

Abstract

In considerazione degli obiettivi pianificati dall'APAT connessi allo sviluppo delle progettualità di tipo didattiche riferibili ai processi di comunicazione museale, il disegnatore ha realizzato graficamente e pittoricamente su carta, molteplici tavole, eseguite interamente a mano libera, raffiguranti gli ambienti del passato con le relative faune ed i protagonisti delle illustrazioni in corso di realizzazione.

A tal fine, il disegnatore ha sviluppato diverse tipologie di disegno pittorico: realistico scientifico, fantasioso, fumettistico.

Il lavoro è stato, pertanto, suddiviso in varie fasi di esecuzione.

Rileva, in merito, che sono state inizialmente impostate le attività di realizzazione di due personaggi "guida" che accompagnassero, simpaticamente, i giovani utenti nel viaggio alla scoperta delle scienze della Terra. I personaggi, selezionati per la narrazione in questione, sono "Nautilus" e "Quarz": la scelta di questi due reperti, il primo fossile e l'altro di tipo mineralogico, è motivata dal ruolo ricoperto dagli stessi, fondamentale nel racconto dell'evoluzione di specifici processi naturali in ragione della loro importanza storica, scientifica e della collocazione cronologica degli stessi all'interno della "scala dei tempi".

I due personaggi, di cui sopra, sono stati dal disegnatore raffigurati mediante l'ausilio di tecniche grafiche pittoriche che hanno consentito la trasformazione dei due reperti scelti in "attori" narranti delle dinamiche multimediali successivamente sviluppate.

Nell'ambito dello sviluppo delle attività di stage sono stati realizzati dal disegnatore ulteriori numerosi personaggi e raffigurati molteplici animali e scenari, dal notevole impatto visivo per gli aspetti didattico/divulgativi, che hanno accompagnato tutti i vari "capitoli" di consultazione multimediale sviluppati in tale contesto.

Si evidenzia che, al fine di ottimizzare i processi di comunicazione del prodotto in corso di realizzazione da parte di APAT, sono state utilizzate metodologie di rappresentazione - attraverso il disegno - che favoriscono la "comunicazione visiva", in modo da agevolare la percezione delle principali informazioni da parte dell'utenza, in questo caso giovane, attraverso il senso della vista.