

EDUCAZIONE E MEMORIA

Pedagogia del ricordo e
design della comunicazione

EDUCATION AND MEMORY

Pedagogy of remembrance and
communication design

Daniela Anna Calabi, Beatrice Borghi, Clorinda Sissi Galasso

ABSTRACT

La memoria è ancorata ai luoghi. Perciò può essere strumento progettuale elettivo: per comunicare le evoluzioni dei paesaggi e per insegnare il valore del ricordo. L'Istituto di Istruzione Superiore G. Galilei-R. Luxemburg di Milano interpreta il bando MIUR 'Cinema per la scuola – I progetti delle e per le scuole' proponendo i temi della memoria nella realizzazione di un documentario sull'Istituto 'per ragazzi difficili' Marchiondi. Il Design della Comunicazione rivela, con efficacia educativa, cosa si cela dietro l'atmosfera obsolescente delle rovine brutaliste dell'architettura e avvia quella che si può definire una 'pedagogia del ricordo'. La ricerca si concretizza nell'analisi delle connessioni tra forma fisica, virtuale e digitale della memoria, in un framework interpretativo che si apre al contesto didattico.

Memory is rooted into places, and it can be an elective design tool to communicate the evolution of landscapes and to teach the value of memory. The Institute of Higher Education G. Galilei-R. Luxemburg in Milan interpreted the MIUR call for applications 'Cinema per la scuola – I progetti delle e per le scuole', proposing memory topics and creating a documentary about the Institute Marchiondi 'for problematic children'. Communication Design reveals, with educational effectiveness, what lies behind the obsolescent atmosphere of the brutalist ruins of architecture and starts what can be called a 'pedagogy of remembrance'. The research results in the analysis of the connections between virtual, physical and digital forms of memory, in an interpretative framework that opens to an educational context.

KEYWORDS

identità, memoria dei luoghi, design della comunicazione, atmosfera, formazione

identity, memory of places, communication design, atmosphere, education

Daniela Anna Calabi, Associate Professor at the Design Department of the Politecnico di Milano (Italy), carries out research in Communication Design field, particularly focusing on the design of perception, atmosphere and identity of territories. E-mail: daniela.calabi@polimi.it

Beatrice Borghi, Communication Designer at the Design Department of the Politecnico di Milano (Italy), carries out research on memory in relation to the territory, tracing flows and links that allow to visualise the connections between archives and places through maps. E-mail: beatrice.borghi@mail.polimi.it

Clorinda Sissi Galasso, PhD Candidate at the Design Department of the Politecnico di Milano (Italy), carries out research activities mainly in the field of memory representation and enhancement of documents kept in historical archives and in particular the study of communication models based on maps for the memory of places. E-mail: clorindasissi.galasso@polimi.it

Il contributo espone i risultati della ricerca applicata di Design della Comunicazione per il Territorio, in relazione al valore pedagogico della memoria. Il caso studio applicato riguarda un ciclo di workshop facente parte di un percorso formativo atto alla realizzazione di un film documentario, da realizzare con gli studenti dell'Istituto di Istruzione Superiore G. Galilei-R. Luxemburg di Milano (vincitore del bando MIUR 'Cinema per la scuola – I progetti delle e per le scuole'). Il design della comunicazione applica la filosofia della 'spazializzazione' del ricordo per definire una metodologia formativa innovativa, capace cioè di amplificare la percezione atmosferica dei luoghi oltre la prima impressione, con incontri virtuali e tour nel territorio; lo scopo è risemantizzare luoghi 'dimenticati' e fornire strumenti per interpretazioni estetiche e percettive: fisiche, virtuali e digitali.

Quella tra luoghi e memorie è, di fatto, una relazione strettissima; ogni ricordo, infatti, si rappresenta collocato in uno spazio e ogni segno nell'ambiente può rivelarsi l'«impronta» di un avvenimento del passato. Si può dire che il legame tra essere umano e paesaggio sia 'ancorato' a livello mnestico: nella pratica degli spazi, nell'esperienza delle atmosfere che si modificano nel tempo, nel divenire via via familiare delle morfologie, legame fatto di emozioni, perché ogni attività si ricorda nel luogo in cui è avvenuta. Nei borghi, come nelle città, si percepisce molto dei fatti antichi anche senza averli vissuti in prima persona, perché è possibile decodificare le tracce di cui si conoscono i significati simbolici, proprio come fossero forme di 'scrittura ambientale'. Il paesaggio, quindi, che «[...] condensa in sé le relazioni del sistema società-spazio-tempo» (Fiorani, 2005, p. 9) si rivela «[...] oggetto socio-culturalmente prodotto» (Galasso, 2018, p. 141), cioè 'luogo di eventi'. In senso 'organico', i paesaggi possono essere considerati 'ipertesti viventi' (Calabi, 2009), con una superficie 'visibile' (rappresentata da architetture, infrastrutture, percorsi, nodi e flussi) e una struttura più profonda costituita da una trama di memorie non sempre tangibili e spesso solo percepibili come 'atmosfera' (Griffero, 2016). I paesaggi si intendono quindi «[...] attivatori di memorie, capaci di far riemergere esperienze, relazioni, dinamiche sociali, fatti di rilevanza pubblica e pratiche quotidiane» (Cattunar, 2014, p. 2).

Alcune identità culturali si possono considerare fondamentali per decodificare l'atmosfera di un luogo, rappresentarla e comunicarla. Per questo le memorie possono essere il punto di partenza di un design che rende 'accessibili' le identità, sanando le 'amnesie territoriali'. Le suggestioni turistiche di massa, e gli stereotipi comunicativi, solitamente non creano un terreno facile alla valorizzazione dei luoghi meno conosciuti e 'diversi'; trascendere l'idea per cui solo alcuni luoghi possiedono valenza estetica e culturale è, di fatto, il primo passo per una scelta comunicativa non convenzionale, orientata a mantenere punti di vista inclusivi e originali: «[...] tutti i luoghi hanno una valenza estetica e che è questa valenza a costituirne l'identità e l'individualità» (Baule, Calabi and Scuri, 2014, p. 207).

Del resto, i luoghi assumono un ruolo fondamentale nella costruzione dell'identità sociale e la memoria che appartiene ad essi è generatrice

di consapevolezza identitaria: l'assenza di memoria è assenza di identità; comunicare significa non solo 'mettere in comune', ma anche rendere accessibili le diverse realtà territoriali facendone emergere le radici. Il Design ha il compito di tradurre i contenuti nascosti nelle tracce, usando linguaggi che riportano le narrazioni sui luoghi da cui sono scaturite. Il suo scopo è interpretare una sorta di 'racconto predittivo' che permetta di immaginare i luoghi per accompagnare, come una guida, alla scoperta dei punti di vista. Da un lato, dunque, il design supporta le attività tradizionali di divulgazione dei materiali di archivio e dunque delle memorie, dall'altro, definisce i paradigmi di narrazione e li rende espliciti. Il Design può, infine, stabilizzare la memoria e renderla accessibile attraverso la rappresentazione, offrendosi come prezioso strumento pedagogico di diffusione culturale.

Negli anni in cui la cultura materiale si è affiancata a quella immateriale, il Design si è fatto strada negli Enti e nelle Istituzioni culturali come «[...] strumento per favorire e promuovere in senso pieno la valorizzazione del patrimonio» (Irace, 2013, p. 8). Il suo compito è ancora oggi di 'mediazione' e 'relazione', proponendo modelli interpretativi focalizzati sui valori culturali. Anche le Istituzioni 'della memoria' si sono rinnovate; si assiste attualmente infatti a una modalità di fruizione culturale esperienziale che si diffonde nel territorio, nel paesaggio e nel contesto urbano, evoluta rispetto al passato recente (Careri, 2006): una 'spazializzazione delle memorie' come nuova pratica estetica. L'esperienza di fruizione pone inevitabilmente il coinvolgimento al centro del progetto (Marrone, 2001) anche tramite dispositivi e contenuti immersivi, in un'ottica partecipativa.

Nello studio qui rappresentato l'obiettivo è di evidenziare metodi e strumenti per la spazializzazione delle memorie urbane, mantenendo una prospettiva pedagogica: il lavoro si sviluppa all'interno del progetto finanziato MIUR dal titolo Educazione e Memoria – Un Racconto di Periferia. Il ruolo specifico del Design della Comunicazione nel progetto (Politecnico di Milano, Dipartimento di Design) è quello di educare alla comprensione degli aspetti mnestici e il risultato finale atteso finanziato è un lungometraggio da realizzare con gli studenti dell'Istituto Tecnico Professionale G. Galilei-R. Luxemburg di Milano.

Sono illustrati di seguito alcuni casi studio nei quali il Design della Comunicazione diventa 'traduttore di memorie'. In particolare, sono stati selezionati modelli di archivi, musei e luoghi storici dove le memorie sono organizzate per essere comunicate con enfasi emozionale e spazializzate al di fuori dei confini dedicati alla conservazione. In questi esempi il progetto della comunicazione diviene 'memorabile', per il grado di interazione e immersività nel paesaggio (fisico, virtuale e digitale). Infine è analizzato il luogo della memoria al centro del progetto MIUR e del presente contributo: l'Istituto Marchiondi Spagliardi dell'architetto Vittoriano Viganò: attorno alla memoria materiale e immateriale di questo simbolo brutalista sono state raccolte impressioni, emozioni, fatti storici, insieme agli studenti dell'Istituto Tecnico vincitore del bando. In quattro incontri, di cui tre da remoto e uno intorno al Marchiondi, le attività sono state orientate all'educa-

zione alla 'lettura' dei luoghi e alla valorizzazione delle identità che la memoria riattiva.

Educazione e memoria | Evidenziare la stretta relazione tra memoria e territorio non presenta procedimenti scontati. La sfida riguarda molte Istituzioni culturali, che si aprono al mondo digitale attivando relazioni con gli spazi sociali. Appare sempre più evidente come «[...] le modalità di creazione, organizzazione e gestione del sapere stiano cambiando, a causa di un processo di mutamento epistemologico iniziato più di mezzo secolo fa, ma che negli ultimi quindici anni ha subito un'accelerazione significativa» (Quaggiotto, 2012, p. 113), così, anche il concetto stesso di 'comunicazione' cambia; da atto di 'condizione', la comunicazione si sta orientando a rappresentare il 'contesto delle relazioni' alimentato dalla comunicazione stessa (Fabris, 2018), in un circuito che integra spazi 'digitale', 'fisico' e 'virtuale'.

Le arti e la cultura storica si sono via via appropriate delle reti digitali e i dispositivi mobili hanno realizzato la possibilità di sovrapporre lo spazio del territorio reale a quello cartografico, geolocalizzando contenuti e dati. Le possibilità di integrare i contenuti su base mappa hanno agito da volano nell'attivare i flussi turistici e hanno anche determinato il riconoscimento dei significati mnestici in chiave maieutica. Nel corso degli anni sono emerse diverse sperimentazioni comunicative, che nell'insieme costituiscono un primo corpus di analisi valido per la messa a fuoco di modelli. I cinque casi studio, illustrati di seguito, presentano tutti percorsi 'memorabili', immersivi ed educativi, che si articolano tra mondo fisico, mondo virtuale e mondo digitale.

Storie Milanesi¹ è un progetto digitale che presenta la città di Milano attraverso alcuni personaggi celebri, che hanno lasciato alla città il proprio patrimonio culturale custodito in case-museo e atelier. Il progetto, a cura di Rosanna Pavoni e Fondazione Adolfo Pini, con la collaborazione del Comune di Milano e il contributo di Fondazione Cariplo, narra questi luoghi attraverso i racconti dell'autore Gianni Biondillo, le illustrazioni di Ilaria Cheloni e le fotografie di Alessandro Giulio Midlarz: il risultato è un intreccio immaginifico, che aumenta di significati la mappa cartografica della città. Le case-museo si presentano in un intreccio di storie che valorizzano le biografie interconnesse ai luoghi (Figg. 1, 2).

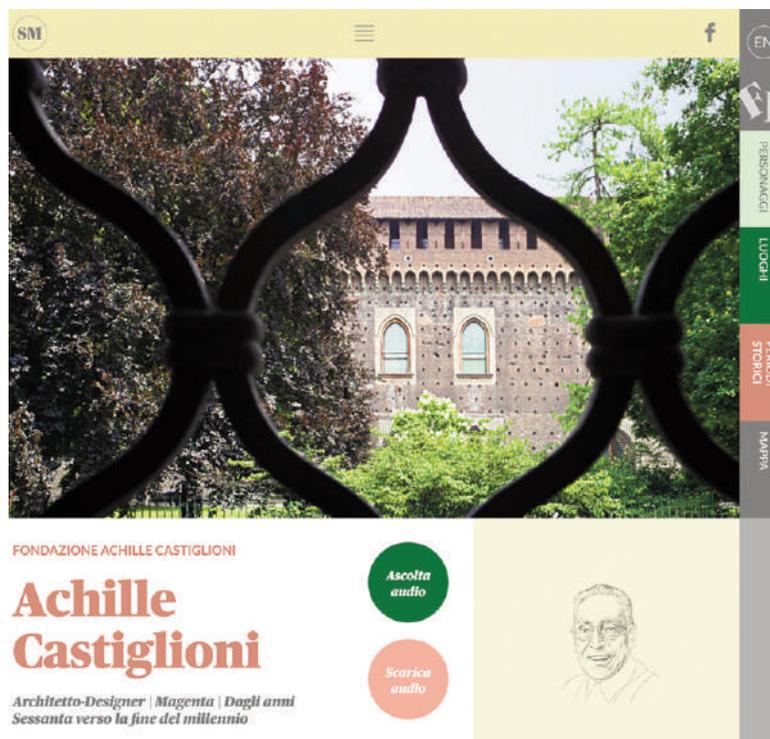
Milano Città Immaginata è un progetto a cura degli archivi CASVA (Centro di Alti Studi sulle Arti Visive) che mostra le ipotesi creative di progettisti che narrano di una Milano possibile; rende visibili, per la prima volta, dieci progetti conservati all'interno degli archivi. La Milano Immaginata è contenuta nelle 'occasioni mancate' architettoniche e urbane. Il presupposto del progetto, chiosa l'architetto Luca Basso Peressut, è che l'ipotesi mai realizzata «[...] può avere una grande forza propositiva, lasciare tracce, essere un fermento seminale in grado di far germogliare linee di indirizzo e soluzioni concrete portate a compimento anni o decenni dopo» (Fratelli and Sacerdoti, 2015, p. 15). I progetti 'immaginati' sono stati rivisitati (Fig. 3) nei luoghi della quotidianità milanese con una campagna di affissioni e di 'cartoline da Milano'.

Diverso è il progetto fondato sul social net-



Fig. 1 | 'Storie Milanesi', 'places' (source: storiemilanesi.org).

Fig. 2 | 'Storie Milanesi', 'character', Achille Castiglioni (source: storiemilanesi.org).



work Instagram e nato in occasione della mostra Ca' Brütta 1921 – Giovanni Muzio Opera Prima. La mappa cartografica (Fig. 4), dedicata alle oltre 50 architetture progettate da Giovanni Muzio a Milano, invitava a esplorare il 'costruito' come estensione ideale del percorso espositivo; sono state raccolte, su Instagram, oltre 1.600 immagini con hashtag #MuzioMilano in tre mesi (Fig. 5); l'esperimento ha coinvolto il destinatario nella creazione di contenuti (Broccardi and Vicari, 2019), attraverso applicativi e social media.

Un progetto volto a ricostruire l'atmosfera del territorio è Topografie della Memoria – Museo Diffuso dell'Area di Confine, nato dal più ampio Museo Memorie di Confine, Archivio Multimediale dell'Associazione Quarantasettezeroquattro. Si tratta di un 'museo a cielo aperto' che coinvolge dieci luoghi tra Gorizia e Nova Gorica, lungo il quale sono 'collocati' hyperlink a contenuti multimediali. Ogni tappa del museo si configura tra gli spazi fisico, virtuale e digitale (Fig. 6), nei quali sono accessibili interviste, video e fotografie di 'testimoni del passato' (Cattunar, 2014; Fig. 7): Topografie della Memoria è, contemporaneamente, museo e archivio diffusi, dove documenti e memorie 'escono' dalle mura e dagli spazi in cui sono conservati per essere rintracciati nel territorio.

Infine, Atlas des Régions Naturelles² è un archivio digitale fotografico sulle realtà del territorio francese non presenti nei classici itinerari turistici (Fig. 8) a cura del fotografo Eric Tabuchi in collaborazione con l'artista Nelly Monnier. Si compone di una mappa cartografica interattiva della Francia, suddivisa in 450 regioni; è un progetto ambizioso, che elegge a soggetto le tracce mnestiche attraverso la fotografia, cogliendo estetiche inedite.

Le memorie del Marchiondi | L'Istituto Marchiondi di Spagliardi è stato prescelto in quanto 'luogo'

denso di memorie. È costituito da un sistema articolato di spazi dedicati all'educazione di minori 'difficili', funzione primaria dei riformatori. Il progettista, l'architetto Vittoriano Viganò, vinse il concorso bandito dall'Opera Pia Istituti Riuniti Marchiondi Spagliardi e Protezione dei Fanciulli che riguardava la progettazione del nuovo Istituto, dopo che i bombardamenti della guerra avevano reso inagibile la sede precedente. Il luogo per la nuova costruzione era vicino al borgo di Baggio, dove oggi si ergono solo i resti dell'opera (Graf and Tedeschi, 2009). Viganò propose una struttura decisamente differente dalla precedente, che prevedeva un ricercato equilibrio tra gli spazi ricreativi ed educativi, col fine di stimolare la coesione sociale, descrivendo il risultato architettonico, in stile brutalista, come «[...] un grande organismo, una piccola città autonoma – per l'abitazione, l'educazione, l'avviamento al lavoro, lo svago, il gioco, le cure mediche e psichiche di ragazzi bisognosi [per] assicurare al giovane ospite il maggior numero di favorevoli condizioni igieniche e morali affinché in lui [fosse] stimolato ogni processo di autocoscienza e ogni sentimento di libertà» (Graf and Tedeschi, 2009, p. 74). I riformatori fino ad allora erano stati concepiti per la reclusione ed erano ambienti confinati. Viganò ideò una struttura rigorosa, che potesse far sentire al sicuro i ragazzi; ma al contempo colorata, con vetrate luminose, spazi aperti e muretti bassi. Il suo ruolo funzionale poneva i termini di un innovativo punto di vista di carattere pedagogico, finalizzato al superamento dei precedenti metodi coercitivi e punitivi. Il nuovo Istituto Marchiondi aspirava a diventare un microcosmo di relazioni dove «i marchiondini apprezzano la loro nuova casa e non fuggono» (Viganò, 1958, p. 68): 'des espaces autres' (Foucault, 2004).

L'Istituto, chiuso negli anni '70, è oggi una struttura che esiste attraverso la casualità dello sguar-

do che si posa sulla sua imponenza e che percepisce bene l'incuria, senza potere trarre informazioni storiche dalle macerie (Augé, 2004). Al contempo, l'architettura brutalista è un 'monumemoire' come direbbe Derrida, contemporaneamente 'alla' e 'nella memoria', «[...] uno spazio più legato al ricordo che alla rimemorazione del passato attraverso evidenze materiali» (Agazzi and Fortunati, 2007, p. 532). Con la sua storia, il 'rudere' Marchiondi (Fig. 9) diviene luogo 'vivo' nel film documentario proposto dall'Istituto Tecnico Professionale G. Galilei-R. Luxemburg col regista Andrea Caccia.

Alcuni Ricercatori del gruppo DCxT³ (Design della Comunicazione per il Territorio) del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, coinvolti nel progetto, hanno coordinato gli incontri per orientare gli studenti alla comprensione del livello mnestic e atmosferico (Tab. 1). Per il design spazializzare la memoria ha il significato di un'azione culturale che riporta nel territorio la conoscenza, rendendo accessibile la storia e modificando lo stereotipo che accompagna le architetture quando, non riconvertite, sono percepite come estranee (e persino 'pericolose') al tessuto sociale urbano.

Metodologia e risultati | Situata all'intersezione tra teoria e pratica, l'attività di 'investigazione' sull'Istituto Marchiondi si è strutturata in quattro seminari, incentrati sulla 'vocazione pedagogica delle rovine' (Augé, 2004). Ogni incontro (i primi tre online e il quarto in situ) portava ad avvicinare il luogo come depositario di memorie da riportare in luce; i primi tre si sono svolti online, a causa delle stringenti limitazioni imposte dal contenimento della pandemia, stimolando l'accesso virtuale al complesso'.

Il primo seminario è stato propedeutico all'esplorazione dell'intorno del Marchiondi (oggi inac-

cessibile). La richiesta di immagini digitali tratte dalla rete internet, senza fornire approfondimenti storici, ha promosso nei partecipanti l'elaborazione di descrizioni spontanee. Del Marchiondi sono emersi i 'caratteri atmosferici'; la dicotomia attrazione/repulsione si è materializzata nelle descrizioni testuali degli studenti coinvolti nel progetto. Sono evidenti, in modo ricorsivo, i segni del degrado, gli accenni alla struttura delle poderose travi grigie di cemento armato, alle vetrate spaccate, alla natura aspra che impedisce di vedere agevolmente le forme degli edifici; poiché lo spazio atmosferico produce sempre un inaspettato coinvolgimento, indipendente dalla capacità di decodifica dei significati, il luogo ha generato anche curiosità e attrazione.

Nei due incontri successivi sono state strutturate ricerche alla scoperta di contenuti storici, architettonici e sociali e si è agito sulle prime impressioni dei partecipanti per ritrovarle, spingendolo a interpretare di nuovo i luoghi, ancora 'a distanza'. Google Earth ha rivelato l'impianto del sistema architettonico dall'alto, impraticabile dal livello stradale 'fisico' e ha consentito di apprezzare l'ampiezza del complesso rispetto al contesto del quartiere. Questa rappresentazione in pianta del sistema di architetture ha agevolato l'identificazione delle singole strutture. L'insieme di testimonianze e di fotografie d'archivio ha reso 'visibili' le funzioni originarie delle strutture e le logiche progettuali.

Il percorso formativo ha sensibilizzato all'importanza delle memorie per interpretare correttamente il rapporto tra rovine e paesaggio urbano. Gli strumenti forniti sono stati quelli della narrazione transmediale: dalla scrittura testuale ai linguaggi visivi, affinché fossero valorizzati sia i contenuti storici sia quelli attuali. Le attività si sono focalizzate su tre tematiche principali: le atmosfere del territorio, la storia del luogo, la spazializzazione del ricordo nel paesaggio attuale. Il processo ha visto i momenti seminariali alternarsi a ricerche documentarie, esercitazioni pratiche a rappresentazioni creative.

In sintesi, la prima parte del lavoro (online) ha lasciato rapidamente spazio a uno sguardo sempre più allenato e colto, che ha portato gli studenti a mettersi in gioco con una visione d'insieme critica e consapevole. Tra gli strumenti per la condivisione virtuale sono state utilizzate lavagne interattive (Fig. 10) e piattaforme per sondaggi statistici in tempo reale. La produzione di nuvole di parole (Fig. 11) ha stimolato il confronto tra punti di vista. Così se il primo incontro aveva messo a fuoco un Marchiondi 'decadente', 'brutto', 'abbandonato', successivamente agli approfondimenti gli studenti hanno iniziato a comunicare 'senso di protezione', 'cambiamento' e 'rinascita'. La nuova consapevolezza è stata formalizzata con la produzione di reportage fotografici svolti in autonomia dai partecipanti (Fig. 12), che hanno restituito i punti di vista attesi: 'attenti e sensibili' (Karp, Lavine and Drugman, 1995). Quindi è stato chiesto agli studenti di aggiungere una didascalia a ogni fotografia, creando così un 'fototesto' (Cometa and Coglitore, 2016); la relazione tra verbale e visuale ha permesso di riformulare completamente la percezione individuale del luogo.

L'operazione di 'spazializzazione' (Fig. 13) è stata protagonista del terzo incontro, in cui si



Fig. 3 | Graphic elaboration by Enrico Delitala from a drawing by Fredi Drugman, Milano Città Immaginata, 2015 (source: milanocittaimmaginata.it, 2021).

Fig. 4 | Itinerary 'Le Architetture di Muzio a Milano', created and made by Archivio Muzio and the Politecnico di Milano with G. Tomaso Muzio (ideation), D. Spallazzo (graphic design), O. S. Pierini with M. Salvetti (source: cabrutta.it).

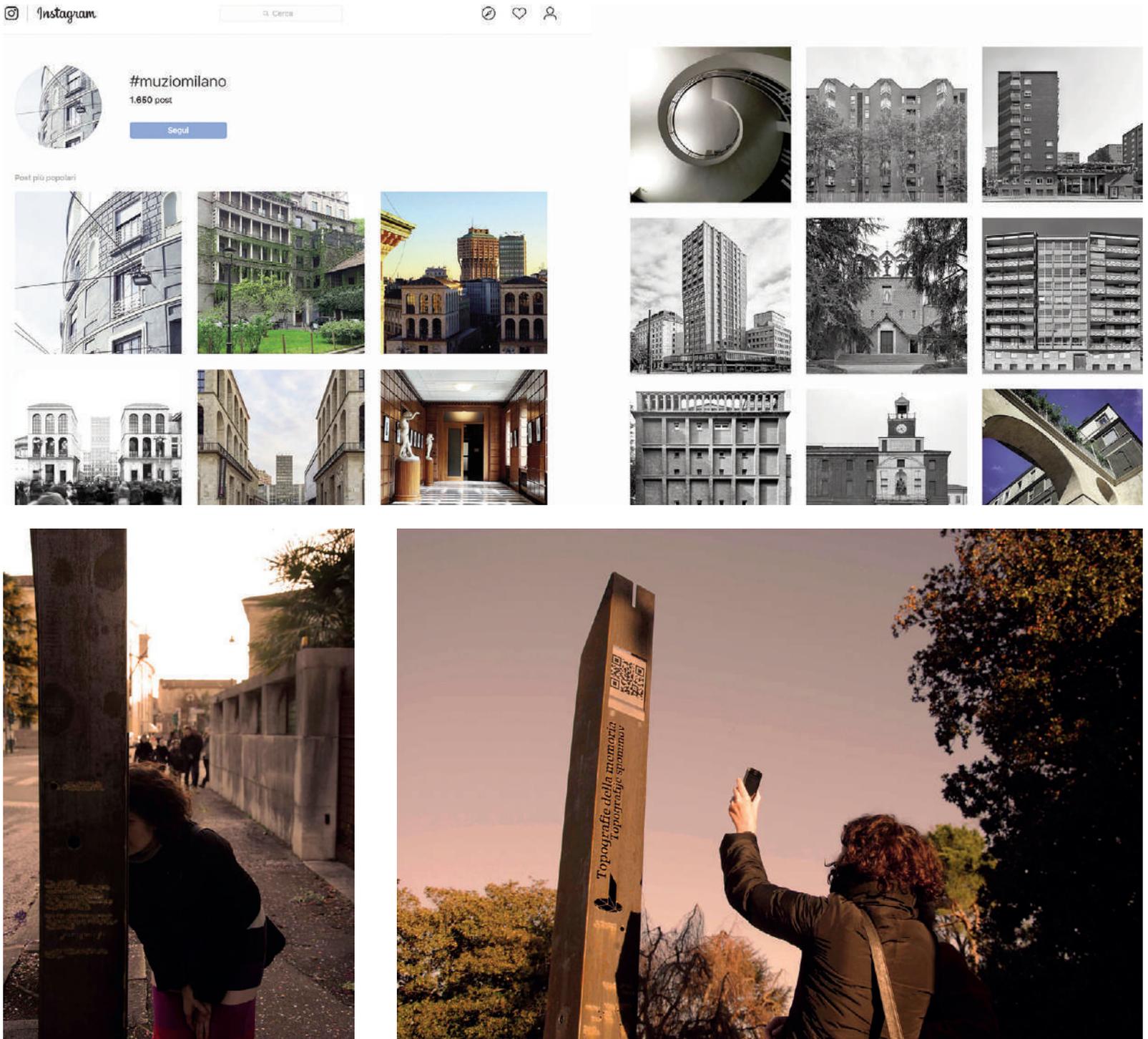


Fig. 5 | Instagram Search result #Muziomilano (source: instagram.com, 2020).

Figg. 6, 7 | Totem 'Topografie della Memoria': Physical observation through the hole on the totem; QR code reading via smartphone (source: quarantasettezeroquattro.it, 2013).

sono geolocalizzate le immagini prodotte o selezionate in rete. La pianta degli edifici del Marchiondi del 1955 è diventata il territorio virtuale di supporto delle immagini, in una sorta di collage di punti di vista. Infine, la creazione di cartoline (Fig. 14) è stata pensata come propedeutica alla sceneggiatura; gli studenti si sono idealmente rivolti alle nuove generazioni per comunicare la loro rinnovata visione dell'Istituto. L'ultimo incontro tra docenti e studenti partecipanti si è svolto in presenza presso il Marchiondi; il 'tour' a piedi (Fig. 15) intorno al complesso ha simulato un consapevole 'turismo della memoria' (Burns, Palmer and Lester, 2010). Ai partecipanti è stato chiesto di documentare il 'viaggio' con

fotografie e video da condividere sulla piattaforma social Instagram dedicata al progetto⁴; le nuove competenze in materia storica e di comunicazione, acquisite progressivamente dai giovani studenti, hanno permesso loro di percepire l'edificio non più come un rudere da demolire, piuttosto come una risorsa del quartiere e della città, dimostrando l'intuizione iniziale della ricerca applicata alla formazione.

Conclusioni | I risultati della sperimentazione inserita nella fase di avvio del progetto MIUR determinano l'idea che i 'paesaggi della memoria' possano sviluppare anche vocazioni diverse, oltre quella approfondita come 'pedagogia delle rovi-

ne' (Augé, 2004): essi presentano infatti qualità estetiche e atmosferiche (Böhme, 2010) che il Design della Comunicazione può rendere espliciti per un futuribile e consapevole 'turismo della memoria' di prossimità. Il 'sentire atmosferico', inteso come percezione degli elementi del paesaggio, definisce infatti il coinvolgimento: «[...] una situazione che ci tocca sensibilmente per la sua salienza, ossia per l'azione che esercita su di noi sotto il profilo emozionale» (Griffero, 2009, p. 51): indipendente dal nostro stato d'animo l'atmosfera cattura, coinvolge e con autorevolezza induce un'emozione (Vitale, 2013). La fase di conoscenza del Marchiondi si è, di fatto, completata con un appassionato coinvolgimento degli stu-

denti che, da virtuale e digitale, è divenuto corporeo, fisico ed emozionale (Greer and Grobman, 2017). La conoscenza digitale ha facilitato il riconoscimento del luogo come 'interfaccia' spazio-temporale: tra una realtà territoriale fisica, che appare solo superficialmente decadente e muta, e una realtà costituita dall'insieme di contenuti immateriali. L'Istituto è stato reinterpretato come generatore di un immaginario inedito tra passato, presente e futuro, commistione di memorie storiche, collettive e individuali.

I risultati più importanti riguardano il riconoscimento del valore della 'persistenza stabilizzante del luogo' come fonte di memorie vigili e attive (Casey, 1987); il Marchiondi è stato così 'risemantizzato' come contenitore di identità (Bassanelli, 2015), la cui genesi riverbera nell'intero quartiere e nella città, con un importante potenziale trasformativo in chi osserva. Al centro non è il riconosciuto valore della storia nella formazione didattica, dunque, piuttosto il potenziale trasformativo della conoscenza quando riverbera nella percezione dei luoghi: intesa come pedagogia del ricordo, essa genera inedite azioni e progettualità, fino a concepire, si vorrebbe, un turismo nuovo in luoghi non turistici. La criticità più forte del progetto riguarda la scelta (accolta come sfida) dello svolgimento a distanza della maggior parte delle operazioni seminariali, con un solo incontro fisico con gli studenti partecipanti avvenuto in prossimità del Marchiondi e guidato dai ricercatori. In ottica futura, potrebbe essere importante tentare un approccio massimamente diretto all'esplorazione e volto a un'immersione percettiva 'fisica', che è sempre più immediata e atmosferica (Griffero, 2016). La ricerca applicata al caso Marchiondi definisce comunque un modello di conoscenza e apprendimento potenzialmente valido per quei luoghi dell'abbandono a margine dello spazio territoriale.

ry, in relation to the pedagogical value of memory. The case study concerns a cycle of workshops as part of a training course to create a documentary with the students of the Institute of Higher Education G. Galilei-R. Luxemburg in Milan (winner of the MIUR call for applications 'Cinema per la scuola - I progetti delle e per le scuole'). Communication Design applies the philosophy of 'memory spatialisation' to define an innovative training methodology able to amplify the perception of the atmosphere of places beyond the first impression, with virtual meetings and tours on the territory. The aim is to give meaning to 'forgotten' places and to provide virtual, physical and digital tools for aesthetic and perceptive interpretations.

The relationship between places and memories is, in fact, very close. Every memory is located in a space and every sign in the environment represents a 'footprint' of an event from the past. It can be said that the link between the human being and the landscape is 'rooted' in an mnemonic level: in the practice of spaces, in the experience of atmospheres that change over time, in the morphologies gradually becoming familiar. A bond made of emotions, because every activity is remembered in the place where it happened. In the villages, as in the cities, it is possible to perceive ancient facts even without having experienced them personally, therefore, it is possible to decode the traces whose symbolic meanings we are familiar with, just as if they were forms of 'environmental writing'. In this way, the landscape, that 'condenses the relations of the society-space-time system' (Fiorani, 2005, p. 9), reveals to be a 'sociocultural produced object' (Galasso, 2018, p. 141), i.e. 'place of events'. In an 'organic' sense, landscapes can be considered 'living hypertexts' (Calabi, 2009), with a 'visible' surface (represented by architecture, infrastructure, itineraries, hubs and flows) and a deeper structure. The latter consists of a network of memories not always tangible and often only perceptible as 'atmospheres' (Griffero, 2016). Therefore, the landscapes are memories activators, able to bring back experiences,

relationships, social dynamics, facts of public relevance and daily practices (Cattunar, 2014, p. 2).

Some cultural identities are fundamental to decode, represent and communicate the atmosphere of a place; for this reason, memories can be the starting point of a Design that makes accessible identities, by healing 'territorial amnesia'. The mass conditioning of tourists and the communicative stereotypes usually do not encourage the valorisation of different and less-known 'places'. Transcending the idea that only some places have an aesthetic and cultural value is, in fact, the first step to an unconventional communication choice, oriented to maintain inclusive and original points of view: all places have an aesthetic value, which constitutes its identity and its individuality (Baule, Calabi and Scuri, 2014, p. 207).

Moreover, places play a fundamental role in the construction of a social identity, and the memory that belongs to them is full of identity awareness. The absence of memory is the absence of identity because communicating means not only 'putting in common', but also making accessible different territorial realities by enhancing their roots. The design has the task of translating hidden contents, using languages that report the stories about the places from which they originated. Its purpose is to interpret a sort of 'predictive narration' that allows imagining the places in order to accompany, as a guide, to discover new points of view. On the one hand, Design supports the traditional activities to distribute archive materials and consequently memories; on the other hand, it defines the paradigms of narration and makes them explicit. Design can, eventually, stabilise the memory and make it accessible through representation, offering itself as a valuable educational tool for cultural circulation.

When the material and immaterial culture have been joined together, the Design has made its way through Authorities and Cultural Institutions as 'a tool to encourage and promote the enhancement of Heritage' (Irace, 2013, p. 8). Still, its task is to 'mediate' and 'create relationships', proposing interpretative models focused on cultural val-

The paper presents the results of the applied research of Communication Design for the Territo-

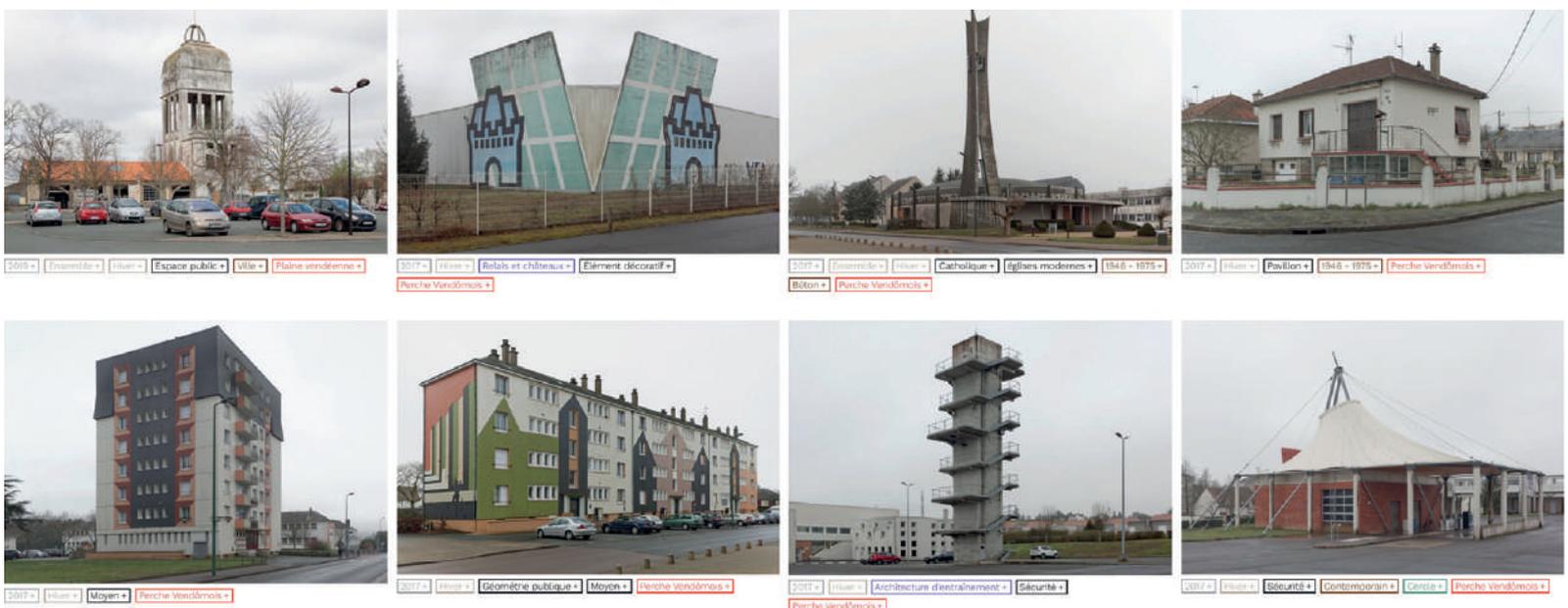


Fig. 8 | The places of Atlas des Régions Naturelles (source: archive-arn.fr/liste).



Fig. 9 | Marchiondi Institute, via Noale, Milano (credit: authors, 2021).

Tab. 1 | Educational activities chart (credit: authors, 2021).

Next page

Fig. 10 | Teaching activity with interactive whiteboard (jamboard): 'Un'immagine per descrivere il Marchiondi' (credit: authors, 2021).

Fig. 11 | Word cloud: 'Una parola per descrivere il Marchiondi' (credit: authors, 2021).

Fig. 12 | Image taken from the photographic reportages made with the students (credit: authors, 2021).

SEMINAR	EDUCATIONAL ACTIVITIES	OUTPUT
<p>DIFFERENT PLACES</p> <p>Spaces for people that know where to look</p>	<p>Analysis of the historical and social context of the Marchiondi; Introduction by Vittoriano Viganò; Architectonic and structural characteristics of the complex</p> <p>Territorial stratification of the Marchiondi from its origin up to this day; how does the institute look today?</p> <p>Search on Google Maps and Google Earth; Image search online</p> <p>Analysis of the place of memory concept; Is the Marchiondi a place of memory?</p>	<p>Word cloud 'A word to describe the Marchiondi'</p> <p>Jamboard 'An image to describe the Marchiondi'</p> <p>Word cloud 'An emotion linked to the Marchiondi'</p>
<p>DIFFERENT POINTS OF VIEW</p> <p>Signs for people that know where to look</p>	<p>Analysis of signs linked to the Marchiondi's structure and still visible; Investigation on the signs as parts of the memory</p> <p>Analysis of the concept of content mapping</p> <p>Virtual path along the perimeter of the Marchiondi; Recognition of the original functions of each building; Recognition of designed buildings never created</p> <p>Analysis of, material and immaterial, documents that can enrich the research (videos, bibliography, oral histories)</p>	<p>Creation of an individual photographic reportage consisting of 12 photographs and their texts</p> <p>Participatory mapping of images on 1955 original map by Vittoriano Viganò</p>
<p>DIFFERENT ATMOSPHERES</p> <p>Emotions for people that know where to look</p>	<p>Analysis of the concept of atmosphere</p> <p>Analysis of the postcard tool for territory narration</p>	<p>Jamboard 'Marchiondi's atmospheres'</p> <p>Creation of postcards as traces of memory for the Marchiondi</p> <p>Launch of the Instagram profile to share created materials</p>
<p>TOUR</p> <p>Walking around the Marchiondi</p>	<p>On-site research</p> <p>Analysis of the Marchiondi as a possible site for 'tourism of memory'</p>	<p>Production of on-site videos and photographs to be shared on social media to enhance and narrate the place</p> <p>Creation of an extemporary exhibition on the perimeter of the Marchiondi by affixing participatory posters made from word clouds and jamboards</p>

ues. Memory Institutions have been renovated too. We are now witnessing to an experiential cultural modality of enjoyment that spreads in the territory, in the landscape and in the urban context, evolved compared to the recent past (Careri, 2006): a 'spatialisation of memories' as a new aesthetic practice. The experience of enjoyment inevitably puts participation at the core of the project (Marrone, 2001), also through immersive devices and contents, in an engaging perspective.

The aim of the study here presented is to focus on methods and tools for the spatialisation of urban memories, keeping a pedagogical perspective. As mentioned before, this work is developed within the project funded by MIUR called *Educazione e Memoria – Un Racconto di Periferia*. The specific role of Communication Design in the project (Politecnico di Milano, Design Department) is to teach the understanding of mnes-

tic aspects. The outcome expected will be a full-length film to be made with the students of the Institute of Higher Education G. Galilei-R. Luxemburg in Milan.

Below, are presented some case studies in which Communication Design becomes a 'translator of memories'. In particular, examples of archives, museums and historical places have been selected, where memories are organised to be communicated with emotion and emphasis, and to go beyond the limits of conservation. In these examples, the communication project becomes 'memorable' because of the level of interaction and immersive experience in the physical, virtual and digital landscape. Finally, we analysed the place of memory at the core of MIUR project and of this paper: the Marchiondi Spaggiardi Institute and its architect Vittoriano Viganò. Impressions, emotions, and historical facts on

the material and immaterial memory of this brutalist symbol were collected together with the students of the Technical Institute, winner of the call for applications. During four meetings – three of them remotely and one near the Marchiondi Institute – the activities have been focused on 'interpreting' places and on the enhancement of the identities that memory reactivates.

Education and memory | Highlighting the close bond between memory and territory does not follow obvious procedures. The challenge concerns many cultural Institutions, which open to the digital world activating bonds with social spaces. It appears increasingly clear that the methodologies of creation, organisation and management of knowledge are changing, due to a process of epistemological change started more than half a century ago that in the last fifteen years has undergone a significant acceleration (Quaggiotto, 2012, p. 113). Therefore, even the concept of 'communication' has changed; from an act of 'sharing', communication is now shifting to represent the 'relationship context' powered by communication itself (Fabris, 2018), in a circuit that integrates 'digital', 'physical' and 'virtual' spaces.

Art and historical culture have gradually taken possession of digital networks, and mobile devices have given the possibility to overlap the real territory space with the cartographic one, by geo-locating contents and data. The possibilities of integrating content on a map have acted as a driving force in activating tourists flows. They have also determined the recognition of mnemonic meanings in a maieutic key. Over the years, several communicative experiments have emerged, forming a first corpus of analysis that focuses on role models. All the five case studies, described below, present 'memorable', immersive and educational itineraries, articulated between virtual, physical and digital worlds.

Storie Milanesi¹ is a digital project that presents the city of Milan through the voice of famous people, who have left to the city their cultural heritage preserved in house-museums and ateliers. The project, by Rosanna Pavoni and the Adolfo Pini Foundation, with the collaboration of Milan City Hall and the Cariplo Foundation, describes these places through the stories written by the author Gianni Biondillo, the illustrations by Ilaria Cheloni and the photographs by Alessandro Giulio Midlarz. The final outcome is an imaginative plot, which enriches the city map with new meanings. The house-museums are presented in a weave of stories that enhance the biographies interconnected with the places. (Figg. 1, 2).

Milano Città Immaginata is a project by CASVA archives (Centre for Advanced Studies of Visual Arts) that shows the creative ideas of designers who describe a possible Milan. For the first time, it displayed ten projects kept in the archives. Milano Immaginata can be included in the list of architectural and urban 'missed opportunities'. The purpose of the project, as the architect Luca Basso Peressut said, is that the ideas never realised can have a great proactive power, leave traces, be a seed able to sprout guidelines and concrete solutions completed years or decades later (Fratelli and Sacerdoti, 2015, p. 15). The 'imagined' projects have been revisited (Fig. 3) in everyday-life places through a

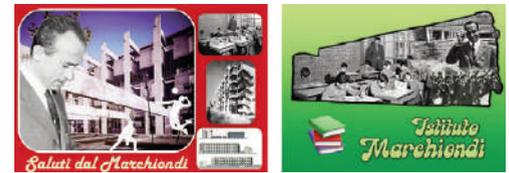


Fig. 13 | Didactic activity of spatialisation of images on the original 1955 map of the Marchiondi (credit: authors, 2021).

Fig. 14 | Examples of postcards created by the students during the research (credit: authors, 2021).

Fig. 15 | Final phase of the research, tour of the students around the perimeter of the Marchiondi (credit: authors, 2021).

Viganò proposed a structure sharply different from the previous one, which provided a refined balance between recreational and educational spaces to stimulate social cohesion. Viganò described the architectural result, in brutalist style, as a large body, a small autonomous city – for housing, education, initial employment, leisure, pastimes, medical and mental care for children in need, to ensure that the young guests had the best possible hygienic and moral conditions, to stimulate processes of self-consciousness and feelings of freedom (Graf and Tedeschi, 2009, p. 74). Until then, community homes had been conceived for imprisonment and confinement. Viganò designed a rigorous structure that could make the children feel safe, but at the same time, full of colours, with bright windows, open spaces and low walls. The functional role established an innovative pedagogical point of view, to overcome previous coercive and punitive methods. The new Marchiondi Institute aspired to become a microcosm of relations where ‘the children appreciate their new home and do not escape’ (Viganò, 1958, p. 68): ‘des espaces autres’ (Foucault, 2004).

The Institute, closed in the 1970s, is today a structure that exists only if the gaze lands fortuitously on its grandeur but perceives disuse, without being able to deduce historical information from its ruins (Augé, 2004). At the same time, the brutalist architecture is, as Derrida would say, a ‘monumémoire’, ‘to’ and ‘in memory’, ‘a space more linked to memory than to remembrance of the past through material evidence’ (Agazzi and Fortunati, 2007, p. 532). With its history, the ‘ruins of’ the Marchiondi Institute (Fig. 9) become ‘alive’ in the documentary-film proposed by the Institute of Higher Education G. Galilei-R. Luxemburg, directed by Andrea Caccia.

Some researchers of the DCxT³ group (De-

sign della Comunicazione per il Territorio) of the Politecnico di Milano, Design Department, involved in the project, coordinated the meetings to guide students to understand the mestic and atmospheric levels (Tab. 1). For design, spatialising the memory is a cultural action that brings knowledge back to the territory, making history accessible and modifying the stereotype that accompanies not reconverted architectures that are perceived as foreign (and even ‘dangerous’) to the urban social fabric.

Methodology and outcomes | Mixing theory and practice, the activity of ‘investigation’ on the Marchiondi Institute has been structured in four seminars, focused on the ‘pedagogical vocation of ruins’ (Augé, 2004). Each meeting aimed to make the place seen as a repository of memories that needed to be brought to light. The first three meetings were carried out online, due to the strict limitations imposed by the pandemic, stimulating the ‘virtual access to the concept’, while the last one was on location.

The first seminar was a preparatory exploration of the surroundings of the Marchiondi (today inaccessible). The demand for digital images taken from the internet, without providing historical insights, promoted the elaboration of spontaneous descriptions in the participants. The Marchiondi’s ‘atmospheric features’ emerged. The dichotomy attraction/repulsion has materialised in the descriptions of the students involved in the project. Signs of degradation, traces of the structure’s imposing grey beams in reinforced concrete, the broken windows, the harsh nature that prevents from seeing precisely the shapes of the buildings, emerged recursively. Since atmospheric space always produces an unexpected involvement, independent from the ability to decode meanings, the place has also generated

curiosity and attraction. In the two following meetings, the research was aimed at discovering historical, architectural and social contents. The participants worked on their first impressions to renew them, aiming at reinterpreting the places, still ‘at distance’. Google Earth revealed the layout of the architectural system from above, impossible to be seen from the ‘physical’ road level and it allowed to appreciate the extent of the buildings compared to the neighbourhood. The representation through maps of the architecture system has facilitated the identification of single structures. Finally, the collection of proofs and archive photographs has made the original functions of the structures and the design logic visible.

The training course emphasised the value of memories in order to interpret the relationship between ruins and urban landscape correctly. The tools provided were transmedia narrations: from textual writing to visual languages, so that both historical and current contents would be enhanced. The activities focused on three main topics: atmosphere of the territory, the history of the place, and the memory spatialisation in the current landscape. The process alternated the seminars with documentary research, practical exercises and creative representations.

In a nutshell, the first part of the work (online) has quickly left room for an increasingly trained and cultured gaze, which has led students to get involved with a critical and aware overview. Interactive whiteboards (Fig. 10) and platforms for statistical surveys in real-time have been used as tools for virtual sharing. The production of word clouds (Fig. 11) stimulated the comparison between different points of view. The first meeting had focused on a ‘decadent’, ‘ugly’, an ‘abandoned’ Marchiondi, but after an in-depth analysis the students began to communicate a ‘sense of protection’, ‘change’ and ‘rebirth’. The new

awareness has been formalised with the production of photographic reportages carried out autonomously by the participants (Fig. 12), which have provided the expected points of view: 'careful and sensitive' (Karp, Lavine and Drugman, 1995). Then, the students were asked to add a caption to each photograph, creating a 'photo text' (Cometa and Cogliatore, 2016). The relationship between verbal and visual elements allowed to reformulate the whole individual perception of the place.

The operation of 'spatialisation' (Fig. 13) was the main topic of the third meeting, in which the images produced or selected online were geo-located. The 1955 Marchiondi buildings map has become the virtual territory for image support, a sort of collage of points of view. Finally, the creation of postcards (Fig. 14) was conceived as a preparatory step to the screenplay; the students ideally speak to the new generations to communicate their renewed vision of the Institute. The last meeting between teachers and participating students took place in person at the Marchiondi Institute; the 'tour' on foot (Fig. 15) around the complex, simulated a conscious 'tourism of memory' (Burns, Palmer and Lester, 2010). The participants were asked to document the 'journey' with photographs and videos shared on the Instagram page dedicated to the project⁴. The new historical and communication skills, acquired progressively by young students, have allowed them to perceive the building no longer as a ruin

to be demolished, but rather as a resource for the neighbourhood and the city, demonstrating the initial intuition of the research applied to education.

Conclusions | The outcomes of the didactic experimentation included in the initial phase of the MIUR project determine the idea that the 'landscapes of memory' can also develop different vocations, in addition to the in-depth 'pedagogy of ruins' (Augé, 2004). In fact, they show aesthetic and atmospheric qualities (Böhme, 2010) that Communication Design can make explicit for a future-oriented and aware 'tourism of memory' proximity. 'Feeling the atmosphere', as perception of the elements of the landscape, defines the involvement as a situation that touches us appreciably for its salience, that is for the action it exerts on us from an emotional point of view (Griffero, 2009, p. 51). Separated from our state of mind, the atmosphere captures, involves and authoritatively provokes an emotion (Vitale, 2013). The phase of knowledge of the Marchiondi has, in fact, ended with a passionate involvement of students that, from virtual and digital, has become corporeal, physical and emotional (Greer and Grobman, 2017). The digital knowledge has facilitated the recognition of the place as a space-time 'interface', between a physical territorial reality, which only apparently appears decadent and mute, and a reality of immaterial contents. The Institute has been reinterpreted as the gen-

erator of an original imaginary for the past, present and future, a mixture of historical, collective and individual memories.

The most important results concern the recognition of the 'stabilising persistence of the place' as a source of vigilant and active memories (Casey, 1987); the Marchiondi has acquired a new 'semantic meaning', becoming a container of identity (Bassanelli, 2015), whose genesis reverberates in the whole district and in the city, with an important transformative potential in the observer. Therefore, the recognized value of history in educational training is not at the centre anymore, but rather the transformative potential of knowledge. When it reverberates in the perception of places – understood as a pedagogy of remembrance – generates unprecedented actions and planning, until conceiving a new tourism in non-tourist places. The main problem of the project is the choice (accepted as a challenge) of the remote learning for many seminar operations, with only one meeting in person with the students near the Marchiondi and led by researchers. From a future perspective, it might be important to try a more direct approach to exploration, aimed at a 'physical perceptive immersion', which is increasingly immediate and atmospheric (Griffero, 2016). The research applied to the Marchiondi case defines a knowledge and a learning model potentially valid for those abandoned places on the fringes of territory.

Acknowledgements

The contribution is the result of a common reflection of the authors. Nevertheless, the introductory paragraph and 'Conclusions' are written by D. A. Calabi, the paragraph 'Education and memory' by B. Borghi and the paragraphs 'Marchiondi memories' and 'Methodology and outcomes' by C. S. Galasso.

Notes

- 1) For further information, please see the website: storiemilanesi.org [Accessed 15 October 2021].
- 2) For further information, please see the website: archive-arn.fr [Accessed 23 October 2021].
- 3) The workshop activities are coordinated by Prof. D. A. Calabi with B. Borghi and C. S. Galasso.
- 4) For more information see the Instagram page: [progettomarchiondi](https://www.instagram.com/progettomarchiondi) [Accessed 15 October 2021].

References

- Agazzi E. and Fortunati V. (eds) (2007), *Memoria e saperi – Percorsi transdisciplinari*, Booklet, Milano.
- Augé, M. (2004), *Rovine e macerie – Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Baule, G., Calabi, D. A. and Scuri, S. (2014), "Narrare il Territorio – Dispositivi e Strategie d'Innovazione per gli Spazi Percepiti", in Coletta, C., Colombo, S., Magaudda, P., Mattozzi, A., Parolin, L. L. and Rampino, L. (eds), *A Matter of Design – Making Society through Science and Technology – Proceedings of the 5th STS Italia Conference*, STS Italia Publishing, pp. 1-15. [Online] Available at: academia.edu/15514760/Narrare_il_Territorio_Dispositivi_e_Strategie_dlnnovazione_per_gli_Spazi_Percepiti [Accessed 15 September 2021].
- Böhme, G. (2010), *Atmosfere, estasi, messe in scena*

– *L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano.

Broccardi, F. and Vicari C. (2019), "Social network economy – Musei, follower e partecipazione", in *Artribune.com*, newspaper online, 12/04/2019. [Online] Available at: artribune.com/progettazione/new-media/2019/02/social-network-economy-musei-follower-partecipazione [Accessed 15 September 2021].

Burns, P., Palmer, C. and Lester, J. (eds) (2010), *Tourism and Visual Culture – Volume 1 Theories and Concepts*, CABI, Wallingford (UK).

Calabi, D. A. (2009), "Design della comunicazione e territorio – Uno strumento strategico di relazione | Communication design and environmental – A strategic instrument of relationship", in *Strategic Design Research Journal*, vol. 2, issue 1, pp. 7-10. [Online] Available at: revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5148 [Accessed 15 September 2021].

Careri, F. (2006), *Walkscapes – Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino.

Cattunar, A. (2014), "Memorie di confine – L'archivio multimediale e il museo diffuso dell'Associazione Quarantasettezeroquattro", in *Storia e Futuro – Memorie del quotidiano*, n. 34, pp. 1-20. [Online] Available at: storiaefuturo.eu/memorie-di-confine-larchivio-multimediale-e-il-museo-diffuso-dellassociazione-quarantasettezeroquattro [Accessed 15 September 2021].

Cometa M. and Cogliatore R. (eds) (2016), *Fototesti – Letteratura e cultura visuale*, Quodlibet, Macerata.

Fabris, A. (2018), *Etica per le tecnologie dell'informazione e della comunicazione*, Carocci, Bologna.

Fiorani, E. (2005), *I panorami del contemporaneo*, Lupetti, Milano.

Foucault, M. (2004), *Utopie Eterotopie*, Cronopio, Napoli.

Fratelli, M. and Sacerdoti, P. (eds) (2015), *Milano Città Immaginata – 10 progetti dagli archivi CASVA*, Comune

di Milano, Milano.

Galasso, C. (2018), *Zone di memoria – Il design per gli archivi del territorio*, FrancoAngeli, Milano.

Graf, F. and Tedeschi, L. (eds) (2009), *L'Istituto Marchiondi Spagliardi di Vittorio Viganò*, Mendrisio Academy Press, Mendrisio.

Greer, J. and Grobman, L. (eds) (2017), *Pedagogies of Public Memory – Teaching Writing and Rhetoric at Museums, Memorials, and Archives*, Routledge, London.

Griffero, T. (2016), *Il pensiero dei sensi – Atmosfere ed estetica patica*, Guerini e Associati, Milano.

Griffero, T. (2009), "Atmosfericità – 'Prima impressione' e spazi emozionali", in *Aisthesis*, vol. 2, issue 1, pp. 49-66. [Online] Available at: doi.org/10.13128/Aisthesis-10947 [Accessed 15 September 2021].

Irace, F. (2013), *Design & Cultural Heritage – Immateriale Virtuale Interattivo | Intangible Virtual Interactive*, Electa, Milano.

Karp, I. and Lavine, S. D. (eds) (1995), *Culture in mostra – Poetica e politiche dell'allestimento museale*, CLUEB, Bologna.

Lupo, E. and Trocchianesi, R. (2013), *Design & Cultural Heritage – 3. Progetto e Memoria del temporaneo | Design and Memory of the Ephemeral*, Electa, Milano.

Marrone, G. (2001), *Corpi sociali – Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino.

Quaggiotto, M. (2012), *Cartografie del sapere – Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza*, FrancoAngeli, Milano

Ricoeur, P. (2004), *Ricordare, dimenticare, perdonare – L'enigma del passato*, Il Mulino, Bologna.

Viganò, V. (1958), "L'Istituto Marchiondi a Milano-Baggio – L'internato per ragazzi difficili di Vittorio Viganò", in *Comunità*, n. 57, pp. 64-70.

Vitale, G. (2013), *Design di sistema per le istituzioni culturali – Il museo empatico*, Zanichelli, Bologna.

