

## SCHEDA PROGETTO

### DOVE

Sardegna Ricerche – CRAFT  
Sa Manifattura, Cagliari

### DATE LEZIONI FRONTALI

- 3 e 4 febbraio 2025 (Ore 8:30- 13:30)
- 12 e 13 febbraio 2025 (ore 8:30 -13:30)

### ATTIVITÀ

- A. 20 ore di lezioni frontali (4 incontri in orario curricolare)
- B. Finalizzazione dei progetti e realizzazione dei prototipi (8 ore per progetto in orario extracurricolare)
- C. Evento di presentazione ufficiale, contest con premiazione

### DESTINATARI

30 Studenti dei licei artistici frequentanti il IV o V anno

### MODALITÀ OPERATIVE

Gli studenti lavoreranno in coppia: 15 studenti Liceo A + 15 studenti liceo B (1 studente del Liceo A in coppia con uno studente del Liceo B)

### SUPPORTO SPECIALISTICO

Designer  
Artigiani  
Esperti in fabbricazione digitale  
Team Sardegna Ricerche

### CONTENUTI E OBIETTIVI

Il workshop nasce con l'intento di far sperimentare a giovani adulti del IV e V anno del percorso liceale cosa significhi salvaguardia attiva e dinamica del patrimonio culturale attraverso un oggetto di grande potenza simbolica come il souvenir.

L'attività didattica è finalizzata alla progettazione, prototipazione e realizzazione di un oggetto/souvenir dedicato e destinato al *bookshop* di un museo selezionato, e prevede l'attivazione di un processo che consenta a giovani in formazione di reinterpretare tradizione e cultura allo scopo di consentire una promozione e fruizione partecipata dell'eredità culturale. Uno spazio rilevante sarà dedicato ad illustrare e a suggerire come le forme tradizionali e archetipiche possano essere declinate attraverso linguaggi contemporanei e come la tecnologia in sé possa diventare essa stessa un linguaggio.

Il workshop vuole essere esso stesso un'attività prototipale di un progetto più ampio che partendo da una riflessione intorno al significato di souvenir può aprire verso un cambio di paradigma, arricchito di un adeguato pensiero progettuale e di corretta comunicazione, in cui lo spazio dedicato al *bookshop* museale, con i suoi contenuti, può diventare un valido e prezioso strumento di divulgazione e supporto economico per i luoghi della cultura.



### Musei pubblici coinvolti:

- Museo Etnografico Oliva Carta Cannas – Aggius
- Museo della Ceramica – Nuoro
- Museo delle Maschere Mediterranee – Mamoiada
- Museo del Rame – Isili
- Museo Etnografico Regionale/Collezione Luigi Cocco di Cagliari

### Possibili vie progettuali:

- **oggetto feticcio** – ironico, economico, immediatamente comprensibile, semplice
- **oggetto culturale** – ricordo di una tecnica, di una tradizione, della cultura del luogo, valore connesso al territorio
- **oggetto narrativo** – veicolo comunicativo che riporta al luogo e al territorio
- **oggetto esperienziale** – interazione con l'utente per la creazione del souvenir

## LEZIONI FRONTALI - PROGRAMMA DIDATTICO

**1° giorno** (5 ore) - presentazione del workshop, del programma e degli obiettivi

- Concetti base della progettazione e della comunicazione
- Cosa è un souvenir?
- Cosa è un bookshop museale?

**2° giorno** (5 ore) – Approfondimento basi teoriche attraverso esempi e analisi critica

- Individuazione dei campi di intervento per ciascun Museo selezionato
- Interpretazione dei simboli, evoluzione e applicazione di nuovi concetti, forme e utilizzi.
- Concept e prime idee progettuali

**3° giorno** (5 ore) progettazione, verifiche e inizio fase esecutiva

- accompagnamento alla progettazione
- progetto su carta e modelli
- verifica fattibilità
- analisi e scelta della tecnica di prototipazione
- studio per realizzazione dell'oggetto attraverso tecniche tradizionali e tecnologie digitali

**4° giorno** (5 ore) fase esecutiva e presentazione progetti

- approccio operativo alla realizzazione dei prototipi
- come costruire una comunicazione dei progetti sviluppati durante le giornate di workshop



### FINALIZZAZIONE PROGETTI – REALIZZAZIONE PROTOTIPI

8 ore di lavoro/per progetto aggiuntive in cui le coppie di studenti hanno la possibilità di essere guidati e affiancati sia dai product designer docenti del progetto “Souvenir”, dall’artigiano/a individuato in base alla tecnica di prototipazione scelta e dal team di Sardegna Ricerche.

Si precisa che agli studenti verrà assegnato sia il museo per cui sviluppare il progetto sia l’artigiano/a da cui essere affiancati.

### CONTEST

I 5 musei coinvolti nomineranno ciascuno un proprio referente che farà parte di una giuria incaricata di selezionare il miglior progetto/oggetto per ciascun museo individuato: dei 15 oggetti realizzati ne verranno premiati 5 (1 per museo). Della giuria faranno parte anche i 2 docenti referenti per il PCTO, un rappresentante di Sardegna Ricerche e un esperto esterno nominato da Sardegna Ricerche. Si precisa che i referenti dei musei potranno esprimere il voto solo per i souvenir relativi al proprio museo di afferenza.

### RISULTATI DEL PROGETTO

- 15 souvenir
- 1 video racconto
- 1 catalogo
- 1 evento di presentazione ufficiale con premiazione

