

## La Valigia Intergenerazionale: un viaggio nel design tra mondi, età, culture differenti

The Intergenerational Suitcase: a journey in design between different worlds, ages and cultures

386

Franca Zuccoli, Alessandra De Nicola, Andrea Mangiardi  
Università degli Studi di Milano Bicocca, Milano

QUARTA GIORNATA INTERCULTURALE BICOCCA, BUILDING BRIDGES / TRA LE DUE SPONDE

Parole chiave:  
interculturalità;  
intergenerazionalità;  
partecipazione; industrial  
design; musei; teatro

Il presente contributo intende illustrare un progetto di ricerca azione, intrapreso nel 2014 e in via di conclusione, mirato a favorire la partecipazione attiva di nuovi pubblici, attraverso una metodologia di fruizione condivisa, all'interno del circuito del design milanese formato da: Fondazione Franco Albini, Fondazione Achille

Castiglioni, Fondazione Vico Magistretti, Fondazione Triennale Design Museum.

Il progetto *Valigia Intergenerazionale* nasce dall'esigenza di aprire ancora di più le porte di queste fondazioni e di riuscire così a entrare in relazione con un pubblico nuovo, che difficilmente frequenta questi spazi. L'industrial design rappresenta una tipologia patrimoniale importante per lo scopo prefissato dal progetto, poiché è composto da oggetti di uso comune, che influenzano in modo significativo le modalità del vivere di ciascuno, a prescindere dal proprio portato culturale. L'intento del progetto è quello di rompere l'aura di specializzazione ritenuta quasi necessaria per avvicinarsi a questi patrimoni, aprendo a differenti generazioni poste in connessione, oltre che alle scuole secondarie di primo grado caratterizzate da una forte presenza di alunni stranieri di prima o seconda generazione.

L'idea è quella che gli oggetti possano fungere da tramite tra le storie personali e i contenuti culturali proposti dai musei. Elemento caratterizzante è la costruzione di quattro valigie, strumenti didattici pensati per coinvolgere i pubblici in un viaggio metaforico tra luoghi e saperi, preconoscenze e apprendimenti: esse hanno svolto la funzione di bagaglio condiviso, arricchito di esperienze, significati e ricordi da condividere con diversi pubblici. Il contenuto di ciascuna valigia (oggetti, scritti, materiali d'archivio, fotografie) è stato il tramite per co-costruire le conoscenze, mentre un sistema informatico incorporato (composto da un mini computer e da un proiettore) ha permesso di inserire contenuti di approfondimento sui temi trattati in ciascuna attività del progetto. Sono state coinvolte due scuole secondarie di primo grado delle periferie milanesi (Bicocca e Gratosoglio), per un totale di 15 classi (350 ragazzi), cinquanta over 60 (di cui quindici coinvolti attivamente in tutte le fasi).

Il progetto si è articolato in 10 azioni suddivise in due anni di progetto attraverso 4 step: a) formazione attraverso i patrimoni delle quattro Istituzioni di Design; b) apporto esperienziale personale rispetto ai contenuti della formazione; c) condivisione dei nuovi contenuti attraverso l'autonarrazione e la piattaforma web; d) trasformazione da fruitori a mediatori/interpreti in differenti contesti e 5 prodotti:

1. 4 valigie fisiche con dotazione multimediale;

2. un sito web con informazioni sul progetto e una rappresentazione del contenuto delle valigie;
3. percorsi Intergenerazionali prodotti con gli studenti e per il nuovo pubblico;
4. performance teatrale a partire dalle narrazioni raccolte intorno alle valigie;
5. riprese filmiche.

Il concetto di *partecipazione* è stato dunque inteso primariamente come condivisione e apertura, ma anche come un farsi sorprendere da altri sguardi, diversi da chi già conosce questi patrimoni, oltre a un condividere nuove idee e nuovi pensieri. Tutto questo per progettare azioni che possano ospitare esperienze, ricordi, ma anche progetti futuri.

<http://lavaligiaintergenerazionale.it>

### **Metodologia**

I paradigmi di ricerca a cui ci si è ispirati per questa realizzazione sono stati quelli della Design-Based Research (Barab, Squire, 2004; Design-Based Research Collective, 2003; Wang Hannafin, 2005; Pellerey, 2005) e della Art Based Research, (Sullivan, 2010), con un taglio fortemente qualitativo, nello specifico intendendo con il primo il processo che ha portato al lavoro condiviso tra ricercatori, personale del museo, insegnanti, ragazzi e over 60, mentre con il secondo riferendosi alla modalità operativa ispirata a trovare una potente connessione con il contenuto specifico dello stesso museo garantendo così una coerenza metodologica e contenutistica al progetto.

### **Obiettivi e sfondo teorico**

Gli obiettivi del progetto sono legati a tre ambiti: la fruizione consapevole dei patrimoni, la partecipazione e la condivisione delle attività culturali attraverso l'uso di linguaggi eterogenei e di tecnologie multimediali, la produzione di nuovi saperi.

Specificamente la Valigia Intergenerazionale mira a:

1. Favorire la crescita quantitativa e qualitativa del pubblico attraverso la sua formazione, tramite una metodologia innovativa, e il suo coinvolgimento diretto nelle attività. Il target selezionato rappresenta la possibilità di ampliare, in maniera socialmente utile, il bacino d'utenza.
2. Orientare, qualificare ed equilibrare la partecipazione, favorendo l'incontro e l'integrazione fra diversi pubblici: anziani e preadolescenti (di prima e seconda generazione) che raramente si avvicinano al tema del design e che con maggiore difficoltà frequentano i luoghi preposti alle attività culturali.
3. Rimuovere le eventuali barriere che ostacolano l'accesso: attraverso una consapevole frequentazione dei luoghi (barriere culturali) e attraverso l'eliminazione di vincoli economici (barriere economiche). In particolare, il progetto mira, attraverso l'adozione del linguaggio teatrale e l'utilizzo di tecnologie multimediali, a garantire il più ampio pluralismo.
4. Ispirare i giovani verso le professioni legate alla cultura e alla valorizzazione del patrimonio culturale.
5. Restituire agli over 60 un ruolo attivo e di condivisione di esperienze e di sapere.

### **Risultati**

Sensibilizzare, diffondere, sostenere i patrimoni e la cultura del design. La formazione degli studenti (giovani e non), finalizzata ad un coinvolgimento in prima persona nelle attività culturali, ha comportato: la scoperta e la possibilità di orientarsi verso le professioni legate sia alla cultura sia alla valorizzazione del patrimonio culturale; la curiosità del pubblico non coinvolto direttamente, in particolare le famiglie d'origine straniera e non che per

molteplici ragioni non sono in grado di accedere al patrimonio culturale; la scoperta, da parte del grande pubblico, di nuove forme di accesso alla cultura e di nuovi saperi all'interno di istituzioni ospitali e aperte a tutti.

Keywords:

Intercultural issues;  
intergenerational  
communication;  
participation; industrial  
design; museums; theatre

This work describes an action research project started in 2014 and still in progress. It aims at encouraging active participation of new publics, through a shared fruition methodology, inside a network of Milan's design brands: Franco Albini Foundation, Achille Castiglioni Foundation, Vico Magistretti Foundation, Triennale Design Museum Foundation. The *Intergenerational Suitcase* project originates from the need of opening up the doors to those foundations, in order to create a relationship with a new public, one that is unlikely to enter their spaces. Given the objectives of the project, industrial design represents an important kind of heritage, as it is made by everyday objects that significantly influence the way we live, regardless of our cultural background. The intent of the project is that of breaking the aura of specialization that is commonly thought as necessary in order to approach such heritage. This can be accomplished by opening up the possibility to participate to people of different generations and to schools where a high number of non-native pupils is present.

The guiding idea is that objects act as a link between personal stories and cultural content proposed by museums. A central element in the project is the construction of four suitcases, educational tools designed to engage the different publics in a metaphorical journey among knowledge and places, foreknowledge and learning: they represent some shared luggage, to be enriched by experiences, knowledge and memories, and to be shared between different publics.

Each suitcase contains physical objects, writings, archive entries and photographs that represent an opportunity for building knowledge, while a builtin, small computer system (composed by a mini-PC and a mini-projector) allows to include further content about the topics of the activities of the project.

Two schools of Milan's suburbs (Bicocca and Gratosoglio) got involved in the project, for a grand total of 15 class groups (350 pupils) and 50 people who are over 60 years old (of whom 15 already took an active part in the project).

The project is structured in 10 actions over 2 years, divided into 4 main steps:

- a) Participating in instructional activities about the heritage represented by the four foundations;
- b) Connecting personal experience with the content proposed in step 1;
- c) Sharing new content through self storytelling and a web platform;
- d) Changing from end-users to mediators/performers in different contexts.

The project also aimed at the creation of 5 products:

- 1) 4 suitcases;
- 2) a website, containing information about the project and the content of the suitcases;
- 3) intergenerational activities produced by participant pupils and for the new public;

- 4) a theatrical performance, based on the storytelling developed around the suitcases;
- 5) video recordings.

Participation is intended here primarily as sharing and openness, but also as letting different views – from those who are not familiar with the heritage – come as a surprise. The main intent is that of designing interventions that would be capable of creating a space for experiences and memories, but also future projects.

### Methods

The research paradigms that inspired this work were those of Design-Based Research (Barab, Squire, 2004; Design-Based Research Collective, 2003; Wang Hannafin, 2005; Pellerey, 2005) and of Art Based Research (Sullivan, 2010), with a strong qualitative approach. Specifically, the former method was adopted in the process of sharing a work plan between researchers, museum personnel, teachers, pupils and senior participants, while the latter inspired the attempt at finding a powerful connection with the specific content of the museum, granting methodological and thematic coherence to the proposal.

### Objectives and theoretical background

The objectives of the project are connected with three main topics: knowingly enjoying the heritage; participating and sharing cultural activities through the usage of different languages and multimedia techniques; producing new knowledge. More specifically, the intergenerational suitcase project aims at:

- Encouraging quantitative and qualitative growth of the public through proper education and training, using an innovative methodology and directly involving participants in the proposed activities. The selected audience represents the possibility of enlarging the width of the user base for design museums in a way that has benefits for the society;
- Orientating, qualifying and equilibrating participation, by facilitating connections between different publics, like elderly and teenagers (both native and non-native) that seldom approach the topics of industrial design and may be uncomfortable in entering the spaces where cultural activities happen;
- Removing barriers preventing access, by the means of knowingly visiting the places and of removing economical impediments: specifically, through the adoption of a theatrical language and of multimedia technology, the widest pluralism is encouraged;
- Inspiring the youth in pursuing career paths in the fields of culture and heritage promotion;
- Giving back an active role to the elderly, through sharing knowledge and experience.

### Results

The training of the participants, both elderly and teenagers, aiming at personally involving them in cultural activities, resulted in: the discovery and the possibility to be informed about career paths in the fields of culture and heritage promotion; augmented curiosity of non-directly involved public, chiefly for the families of foreign origin, who

may experience many barriers in accessing the local cultural heritage; the discovery by the general public of new ways of accessing culture and knowledge in design museums opened for all.

**Bibliografia/Bibliography**

- Barab S. Squire K., 2004, *Design Based Research: Putting a stake in Ground*, in "The Journal of the Learning Sciences", 13, (1), pp.1-14.
- Dorfles G., 1972, *Introduzione al design industriale*, Einaudi, Torino.
- Moscato R., Nigris E., Tramma S., 2008, *Dentro e fuori la scuola*, Mondadori, Milano.
- Pellerey M., 2005, *Verso una nuova metodologia di ricerca educativa: La Ricerca basata su progetti (Design Based Research)*, in "Orientamenti Pedagogici" 52 5, pp.721-737.
- Sullivan G., 2010, *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. SAGE, Los Angeles-London-Singapore-New Delhi- Washington D.C .
- Wang F, Hannafin M.J., 2005, *Design-Based Research and Technology-Enhanced Learning Environments*, in "Educational Technology Research and Development", Volume 53, Number 4.