluca Cannizzo. All'occorrenza partecipano educatori e grafici per contribuire a decisioni di carattere educativo-pratico. La gestione dei laboratori e lo sviluppo del percorso lavorativo e educativo è affidato a educatori e tecnici grafici. Per ultimi nella scala gerarchica di gestione, ma primi in quella di sviluppo e crescita del Laboratorio ci sono gli utenti fragili, così definiti in quanto target principale di qualsiasi attività svolta.



Bozze di disegni del Lab. Zanzara

Immagine e comunicazione

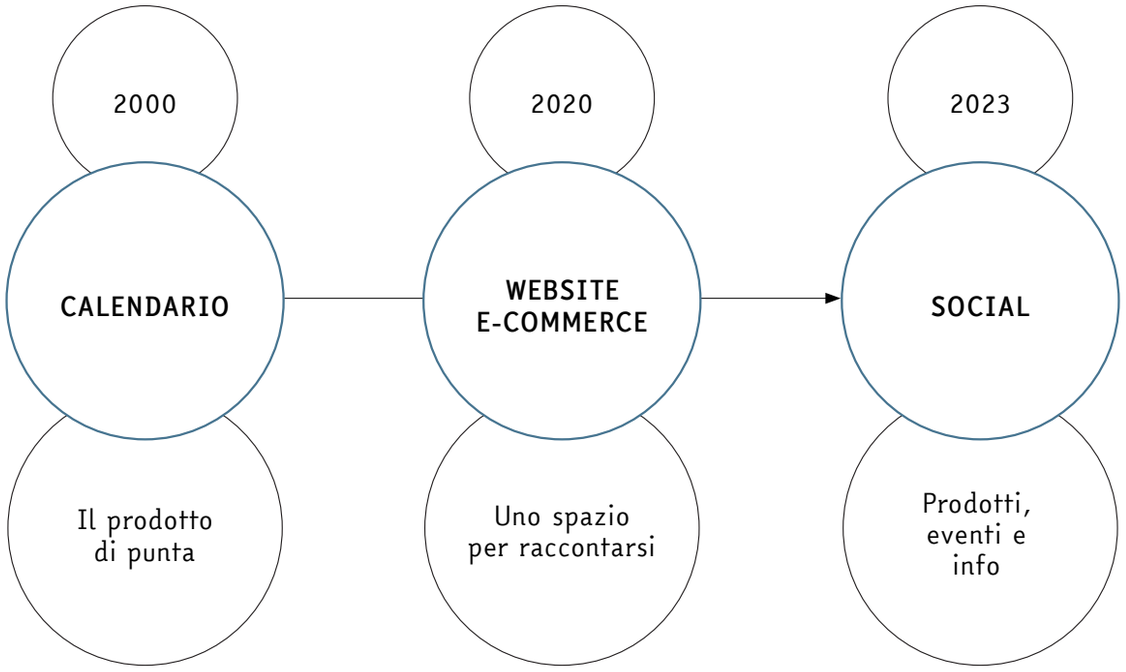
L'identità coordinata del Laboratorio Zanzara ha poche regole non scritte, che si sono create nel tempo. Spesso all'interno del Laboratorio è stato detto: "La nostra identità risiede nel come facciamo le cose, non nel cosa facciamo", ed infatti il tratto caratteristico di questa cooperativa sta nel come fa della grafica un mezzo spontaneo, umile e talvolta impreciso, ma non meno efficace, di veicolare un messaggio.
Nonostante il logo "laboratorio zanzara" sia sempre lo stesso, e il font sulla pagina web sia sempre uno Space Mono, la struttura della sua immagine si caratterizza per essere mutevole nel tempo, in modo da poter valorizzare un disegno, una frase, un pattern, un font nella maniera più innovativa e libera possibile.
Infatti, questo modus operandi si sviluppa in ciascuno dei sui progetti con font illustrati e personalizzati, disegnati appositamente per la singola occasione progettuale. Si prediligono palette di colori vivi, accesi e dai forti contrasti. La componente testualeirrompe nei prodotti con un aspetto spesso molto bold. Infine, la sovrapposizione tra il colore (aggiunto in digitale) e il disegno fatto a mano evidenziano l'irregolare bellezza dell'interpretazione emotiva che graficamente gli utenti riescono a trasmettere.



Calendario Zanzara 2024

Immagine e comunicazione

La comunicazione del Laboratorio Zanzara assume uno schema più definito a partire dal 2000, quando viene deciso di progettare un primo calendario. Ben presto tale supporto viene adottato come fiore all'occhiello della comunicazione del Laboratorio, arrivando a dar vita ad un evento, con cadenza annuale, per la presentazione del nuovo calendario. Un evento che diventa un'occasione per interagire con il proprio pubblico al di fuori degli spazi di lavoro, conoscersi come persone e come creativi, raccontando con orgoglio e complicità il risultato di un anno di lavoro. Il calendario, in quanto prodotto editoriale iconico, sarà in particolare analizzato successivamente nel corso di questa trattazione.
Dal 2020 il Laboratorio dispone di un sito web, che serve come "spazio per raccontarsi" e per tener traccia dei lavori svolti. Dal sito si può raggiungere anche il negozio on-line, sfrutta la piattaforma Shopify e rappresenta una delle maggior fonti di rendita per il laboratorio, dopo il negozio fisico di Via Franco Bonelli 3.
Ad oggi i social sono il principale mezzo di comunicazione. Attraverso Instagram e Facebook vengono diffusi contenuti riguardanti collaborazioni, eventi, progetti in corso e novità rispetto ai prodotti in vendita.



Il Laboratorio ha sempre fatto uso dei propri spazi fisici come punto d'incontro e comunicazione con il pubblico. Con gli anni ha cercato una propria posizione "digitale", rimanendo però sempre complessa da comprendere come realtà.
La verità è che si tratta di artigianato sociale e, in quanto tale, si cerca di trasmettere da persona a persona, limitando il più possibile qualsiasi forzatura o canale digitale. Infatti, per questo motivo sono molti gli eventi in cui il Laboratorio si mostra presente, in modo da farsi conoscere per i prodotti del proprio lavoro e dare ai propri ragazzi di esporre il lavoro al pubblico..



Calendario Zanzara 2024



Pagina Instagram del Lab. Zanzara

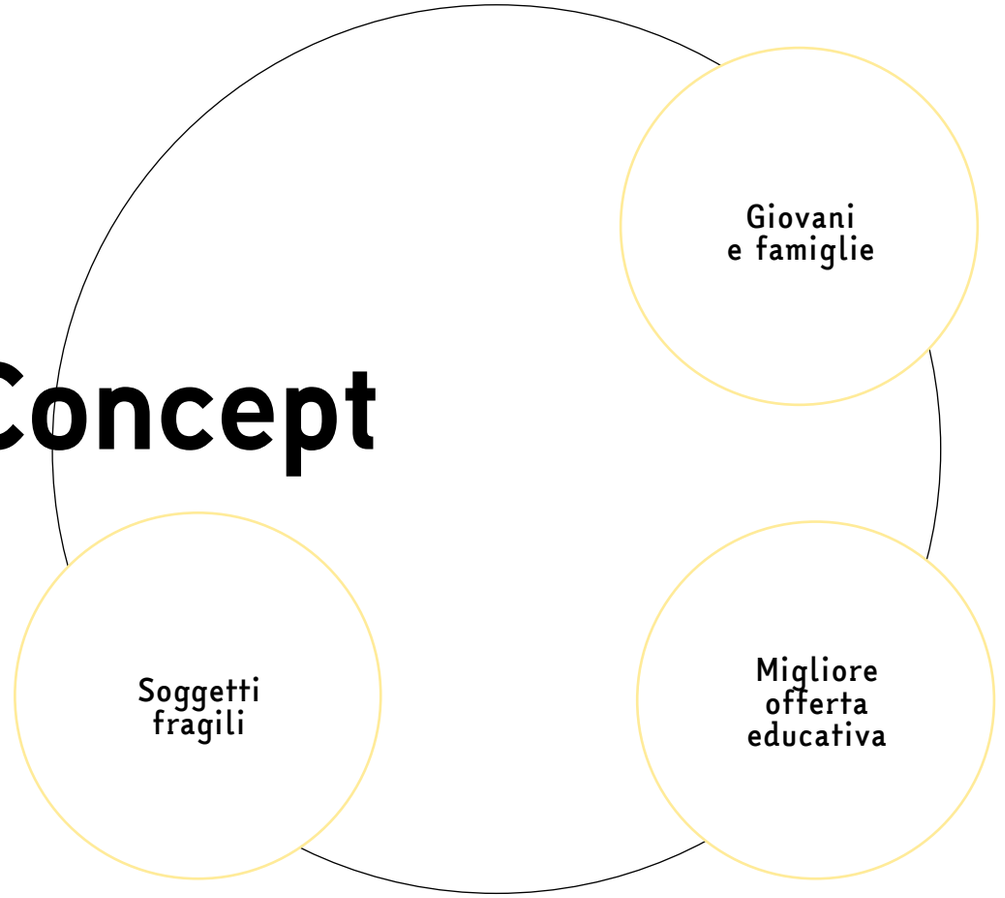
Interfaccia Web del Lab. Zanzara



Progetto ZanzArTe

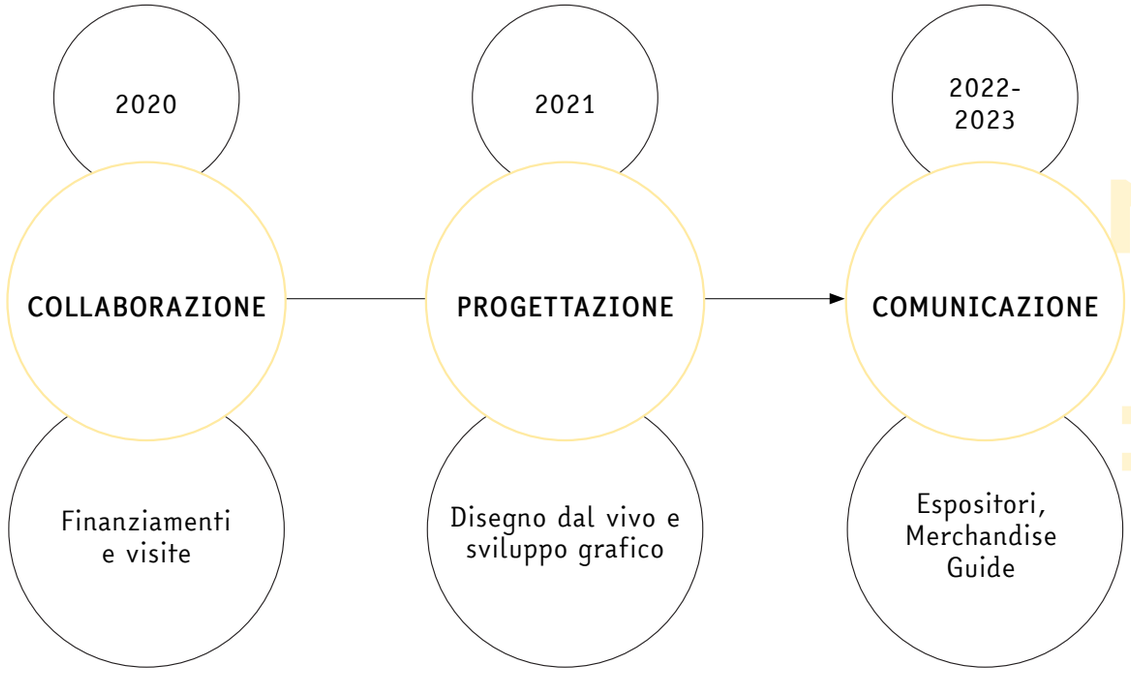
"L'obiettivo è il consolidamento di integrazione ed inclusione sociale degli individui con disagio mentale anche attraverso la valorizzazione delle loro attitudini, lo stimolo del loro interesse per l'arte e la creazione di chiavi di lettura nuove e originali anche per chi abbia già visitato il Museo.
Il lavoro inteso come strumento di inclusione e gratificazione coinvolgerà attivamente gli utenti del Laboratorio, nutrendo la relazione diretta e partecipata tra loro ed il pubblico dei Musei Reali, anche per il tramite di oggetti che costituiranno il ricordo di questa esperienza". (Il progetto ZanzArTe, pagina 65 de *La guida alternativa ai Musei Reali*).

Concept



Il progetto ZanzArTe è un progetto educativo, nell'ambito dei beni culturali, sviluppatosi per con l'ambizione di coinvolgere la disabilità cognitiva nel contesto museale dei Musei Reali di Torino, mediante la collaborazione con il Laboratorio Zanzara.
Durante le fasi preliminari di questa eccezionale collaborazione, si è operato con l'obiettivo di definire quali avrebbero potuto essere gli indirizzi comuni per giustificare la stessa collaborazione tra i Musei Reali e il Laboratorio Zanzara. Si sono definite due linee parallele di concept differenziate nel target: gli Utenti Zanzara, e i visitatori dei Musei Reali. Per i primi si ha lavorato in modo da offrire un percorso non istituzionale nella storia e nell'arte, in modo tale da migliorare l'offerta educativa e culturale. Per i secondi, si è voluto strutturare un percorso che potesse proporre delle chiavi di lettura reali e sincere mediate da realtà fino a quel momento da loro poco esplorate, come quella del disagio mentale. Questo secondo target è stato delineato su fasce d'età giovani e fragili, prevedendo però un crescente interesse da parte di adulti ed anziani. Il contributo preponderante nella fase d'ideazione è stato fornito rispettivamente da Giulia Schiavetti di Musei Reali e Gianluca Cannizzo di Laboratorio Zanzara.

Sviluppo



La collaborazione ha formalmente preso vita durante il 2020, anno in cui, a causa della pandemia, non è stato possibile stanziare i fondi e avviare i percorsi di visita concordati tra l'amministrazione dei Musei Reali e il Laboratorio Zanzara.
Nella primavera del 2021 la fase preliminare di visite al museo da parte degli Utenti Zanzara ha preso luogo nel rispetto delle stringenti misure preventive per il Covid-19. Il coordinamento è stato affidato a Valentina Costamagna di Musei Reali e al team di educatori del Laboratorio Zanzara composto da Giorgia Elia e Carlotta Sacco, con il supporto dei grafici Nadia Cerruti e Marta Povero.
Successivamente alla fase di visita hanno avuto luogo dei momenti di raccolta del materiale utile alla realizzazione delle "Guide alternative": da parte del Laboratorio son stati guidati gli Utenti Zanzara nei siti di maggiore interesse nei musei per disegnare dal vivo le opere più caratteristiche del percorso espositivo (dipinti, vasellame, allestimenti, architetture e tanto altro); per quanto riguarda i Musei Reali, Alessandro Uccelli ha invece provveduto alla raccolta di dati e fonti per lo sviluppo dei contenuti testuali.
La fase di sviluppo progettuale è entrata in gioco, concretamente, nella seconda metà del 2021. In questo periodo sono stati concordati aspetti di carattere economico e realizzativo che hanno determinato una prima ipotesi di impostazione e lay-out della prima guida: "*la guida alternativa ai Musei Reali*". Gianluca Cannizzo ha guidato la progettazione dell'elaborato grafico, mentre Giorgia Corso e Valentina Faudino sono state incaricate dalla redazione del Copy.

La rielaborazione dei contenuti grafici e della struttura definitiva delle guide, in mano a Nadia Cerruti e Paolo Olivero, ha occupato la maggior parte del processo conclusivo di affinamento grafico della pubblicazione. Oltre alle guide, l'elaborazione e la restituzione per via grafica dei disegni dei Musei Reali, ha prodotto la mole di contenuti necessaria allo sviluppo del merchandise e degli allestimenti commissionati al Laboratorio dagli stessi Musei Reali: un kit composto da due spille, due cartoline, una mappa e una shopper personalizzate con le immagini guida del progetto; un allestimento espositivo composto da due busti in cartapesta e dei pannelli descrittivi del progetto.
La comunicazione si è quindi svolta con la pubblicazione delle guide: la prima dei Musei Reali nell'autunno del 2022, mentre la seconda del Museo di Antichità nella primavera del 2023. In particolare, le guide sono state inserite in due pubblicazioni ufficiali sui canali Instagram dei Musei Reali (@museirealitorino e @museirealitorino_shop) e, inoltre, "*la guida alternativa ai Musei Reali*" è stata presentata durante un evento pubblico tenuto presso il Salone delle guardie svizzere di Palazzo Reale il 1° dicembre 2022.



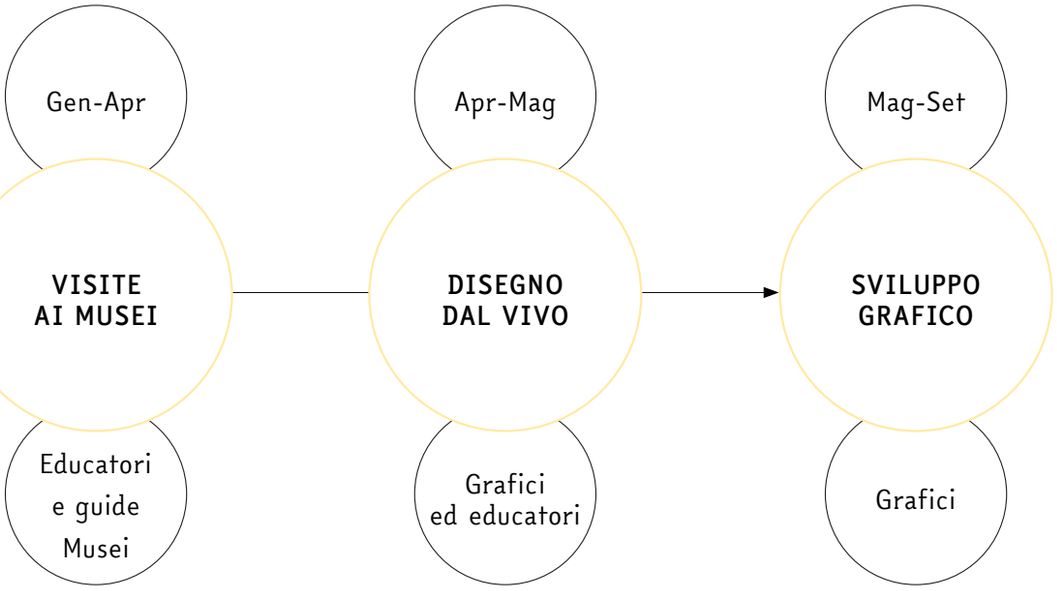
Disegno dal vivo presso Palazzo Reale

Collaborazione



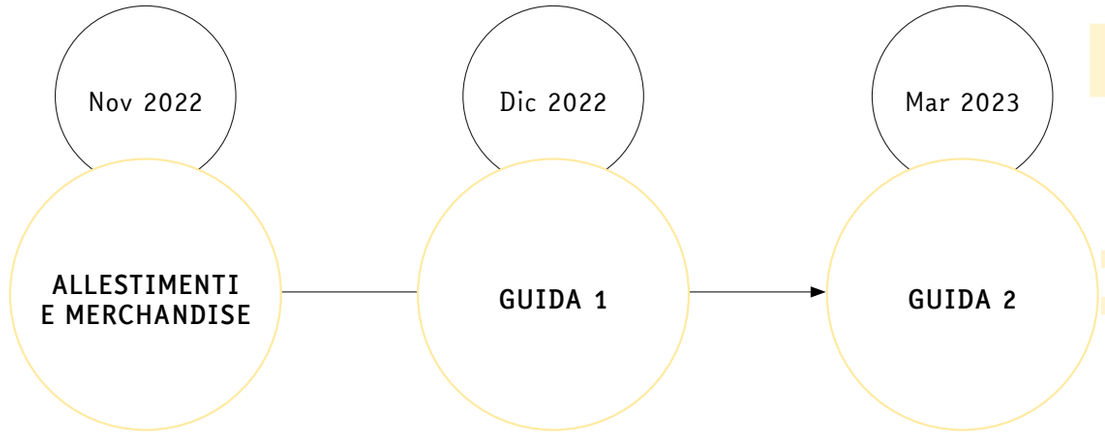
Le basi per la prima fase del progetto ZanzArTe sono state poste con lo stanziamento dei fondi pubblici messi a disposizione dal Ministero della cultura per attività di inclusione sociale. La totalità del budget utile a finanziare il progetto (l'organico di personale, gli utenti del Laboratorio, i materilai e gli eventi) è stato stanziato sulla base dei finanziamenti statali del Ministero della Cultura. Oltre a tali finanziamenti bisogna ricordare il ruolo svolto dai patrocini che caratterizzano entrambe le realtà: per i Musei Reali il Rotary International e i Lyons Club, mentre per il Laboratorio Zanzara la Città di Torino e la State Street Bank. Questi stakeholders hanno rivestito il ruolo di sostenitori degli impegni presi in ambito sociale per entrambe le parti e hanno provveduto, economicamente parlando, allo svolgimento delle attività da esse condotte.
Dunque, se da parte dei Musei reali l'obiettivo è stato quello di migliorare l'offerta educativa e l'esperienza di visita per i suoi fruitori, il Laboratorio Zanzara si è altrettanto impegnato nel coinvolgere e approfondire il percorso educativo dei propri utenti in un contesto culturale d'eccellenza. Una volta concluso il periodo di visita ai Musei, si è cominciata la fase di disegno dal vivo: questo periodo, di due mesi, ha visto i ragazzi del Laboratorio disegnare incessantemente i soggetti presenti all'interno delle sale dei Musei Reali e del Museo di antichità in modo da raccoglie il maggior quantitativo possibile di materiale per uno sviluppo progettuale successivo. A conclusione di questo primo momento di interazione tra le due parti vi è stato l'avanzamento di una prima proposta creativa.

Progettazione



Sulla base delle proposte creative concordate con i Musei Reali è stato dato il via, ad aprile 2022, alla fase progettuale. Questo processo, coordinato dai Musei Reali, è partito dalla stesura di una prima bozza di testo che fosse rappresentativo del percorso narrativo all'interno delle Guide. Questo approccio ha così definito la scelta di soggetti da illustrare e la loro successiva rielaborazione grafica, funzionale alla rappresentazione dei contenuti narrati.
Il layout, al contrario, è stato strutturato a partire dai disegni degli Utenti Zanzara, al fine di potenziarli e lasciare che fossero, da sé, espressivi tanto quanto una pagina di testo.
In aggiunta alle illustrazioni si è deciso di adoperare anche le scritte a mano rappresentanti il nome di ogni stanza, perché a loro modo calligrafiche e più coerenti con il linguaggio adottato. Infine, la palette, concordata in una fase preliminare, è stata adoperata liberamente dai grafici del Laboratorio Zanzara per meglio interpretare il carattere giocoso e spontaneo delle illustrazioni.

Comunicazione



La comunicazione, sviluppatasi in maniera libera, ovvero senza la definizione di un vero e proprio piano strategico, si è sviluppata da parte dei Musei Reali, tramite la pubblicazione social sulla pagina Instagram dei Musei, e tramite un cominicato stampa sul proprio sito web. Sia la publicazione delle guide, sia il merchandise sono state presentate al pubblico tramite l'esposizione nel nuovo bookshop dei Musei.
Due eventi, entrambi privati, sono stati ospitati presso i Musei Reali in occasione dell'uscita della Guida alternativa ai Musei Reali. Si è trattato di una raccolta fondi con il patrocinio del Lyons Club di Torino, in cui il Laboratorio ha partecipato esponendo i primi prodotti grafici, esito della prima fase progettuale. In un secondo momento, i Musi reali hanno ospitato la presentazione della prima delle due Guide, presso il Salone degli Svizzeri, dando modo anche al Laboratorio Zanzara e ai suoi utenti di raccontare il lavoro svolto.
Il sistema di merchandise, di espositori e di guide non ha avuto il successo auspicatosi, ma rimane tutt'ora in vendita presso il bookshop dei Musei Reali.

La mappa di Palazzo Reale





2021

2022

2022

2023

Avvio
della collaborazione
e della progettazione



Busto in cartapesta da esposizione



Le guide alternative

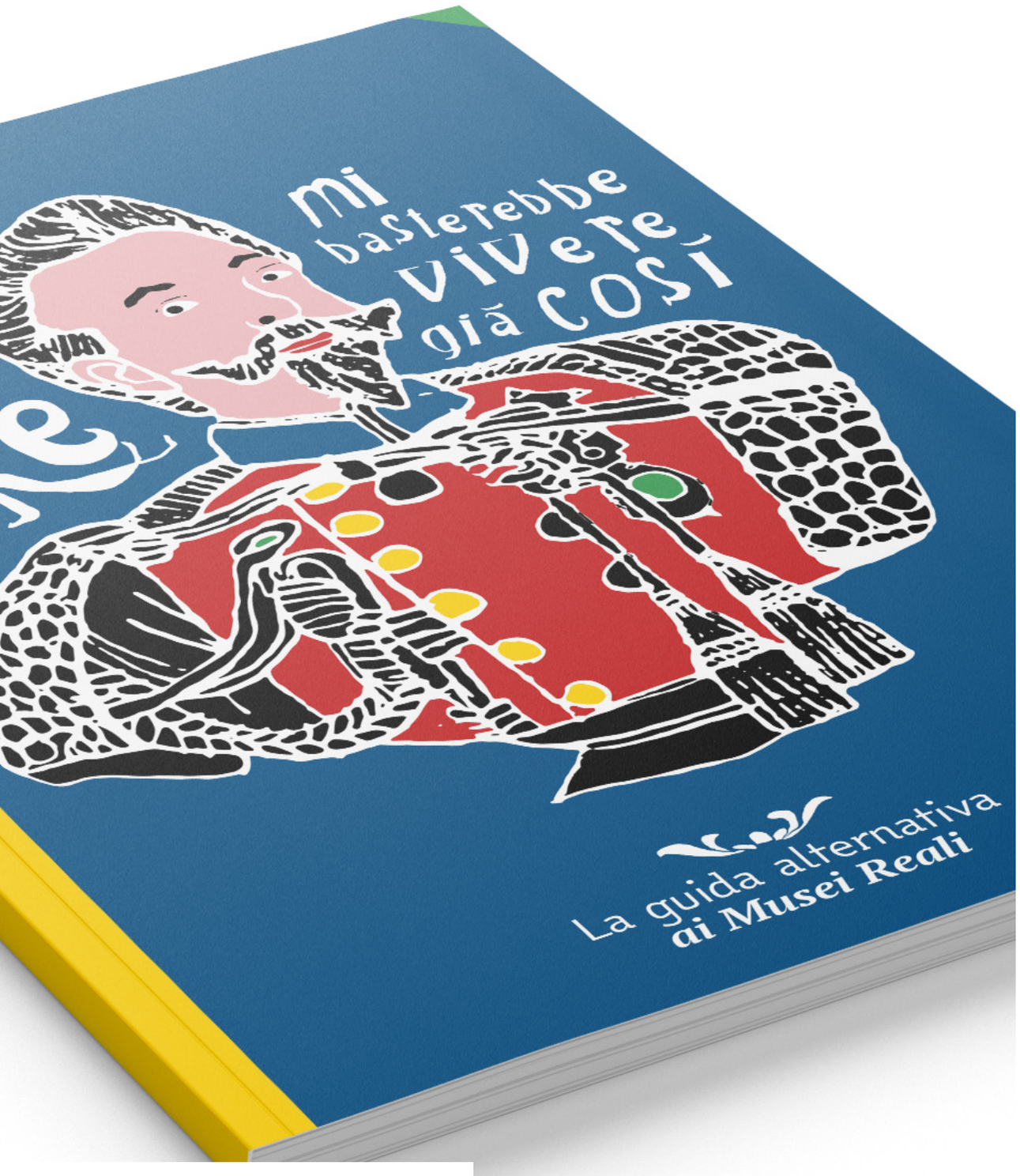


La guida alternativa ai Musei Reali

Le guide

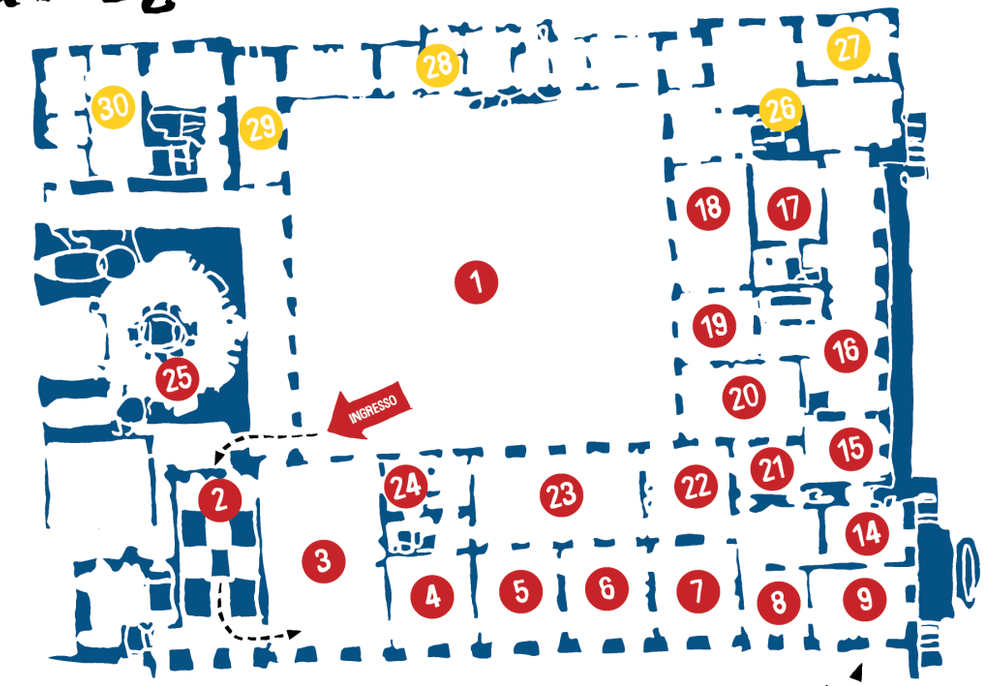
Graficamente parlando le guide si presentano come oggetti semplici, che nascondono una narrazione complessa della storia di un monumento storico, facilitata nella sua lettura dal legame che si instaura tra testo e immagini.
Un elemento fondamentale è il font adoperato, Easy Reading Pro (font ad alta leggibilità), che facilita la lettura a chi ha difficoltà nella lettura o dislessia.
Inoltre, la palette colore ricopre uno spettro cromatico semplice e netto, che si accentua ancor di più i dettagli e gli accostamenti delle illustrazioni.
Per quanto concerne il layout, anch'esso privo di elementi di distrazione, è composto da elementi detti "guida" come il titolo, il sottotitolo, il numero di pagina; ed elementi caratterizzanti, quali l'illustrazione principale e il titolo scritto a mano.
Entrambe le Guide, di 72 pagine ciascuna, sono state stampate in formato 15x21 cm presso l'editore "Editris Duemila snc" di Torino, e vendute presso il bookshop dei Musei Reali, l'E-commerce dell'editore e l'E-shop dei Musei Reali ad un prezzo di 12 euro.
L'indice presente in entrambe le pubblicazioni è similare/affine:

- Un'introduzione al sito relativo raccontato dalla guida;
- La storia dell'architettura e delle opere dei Musei;
- Una mappa che aiuti ad orientarsi nel percorso di visita;
- La descrizione del progetto ZanzArTe:
- L'indice della pubblicazione.



La guida alternativa ai Musei Reali

Palazzo Reale



Armeria Reale

1. Corte d'Onore
2. Scalone d'Onore
3. Salone delle Guardie Svizzere
4. Sala dei Corazzieri
5. Sala degli Staffieri
6. Sala dei Paggi
7. Sala del Trono
8. Sala delle Udienze Private
9. Sala del Consiglio
10. Gabinetto Cinese
11. Medagliere
12. Galleria del Beaumont
13. Rotonda
14. Camera da letto di Carlo Alberto
15. Sala della Colazione
16. Galleria del Daniel
17. Sala del Lavaggio
18. Sala da Pranzo
19. Sala del Caffè
20. Sala dell'Alcova
21. Camera Orba
22. Sala dei Medaglioni
23. Sala da Ballo
24. Scala delle Forbici
25. Cappella della Sindone
26. Appartamento della regina Maria Teresa
27. Gabinetto del Segreto Maneggio degli Affari di Stato
28. Appartamento dei Principi Forestieri
29. Galleria delle Battaglie
30. Cappella Regia

Direzione di visita
Percorso di visita standard
Percorsi accessibili solo con visite guidate



L'Armeria Reale

Nel 1832 Carlo Alberto decise di trasformare questo spazio nel nuovo museo dedicato alle armi e alle armature antiche provenienti dagli arsenali e dalle dimore dei Savoia. L'Armeria Reale fu inaugurata nel 1837 e poco a poco si arricchì grazie a donazioni da parte di sovrani stranieri e acquisti sul mercato antiquario. Alla caduta della monarchia, nel 1946, la raccolta contava circa quattromila pezzi.

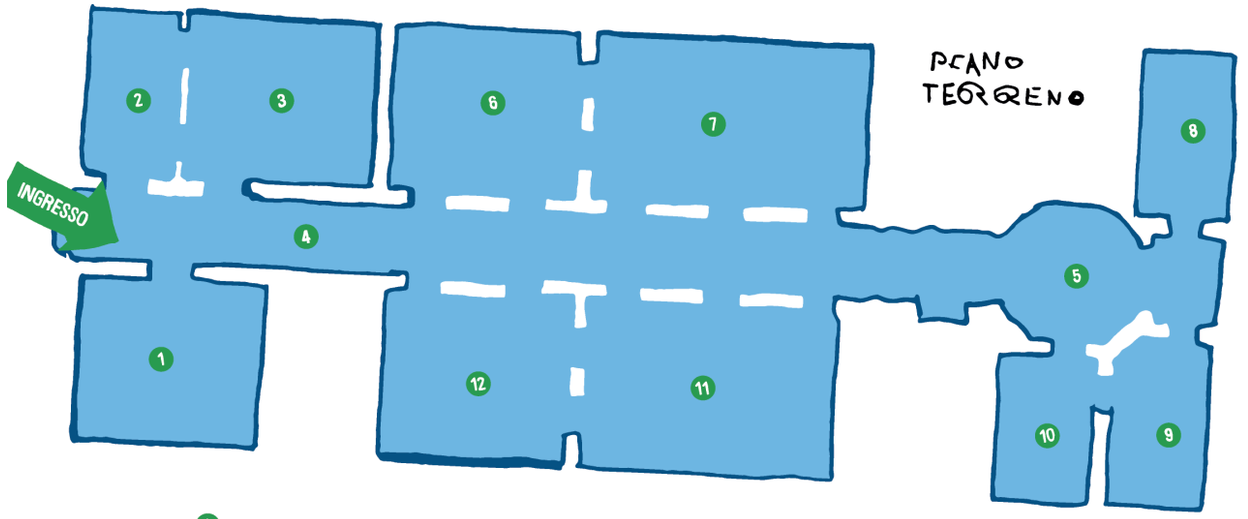
L'allestimento scenografico si ispira a quello originale, progettato da Pelagio Palagi. Si avanza tra due schiere di cavalieri armati, che sembrano pronti ad affrontarsi in duello. I cavalli sono scolpiti in legno e rivestiti da vera pelle equina. Percorriamo la galleria esplorando la straordinaria selezione di armi esposte nelle vetrine e sulle pareti.

L'Armeria Reale



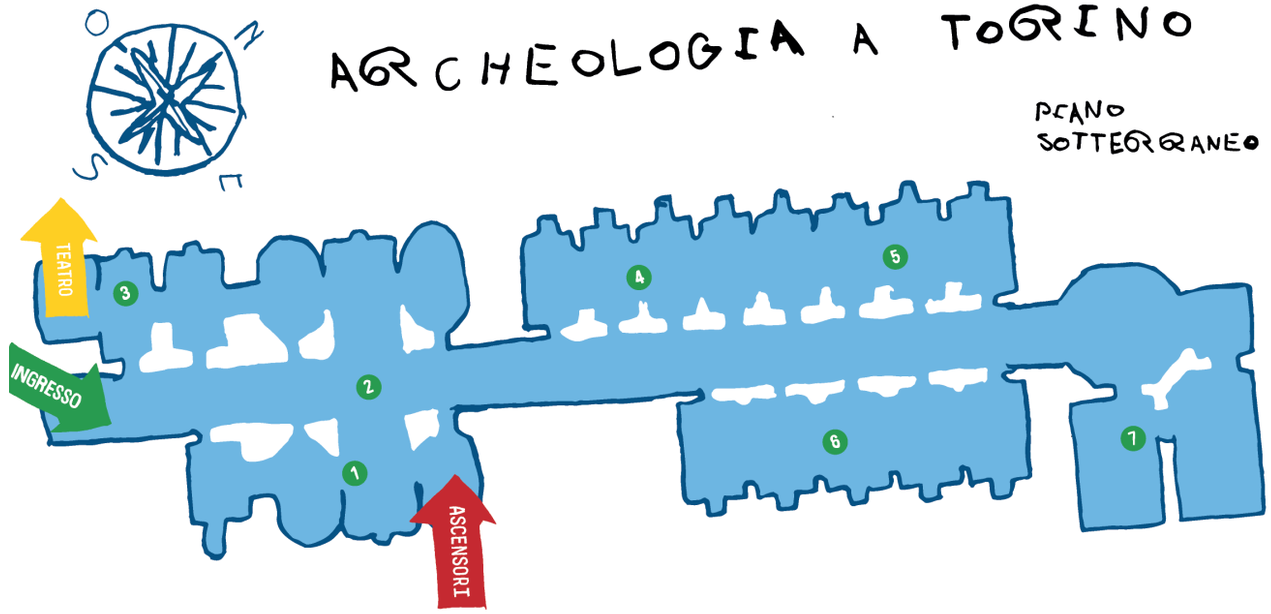
La guida alternativa al Museo di Antichità

GALLERIA ARCHEOLOGICA



1. Mosaico di Orfeo
2. La Galleria Archeologica
3. Le Collezioni Reali di Antichità
4. La Galleria delle Sculture
5. La Rotonda degli Imperatori
6. Il Vicino Oriente Antico
7. Cipro
8. Il mondo romano
9. L'Egitto ellenistico
10. I Fenici
11. Gli Etruschi
12. I Greci

ARCHEOLOGIA A TORINO



1. Due ritrovamenti eccezionali
2. Monumenti in bronzo
3. Il rito di fondazione della città
4. La città romana
5. I Longobardi
6. Il Medioevo
7. Il Tesoro di Marengo



La guida alternativa al Museo di Antichità

Il merchandise



Il merchandise tematizzato ZanzArte









Tote bag
Spille
Cartoline
Mappa illustrata

La mappa



La mappa di Palazzo Reale



Gli espositori



I busti in cartapesta del Re e della Regina



Laboratorio zanzara a Palazzo Reale

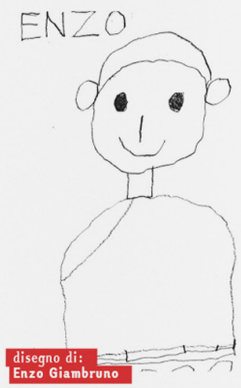




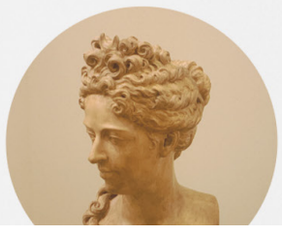
disegno di:
Alberto Cusato



disegno di:
Giovanna Dispenza



disegno di:
Enzo Giambruno



Nata a Torino nel **1685**, era figlia di **Vittorio Amedeo II di Savoia** e di **Anna Maria d'Orléans**. A soli 12 anni fu data in sposa al **Duca di Borgogna**, nipote di Luigi XIV, il Re Sole. Nel 1696 si trasferì in **Francia**, dove visse alla corte di **Versailles**. Il più giovane dei re di

Roll-up ZanzArTe presso Palazzo Reale

Con il contributo di:

Un evento organizzato da:
Lions Club International Multidistretto 108 Italy
Torino Risorgimento

Un progetto di:

Laboratorio zanzara a Palazzo Reale





Se fossi un Re
mi basterebbe
vivere già così

E se il tempo si fermasse
vorrei vivere sempre
accanto ad una Donna

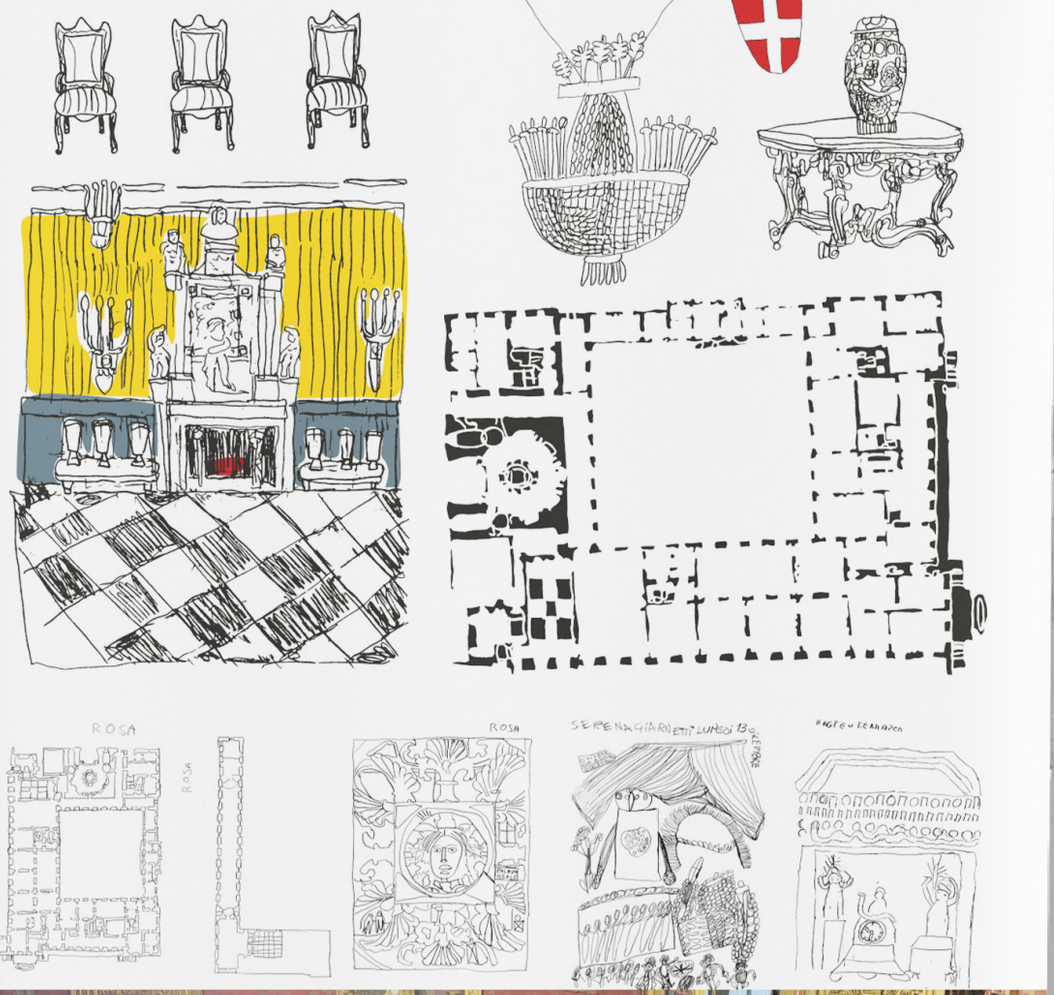
Roll-up ZanzArTe presso Palazzo Reale

Con il contributo di:

Un evento organizzato da:
Lions Club International Multidistretto 108 Italy
Torino Risorgimento

Un progetto di:

Laboratorio zanzara a Palazzo Reale



Roll-up ZanzArTe presso Palazzo Reale

Con il contributo di:

Un evento organizzato da:
Lions Club International Multidistretto 108 Italy
Torino Risorgimento

Un progetto di:

Torino era immensa come il mondo



Roll-up ZanzArTe presso Palazzo Reale

Con il contributo di:

Un evento organizzato da:
Lions Club International Multidistretto 108 Italy
Torino Risorgimento

Un progetto di:

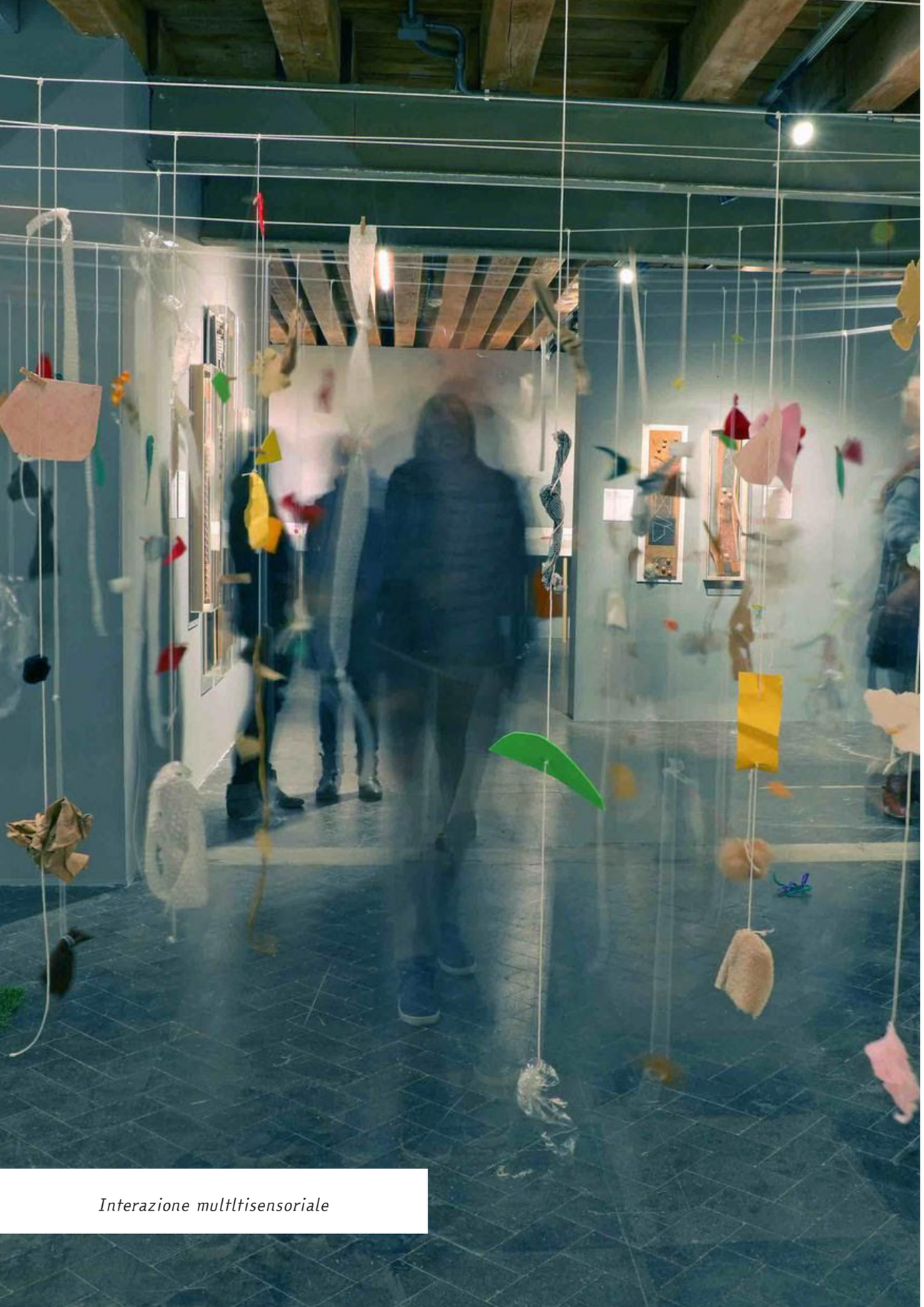


Casi studio

Design culturale e inclusivo



Non è stato immediato riscontrare nel passato la presenza di progetti analoghi al progetto Zanzarte per il suo carattere inclusivo e progettuale.
È perciò diventato ancor più necessario creare un confronto con progetti inclusivi che tenessero conto di alcuni aspetti fondamentali: l'**interazione**, in quanto stabilisce che vi sia un rapporto con l'oggetto in mostra e tra le persone partecipanti; la **coesistenza**, ossia la possibilità che convivano negli stessi spazi, con tempi diversi, forme eterogenee di comunicazione, ciascuna finalizzata ad un target specifico, ma aperte a tutti coloro che visitano i musei. Per ultimo, non per importanza sicuramente, si è voluto rafforzare il valore della **restituzione** di cui si prende carico il design: guidare e formalizzare un percorso umano in ambito progettuale.



Interazione multltisensoriale

Toccare la bellezza

Interazione

Toccare la bellezza. Maria Montessori e Bruno Munari
Novembre 2019
Fabio Fornasari
Museo Tattile Statale Omero di Ancona

La mostra tattile *Toccare la bellezza. Maria Montessori e Bruno Munari* presentata il 10 novembre 2019 da Fabio Fornasari, suo curatore, presso il Museo Tattile Statale Omero di Ancona, può essere un valido esempio di interazione inclusiva in un contesto culturale.
Come cita la locandina della mostra - "È possibile percepire, riconoscere ed apprezzare la bellezza anche tramite il tatto?" – proprio così in maniera altrettanto spontanea si è di fatto creata una mostra da toccare. Un'esperienza che nasce dal tatto e da altre forme di sensorialità, che mirano a restituire, di questi maestri del design, la percezione delle loro creazioni, esplorazioni e invenzioni.
Questo tipo di esposizione pone l'accento sull'esperienza interattiva e sul creare involontari legami con ciò che viene esposto. Un tipo di legame che si instaura all'interno della sfera personale del visitatore e che arriva a toccarlo e a stimolarlo nel suo presente.

Tactile Vision

Coesistenza

Tactile Vision Onlus
2023
Torino

Tactile Vision Onlus si prefigge di mettere a punto strumenti per migliorare l'accesso di ciechi e ipovedenti alle informazioni nella vita quotidiana, nei musei e nel mondo della cultura. Sviluppa mezzi di comunicazione in grado di supplire alla mancanza parziale o totale della vista, integrando fra loro le diverse modalità della percezione sensoriale; sviluppa e diffonde la rappresentazione tattile in tutte le sue potenzialità tecniche e comunicative, al fine di ampliare le conoscenze dei disabili visivi.
Nella progettazione dei pannelli di Tactile Vision, si scopre un'interazione non solo per chi ha una forma di disabilità visiva: si apporta un contributo aggiuntivo al visivo, per coloro che non hanno disabilità, che è quello del tatto che ad esso si sovrappone. Implicitamente, ma non involontariamente, si crea un'interazione con l'opera che viene ora vissuta nella sua multisensorialità e coesiste di fronte al visitatore come soggetto del visto, del toccato e dell'emotivamente percepito.

Interazione tattile



Esposizione Stand Up fro Africa

Stand Up for Africa

Restituzione

Stand Up for Africa
2022
Pietro Gaglianò
Art Lab di Pratovecchio (AR)

Stand Up for Africa, ideato dall'Hymmo Art Lab di Pratovecchio e curato da Pietro Gaglianò, ha l'obiettivo di proporre l'arte contemporanea, nelle sue diverse espressioni, come strumento di azione sociale, mezzo universale per sensibilizzare, promuovere e formare il territorio riguardo i temi dei diritti umani, dell'accoglienza e della convivenza ma anche della conoscenza e valorizzazione dell'eredità culturale locale.
Il progetto riporta l'attenzione sulla sensibilizzazione attraverso l'impegno e l'esperienza di Pietro Gaglianò, artista e designer, e tramite un'azione di restituzione della realtà umana della migrazione: essa transita dalla parola di uno o più testimoni di migrazioni, sino ad arrivare al cuore di chi li ascolta. Il curatore della mostra traduce in arte l'emotività di questi racconti guidando i migranti in un primo momento, ma anche i visitatori, in un secondo istante, durante opere teatrali, con installazioni e dibattiti, nella realtà della migrazione.



Analisi critica

I casi studio selezionati evidenziano come sia possibile includere in un progetto finalizzato alla valorizzazione di beni culturali i soggetti fragili e il pubblico al contempo, in spazi e attività condivisi e spontanei.
"*Cosa rimane al visitatore?*" Forse spesso si crea un prodotto della mostra da portare via, un prodotto che ricordi l'esperienza vissuta.
"*E se si potesse immaginare, un prodotto che nasce dal progetto stesso, prende forma nelle mani del visitatore con l'interazione degli autori di questo progetto e porta con se l'essenza di una comunicazione inclusiva per molto tempo ancora?*" È proprio questo il complesso quesito da cui è cominciato lo sviluppo di unn prodotto *ad hoc* per soddisfare questi requisiti.

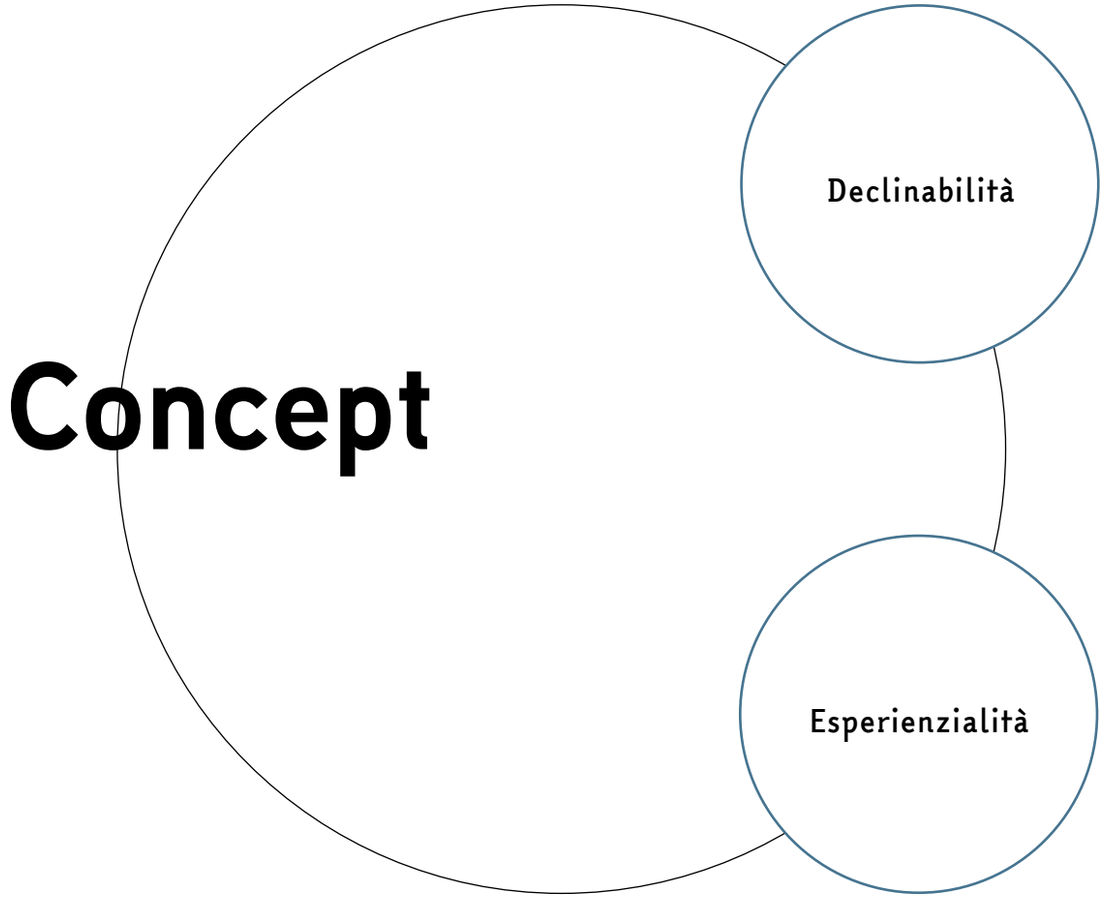


Casi studio



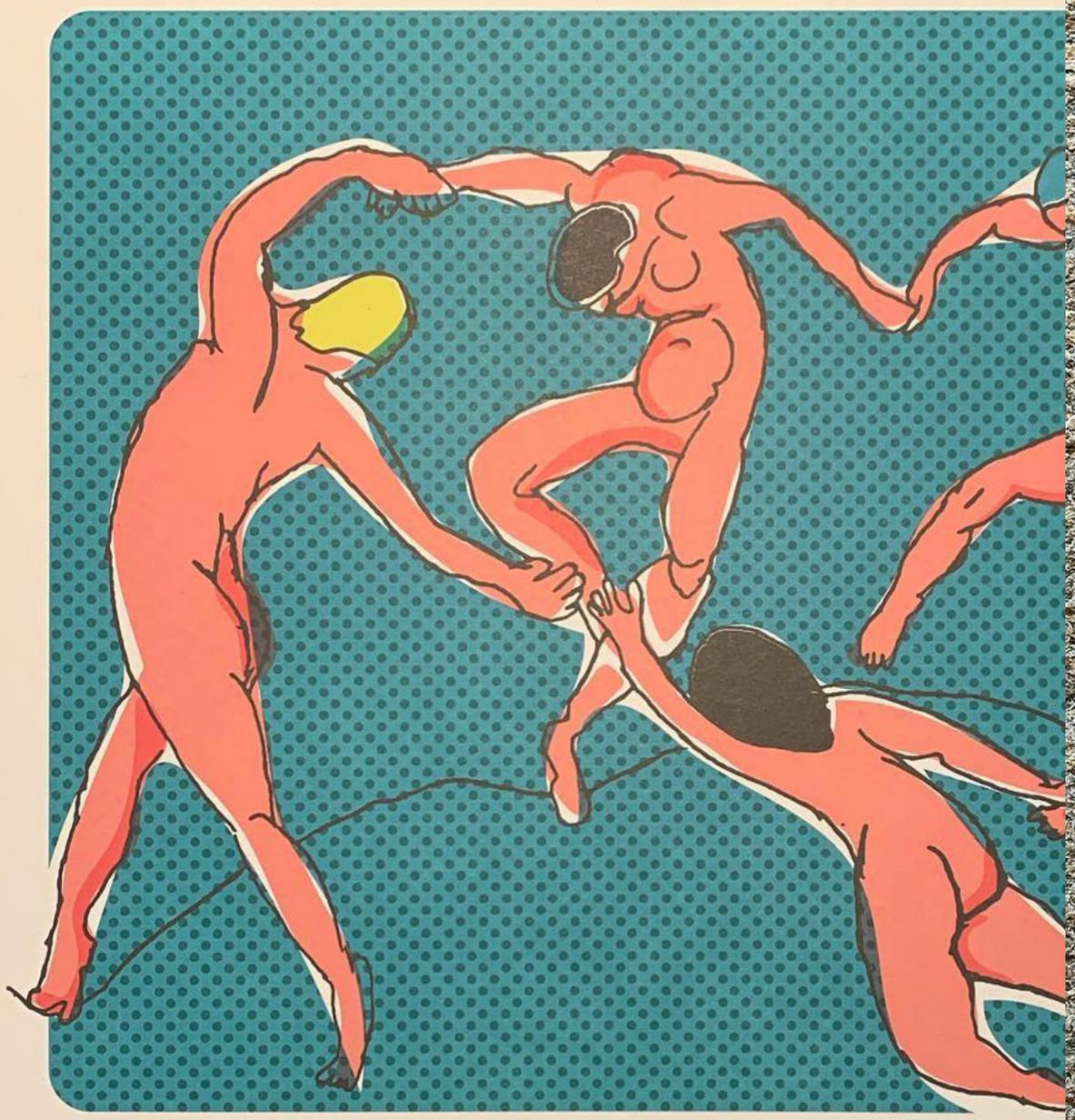
Il calendario

Concept



Fare Design per l'Inclusione Culturale e l'Educazione - DICE, significa cambiare l'approccio progettuale nei confronti di contesti umani che interagiscono con una cultura presente che guarda al passato per maturare un nuovo approccio per il futuro.
L'idea portante è che si crei esperienzialità, ovvero che si crei un'interazione tra autore e fruitore, così come fruitore e autore, direttamente o indirettamente tramite un prodotto grafico: nel caso di questa tesi è il calendario.
Uno stratagemma che fa buon uso dell'esperienza maturata dal Laboratorio Zanzara negli anni, progettando numerosi calendari, oggi prodotto di punta del Laboratorio.

Si è quindi deciso di progettare un prodotto tra editoria e merchandise che sia in continuità con il progetto precedente, ma che costituisca anche un valore aggiunto ai Musei Reali.
Il calendario cartaceo, in quanto prodotto "analogico" può essere visto come un modo per dare valore al tempo. Rimane comunque un modo per raccontare ulteriormente i musei, mantenendo la sua funzionalità principale, ma lasciando maggior spazio alle componenti visive date dalle illustrazioni del Laboratorio Zanzara.
Un prodotto di questo tipo può facilmente diventare oggetto d'arredo nelle case dei visitatori, tanto quanto prodotto simbolo nel bookshop dei Musei Reali.
Scritto in lingua inglese, inoltre, vuole diventare il primo prodotto accessibile anche ad un pubblico straniero, già presente in gran numero presso i Musei Reali.



LUGLIO/JULY

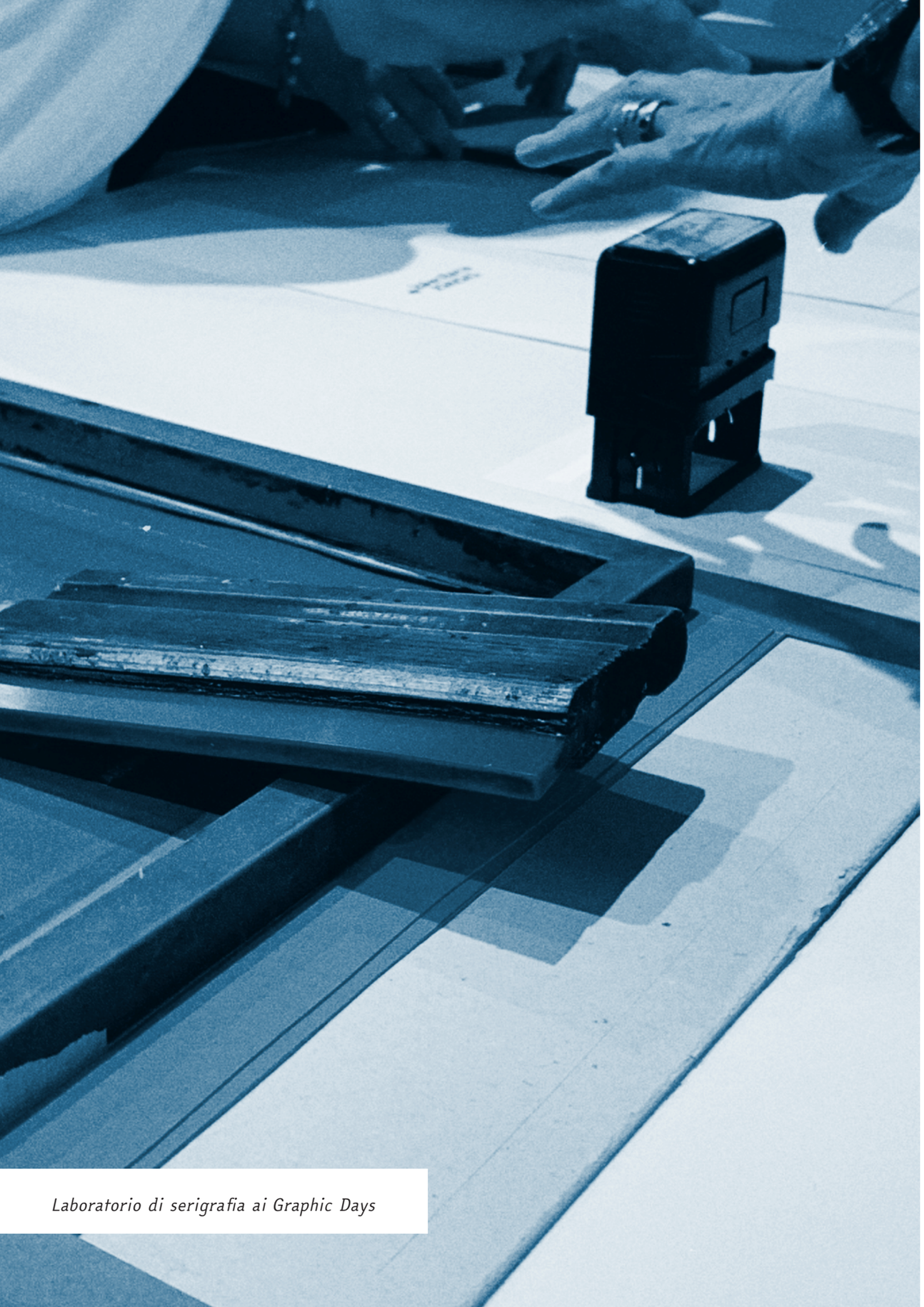
L/M	M/T	M/W	G/T	V/F	S/S	**D/S**	L/M	M/T	M/W
			1	2	3	**4**	5	6	7
12	13	14	15	16	17	**18**	19	20	21
				30	31				

Calendario Laboratorio Zanzara 2021



CALENDARIO 2022 - LA

Calendario Laboratorio Zanzara 2022



Laboratorio di serigrafia ai Graphic Days

Perché?

L'interesse progettuale nel lavorare su questo prodotto attraverso una modalità partecipativa e inclusiva sono quelle sotto riportate:

- La **cultura**: aprire un nuovo confronto tra cultura e sviluppo sociale, definendo in un rapporto collaborativo, sfruttando nuove opportunità progettuali a vantaggio sia del contributo culturale che di quello educativo dei soggetti fragili.
- La **società**: si progetta un'esperienza e un modo di legare le persone tra loro in maniera interattiva spontanea. Non ci si limita solo a soggetti fragili, ma anche ai non fragili per far sorgere dalle loro differenze complicità ed empatia.
- L'**educazione**: per quanto concerne le persone con problemi di disagio mentale contribuirebbe ad ampliare l'offerta educativa a propria disposizione, ma ancor più ad instaurare un rapporto palpabile con luoghi, persone e realtà a loro estranei.
- La **comunicazione**: si fa testimone del dialogo tra l'istituzione culturale e la società. Soprattutto per le persone fragili, come gli utenti Zanzara, il prodotto grafico è oggetto di orgoglio, condivisione e grande emotività che spesso diventa oggetto di scambio con il mondo.

Per chi?



Gli utenti Zanzara

Principalmente questo progetto deve essere accessibile al pubblico dei Musei, con riferimento specifico anche alle categorie più fragili. Si fa riferimento quindi ai cittadini di Torino e ai turisti, anche stranieri entrambi fruitori dell'offerta culturale della città. Si vuole tener conto, in particolare, di una parte di loro che va dall'età scolastica alla successiva età post-scolastica, così da coincidere come età con l'utenza fragile con cui si sviluppa tale progetto. Nel target del progetto rientrano anche le già citate categorie di utenti fragili in modo tale che sia un prodotto accessibile anche a loro.



Laboratorio di serigrafia ai Graphic Days

Con chi?

Un contributo notevole del Laboratorio Zanzara è quello cooperativo con il target a del progetto. Ciò significa che è necessario costruire percorsi ed esperienze che vedano partecipare attivamente persone con e senza disabilità, a fianco di una équipe costituita dagli educatori - incaricati del mantenimento e della crescita nel percorso educativo - i curatori o responsabili del museo - incaricati di adattare gli spazi e l'offerta museale a quella educativa - e per ultimi, come da legante tra le due realtà i designer, il cui compito è quello di adattare l'offerta culturale a quella educativa secondo gli strumenti del visual design, dell'interaction design, della gamification e soprattutto secondo i principi del Design for All.
I designer coinvolti, grafici e art director, avranno il compito di restituire al pubblico, tramite il supporto del calendario, il percorso svolto, scegliendo le illustrazioni che meglio rappresentano lo spirito dell'iniziativa.



Il Palazzo Reale di Torino



La Palazzina di caccia di Stupinigi

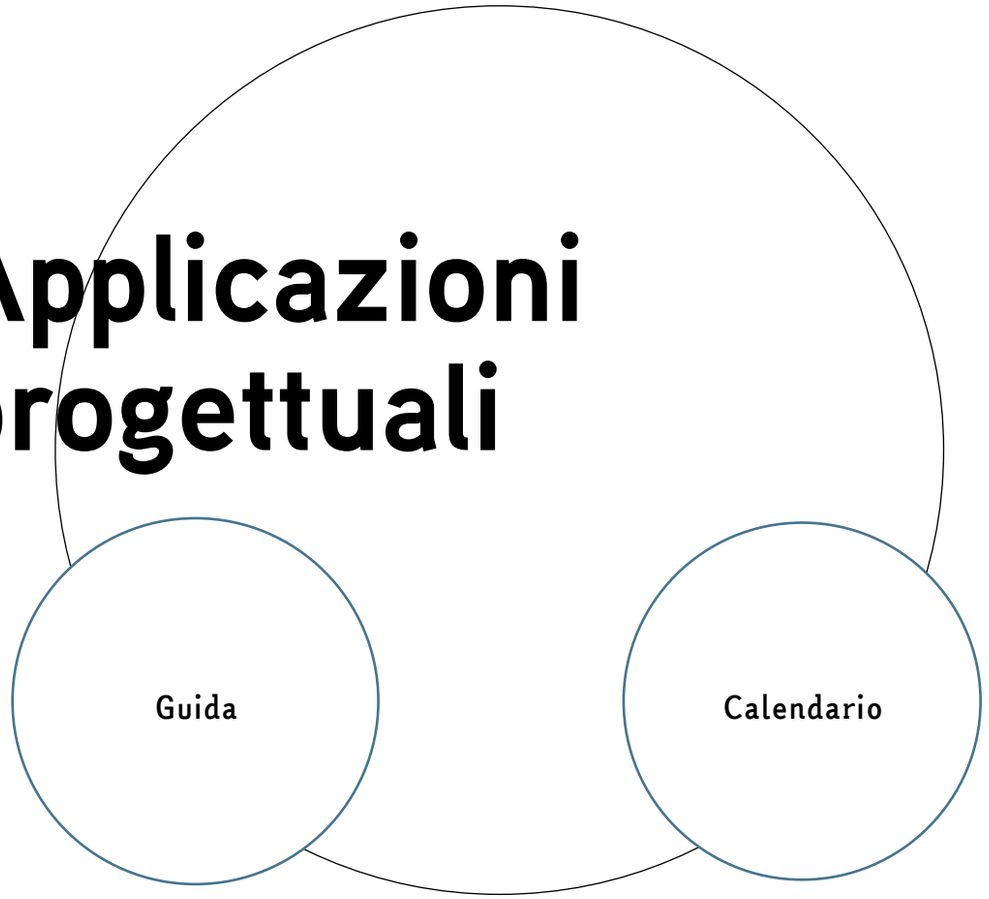


La Reggia di Venaria

Quale cultura?

Alla luce del relativo successo del progetto ZanzArTe, si è pensato di ipotizzare una fase 2, in cui le modalità progettuali sinora sperimentate, di fatto, vengano riadattate ad un nuovo tipo di offerta socio-educativa. Inoltre, il Laboratorio Zanzara stesso, al debutto della collaborazione con i Musei Reali di Torino già ipotizzava di estendere quest'offerta ad altre istituzioni.
Facendo tesoro dell'esperienza conclusa, si ritiene utile operare nel medesimo contesto, ossia quello dei Musei Reali. Si fa riferimento nello specifico a quello delle Residenze reali Sabaude del Piemonte, sistema di musei che diffuso su gran parte del Piemonte, che può accogliere una collaborazione simile a quella offerta dai Musei Reali. Si comincerebbe quindi da Torino, creando un percorso triennale in tre delle Residenze Reali Sabaude della città: i Musei Reali, la Reggia di Venaria e la Palazzina di Caccia di Stupinigi.
La selezione di questi siti è dovuta a fattori pratici come gli spostamenti, la presenza di spazi aperti, l'esposizione di mostre permanenti e temporanee e la possibilità di integrare la comunicazione istituzionale del museo con quella del Laboratorio Zanzara, in continuità con quanto già fatto con i Musei Reali.

Applicazioni progettuali

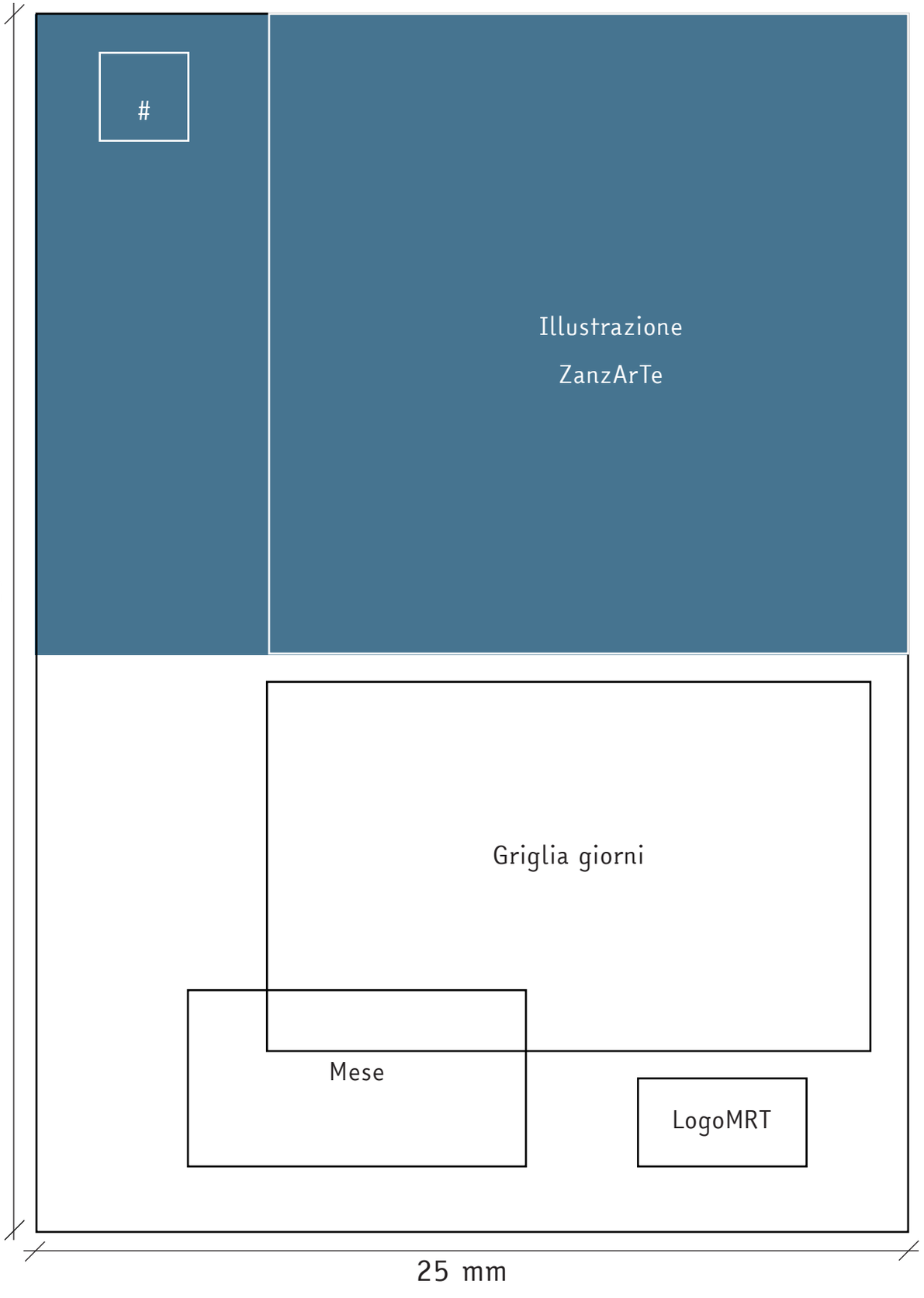


Le applicazioni progettuali devono seguire uno workflow e delle tempistiche adatte agli utenti che svilupperanno il progetto.
Si è deciso di tenere come guida gli step già confermati dal Progetto ZanzArTe:

1- **Visita**: un primo momento di interazione e di confronto con l'istituzione museale e la sua offerta culturale;
2- **Disegno**: un numero necessario di occasioni in cui dal vivo il museo diventa uno spazio che accoglie la creatività e l'espressività dei disegnatori del Laboratorio Zanzara;
3- **Progetto**: che sulla base dei contenuti prodotti, si indirizzerà verso lo sviluppo di un nuovo merchandise per il museo e del calendario per l'anno a venire.

Il Calendario

Il calendario è un prodotto grafico di editoria che si propone di raccontare l'esperienza museale in maniera differente dalle guide e dal merchandise tradizionale.
Nasce per conciliare la natura di un prodotto come la Mappa di Palazzo reale, strumento di visita e merchandise per il visitatore, e quello della guida cartacea.
Si ambisce perciò a raccontare alcune opere chiave del percorso battuto dalle Guide tramite un prodotto inedito per i Musei Reali.
Si è scelto di procedere con una sua prototipata progettazione come ipotesi di un prodotto che, successivamente alla pubblicazione delle guide, segua una differente progettazione.
Un prodotto artigianale, distribuito presso uno stand del Laboratorio nel Bookshop dei Musei Reali durante i primi tre weekend di dicembre. In tale occasione sarà possibile acquistare il calendario, interagendo con gli operatori e gli utenti del laboratorio personalizzando il packaging tramite dei timbri a scelta.
Prende così vita un prodotto già simbolo del Laboratorio Zanzara, sviluppato appositamente per l'istituzioni museale. Un manifesto del percorso culturale ed inclusivo che accompagna di giorno in giorno, l'anno successivo alla pubblicazione delle guide, coloro che si sono lasciati catturare da questa collaborazione.



14 fogli
25x35 cm
Stampa serigrafica
Carta Arena Natural Rough 200g

Il calendario presenta una raccolta delle più caratteristiche illustrazioni degli Utenti Zanzara, sviluppate nel corso del progetto culturale.
Si compone di 14 pagine in formato 25x35 cm, stampate in serigrafia a colori, e confezionate sul momento con una custodia in cartoncino personalizzata dagli acquirenti con appositi timbri del Laboratorio Zanzara.
Ciascuna pagina del calendario, una volta finita la loro funzione primaria perchè passato il mese, potrà essere impiegata per continuare a raccontare le opere del museo: ritagliando le grafiche del Laboratorio Zanzara sarà possibile incorniciarle e custodirle come ricordo o esporle come oggetto d'arredo.

Packaging

Clip da rilegatura

Nastro bianco stampato 4 cm

Adesivo di carta 7x7 cm

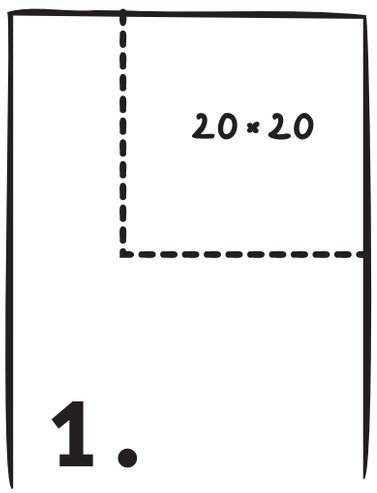
Busta di carta formato C4

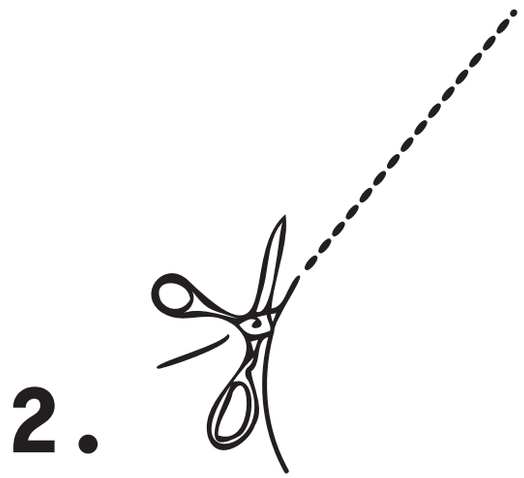
Il packaging è stato inteso come complesso di componenti e funzioni utili ad un corretto impiego del calendario e personalizzazione dell'esperienza d'acquisto.
Si prevede l'impiego di una busta di carta bianca in formato C4, ossia 22,9x32,4x2 cm, già comunemente usata dal Laboratorio Zanzara per alcune proprie cofezioni. Al suo interno è riposto il calendario, precedentemente icellofanato.
La busta è successivamente sigillata sulla parte superiore con una Clip da rilegatura 5x3 cm, utile ad appendere il calendario ad un chiodo da muro (quest'ultimo non fornito) e con un pezzo di nastro bianco, riportante stampate le modalità d'uso, che sigilla la confezione.
Infine il pack può essere arricchito da uno dei due degli aforismi del progetto culturale, a scelta dell'acquirente, riportato su un adesivo di carta opaca, formato 7x7 cm:

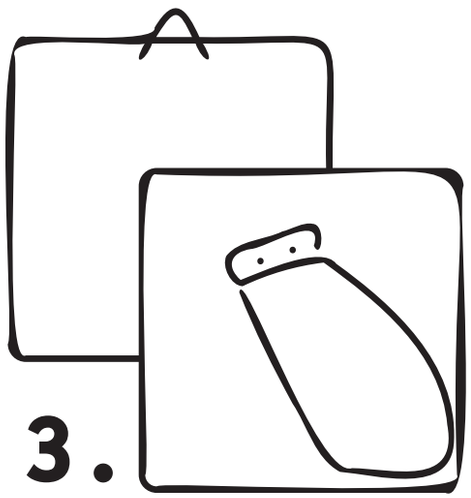
- "Se fossi un Re, mi basterebbe vivere già così", bianco su fondo blu ;
- "E se il tempo si fermasse vorrei vivere sempre accanto ad una Donna" bianca su fondo rosso.

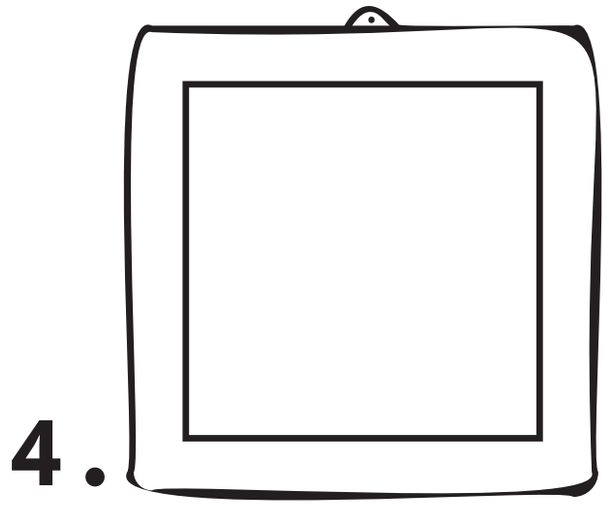


Packaging Calendario 2024









Modalità d'uso

1. **Selezionare l'illustrazione** contornata dalla linea tratteggiata
2. **Ritagliare** lungo la linea tratteggiata l'illustrazione
3. Scegliere una **cornice 20x20 cm**
3. Inserire nella cornice l'illustrazione ritagliata e **esporre a piacimento**.

Calendazio

2024

Musei Reali Torino

Copertina Calendario



M T W T F S S
01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31

Jan

mrt
Musei Reali Torino

Gennaio 2024



Ottobre 2024



Sintesi 2024

… e dopo:



Quadretto 20x20 cm

Quadretto 20x20 cm



Il calendario è pensato per non sparire e perdere la sua utilità nel tempo.
Le illustrazioni, una volta ritagliate dalla tavola corrispondente, potranno, se incorniciate, ritornare ad essere opere vive nelle casae di coloro che vorranno ricordare questa esperienza culturale. Il formato finale sarà di 20x20 cm, relativamente comune e assai versatile, oltre che già da tempo adoperato dal Laboratorio Zanzara per alcuni suoi prodotti.

Conclusioni

Esplorare alternative alla progettazione culturale è possibile, ma solo se si tiene a mente l'obiettivo primo: quello della crescita, dello sviluppo e dell'apprendimento sul piano personale e collettivo della persona fragile, o non, che si decide di includere nel percorso. Bisogna tenere a mente che non tutti i soggetti fragili possono risultare adatti a certi progetti e solo la cooperazione con gli educatori può sviluppare proposte efficaci.
Altre difficoltà possono invece intervenire nel caso in cui gli obiettivi dell'istituzione museale risultassero divergenti rispetto a quelli della cooperativa. Insomma, nessuna verità definitiva, a livello progettuale, può risiedere in un'analisi di questo tipo, ma si è tentato di proporre un prodotto di comunicazione in piena consapevolezza delle modalità con cui operano i due attori principali di questa collaborazione e che mantiene gli obiettivi di una già avviata collaborazione.

Questa tesi è stata prodotta con l'ambizione di proporre a coloro che sono stati coinvolti nel progetto ZanzArTe, unico nel suo genere, una nuova *ouverture*, un progetto politecnico secondo un approccio in cui la comunicazione non sia solo veicolo di un messaggio inclusivo ma sia il fulcro del progetto stesso, a pari passo con un suo percorso educativo.
Grazie all'analisi svolta sullo scenario del progetto ZanzArTe è stato possibile definire i punti chiave di nuovi apporti progettuali giunti dal design sociale a quello culturale.
Ricostruire il percorso della collaborazione tra i Musei Reali di Torino e il Laboratorio Zanzara ha così evidenziato i gli elementi portanti di questa forma di artigianato sociale su scala progettuale, fornendo interessanti spunti per sviluppi futuri.
Il progetto, ad oggi, è confinato ad uno stato embrionale di sviluppo, non si prevede ancora il suo sviluppo, ma è stato ideato, sotto consiglio del Laboratorio, in modo tale da rispettare i criteri operativi e realizzativi dello stesso. Per quanto riguarda i Musei Reali, non è pervenuta alcuna risposta in merito ad una proposta di arricchire la collaborazione con il Laboratorio attraverso lo sviluppo di un nuovo prodotto come il calendario.



Bibliografia

- A. Hohenegger (1996). GRAPHIC DESIGN. Estetica & funzione/ Tecnica & progettazione. Petruzzi Editore, Città di Castello.

- C laudio Germak (2008). Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo. UMBERTO ALLEMANDI & C., Torino.

- V. Papanek (2019). Design for the Real World. Thames & Hudson Ltd, Londra.

- A. Bollo (2019). Il marketing della cultura. Carocci Editore s.p.a., Roma.

- Riccardo Falcinelli (2022). Filosofia del graphic design. Giulio Einaudi Editore s.p.a., Torino.

- Musei Reali di Torino (2022). La guida alternativa ai Musei Reali. Editris Duemila snc, Torino.

- Musei Reali di Torino (2023). La guida alternativa al Museo di Antichità. Editris Duemila snc, Torino.

Sitografia

- Laboratorio Zanzara. Sito Ufficiale. Consultato il 10 Ottobre 2023 da, https://laboratoriozanzara.it/

- Instagram. *Labobratorio Zanzara*. Consultato il 30 Ottobre 2023, da https://www.instagram.com/laboratorio.zanzara/

- Musei Reali. Sito Ufficiale. Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://museireali.beniculturali.it/

- InTesta. *Musei Reali.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.intesta.it/it/progetti/Musei-Reali

- Showbyte. *Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.showbyte.it/musei-reali-torino/

- Nethics. *Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.nethics.it/project/musei-reali-torino-sito-internet/

- Brief and Mood. *Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.briefandmood.it/project/musei-reali-torino-sito-web/

- Comwork. *Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.comwork.eu/musei/

- CoopCulture. AppCulture-*Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.coopculture.it/it/prodotti/appculture-musei-reali-di-torino.-visita-in-sicurezza/

- Nethics. *Tour virtuali.* Consultato il 12 Ottobre 2023, da https://www.nethics.it/project/tour-virtuali-foto-panoramiche-esperienze-immersive/

- Nethics. *Un nuovo sito web per i Musei Reali.* Consultato il 12 Ottobre 2023, da https://www.nethics.it/un-nuovo-sito-web-per-i-musei-reali-di-torino-una-risorsa-preziosa-per-gli-amanti-dellarte/

- Musei Reali. *Progetto ZanzArTe*. Consultato il 9 Ottobre 2023, da https://museireali.beniculturali.it/i-musei-reali-presentano-la-guida-alternativa-a-palazzo-reale-realizzata-in-collaborazione-con-gli-utenti-del-laboratorio-zanzara/

- Frizzi Frizzi. T*occare la Bellezza*. Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.frizzifrizzi.it/2020/01/22/toccare-la-bellezza-intervista-a-fabio-fornasari-curatore-della-mostra-tattile-su-montessori-e-munari/

- Tactile Vision. Sito ufficiale. Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.tactilevision.it/

- Making Sense. *Tactile Vision Onlus*. Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.making-sense.it/741-2/

- Ecomuseo Casentino. *Stand Up For Africa.* Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.ecomuseo.casentino.toscana.it/stand-africa

Immagini

- Laboratorio Zanzara. Sito Ufficiale. Consultato il 10 Ottobre 2023 da, https://laboratoriozanzara.it/

- Musei Reali. Sito Ufficiale. Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://museireali.beniculturali.it/

- InTesta. *Musei Reali.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.intesta.it/it/progetti/Musei-Reali

- Showbyte. *Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.showbyte.it/musei-reali-torino/

- Nethics. *Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.nethics.it/project/musei-reali-torino-sito-internet/

- CoopCulture. AppCulture-*Musei Reali Torino.* Consultato il 10 Ottobre 2023, da https://www.coopculture.it/it/prodotti/appculture-musei-reali-di-torino.-visita-in-sicurezza/

- Nethics. *Un nuovo sito web per i Musei Reali.* Consultato il 12 Ottobre 2023, da https://www.nethics.it/un-nuovo-sito-web-per-i-musei-reali-di-torino-una-risorsa-preziosa-per-gli-amanti-dellarte/

- Musei Reali. *Progetto ZanzArTe*. Consultato il 9 Ottobre 2023, da https://museireali.beniculturali.it/i-musei-reali-presentano-la-guida-alternativa-a-palazzo-reale-realizzata-in-collaborazione-con-gli-utenti-del-laboratorio-zanzara/

- Frizzi Frizzi. T*occare la Bellezza*. Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.frizzifrizzi.it/2020/01/22/toccare-la-bellezza-intervista-a-fabio-fornasari-curatore-della-mostra-tattile-su-montessori-e-munari/

- Tactile Vision. Sito ufficiale. Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.tactilevision.it/

- Making Sense. *Tactile Vision Onlus*. Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.making-sense.it/741-2/

- Ecomuseo Casentino. *Stand Up For Africa.* Consultato il 28 Ottobre 2023, da https://www.ecomuseo.casentino.toscana.it/stand-africa

Ringraziamenti

Un particolare ringraziamento va a coloro che hanno reso possibile l'esperienza del tirocinio, che ha dato vita alla tesi svolta, simbolo della fine di un primo percorso politecnico. Dall'inizio dell'esperienza triennale i docenti e i colleghi sono stati preziosi accompagnatori nella mia formazione personale e soprattutto professionale.
Ringrazio il prof. Bozzola, che per primo mi ha guidato nel mondo del Design per i beni culturali durante il Laboratorio del terzo anno, e che ha avuto fiducia nel guidarmi verso il completamento di quest'ultimo lavoro insieme ad Irene Caputo.
Ringrazio infine il Laboratorio Zanzara, per le esperienze di cui mi ha reso parte e per l'affetto e la professionalità con cui mi ha accompagnato nei mesi di lavoro.
Infine un ultimo ringraziamento alla mia famiglia che mi ha supportato e stimolato per intraprendere e concludere questo ciclo di studi.

Stampato a dicembre 2023.



