

IL GRAPHIC DESIGN PER IL MIGLIORAMENTO DELL'ACCESSIBILITÀ MUSEALE

Bisogna che i monumenti cantino. È necessario che essi generino un vocabolario, creino una relazione, contribuiscano a creare una società civile. La memoria storica, infatti, non è un fondo immobile in grado di comunicare comunque, bisogna sapere come farla riaffiorare, va continuamente rinarrata. Anche perché, se il patrimonio storico, culturale, non entra in relazione con la gente, declinando i linguaggi diversi e parlando a tutti, rischia di morire, incapace di trasmettere senso e identità a una comunità.

Paul Valéry

Negli ultimi decenni una profonda trasformazione, in un processo ancora in atto, ha coinvolto i luoghi della cultura e i musei in una progressiva apertura e attenzione verso i fruitori e le diverse tipologie di pubblico. In questo contesto hanno assunto sempre maggiore importanza il graphic e il visual design che svolgono un ruolo specifico nello spazio a due e tre dimensioni, che si estende su supporti che vanno dal materiale cartaceo sino alla volumetria dell'ar-

chitettura, includendo tutti quei materiali che si pongono tra i due estremi. Queste discipline, insieme, servono a creare l'immagine coordinata di un'istituzione e a supportare le scelte museografiche dei curatori in un'ottica di accessibilità sia fisica, sia culturale.

La grafica aveva un tempo il solo compito di "rendere visivamente" un concetto, mentre oggi è in grado di intervenire in modo incisivo per rendere accessibile il messaggio.

Il designer deve lavorare sul concept, che consiste nell'applicare al contenuto scientifico iniziale una precisa successione di operazioni grafiche:

1. individuazione delle caratteristiche salienti del contenuto;
2. estrapolazione dei tratti grafici propri di ciascun carattere;
3. elaborazione di una sintesi grafica che riassume i tratti in un unico "concetto grafico".

Il concept si esplica attraverso scelte grafiche opportunamente selezionate: le palette dei colori, i set di fonts, i supporti espositivi.

Il graphic designer che opera in un museo deve porsi l'obiettivo di progettare nell'ottica di un "design inclusivo" dove il progetto grafico non è pensato esclusivamente per persone con disabilità, ma neanche le deve escludere. Design inclusivo significa essenzialmente un design per tutti, come auspicato anche dalle Linee Guida per la Comunicazione del MiBACT (2015).

Alcune best practices mostrano come il corretto sviluppo di un concept, a partire dal logo fino a tutto il coordinato della comunicazione visiva, possa avere ricadute misurabili sulla trasmissione del messaggio a un vasto pubblico di utenti e contribuire a rafforzare il legame tra cittadini/visitatori e patrimonio culturale.

In questa sede portiamo a confronto tre casi: l'American Museum of Natural History di New York, nelle due ultime versioni di coordinato visivo; il Natural History Museum di Londra e il Museo di Storia Naturale di El Salvador.

LOGHI	ESEMPIO		LOGO	CONCEPT	MARCHIO	PALETTE	TIPOGRAFIA	CONCLUSIONI
	Museum of Natural History	New York	Lance Wyman		Privilegia l'identità architettonica del Museo, lo spazio, il contenitore del Museo (aspetto sottolineato dal posizionamento della scritta all'interno della stessa sagoma) e non il suo contenuto.		● pantone nero	American Museum of Natural History
AMNH				Privilegia il contenuto, lo scopo del Museo. C'è una forte spinta verso l'uomo e verso le sue relazioni all'interno degli ambienti naturali che lo circondano sul pianeta Terra. Quindi è sicuramente un concept che punta sull'aspetto antropologico del Museo.		● pantone nero	AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY	
London		Kimpton		Privilegia il lettering puntando sui contorni della lettera N, che diventa un elemento chiave dell'identità, in grado di mantenere un aspetto coerente.		● pantone nero	NATURAL HISTORY MUSEUM	Il logo che, solo apparentemente, può sembrare semplice, è, invece, in grado di creare immagini caratterizzanti e forti.
El Salvador		Nadya Valish		Esprime lo scopo del museo attraverso l'immagine stilizzata di una lumaca fossile: per i Maya la lumaca era il simbolo del tempo ciclico e non lineare. L'immagine, quindi, contiene in sé il concetto della conservazione nel tempo.		● ● ●	MUSEO DE HISTORIA NATURAL DE EL SALVADOR	Riassume lo scopo del Museo, usando la chiocciola come elemento simbolico ricco di significati, legati alla cultura locale.

ICONE	ESEMPIO		ICONE	PALETTE	FOTO	CONCLUSIONI
	Museum of Natural History	New York	Lance Wyman			
London			Kimpton			
El Salvador		Nadya Valish				Il coordinato visivo, adeguato ai diversi temi e applicato all'orientamento geografico, crea dei percorsi memorizzabili per il pubblico e favorisce l'accessibilità.