FESTIVAL DELLA CALLIGRAFIA

Calligraphy

3° Edizione 2026/2027

Istituire un museo della scrittura manuale e della calligrafia: un'idea per Fermo, per le Marche e per l'Italia

Concept per il lancio della proposta. Ver 12.10.26

La terza edizione di Calligraphy, Festival della scrittura manuale e della calligrafia, pone al centro delle celebrazioni la proposta di istituire un Museo dedicato a questo tema, iniziativa finora inedita in Italia, almeno nella forma multimediale qui proposta.

Il progetto è promosso da un Comitato Tecnico-Scientifico formato da qualificati esperti a livello locale e nazionale qui elencati in ordine alfabetico: Francesco Ascoli, Alessandro Ciaudano, Olinda Curia, Carlotta De Filippo, Ettore Fedeli, Eleonora Gaudenzi, Andrea Gentili, Adolfo Leoni, Maria Chiara Leonori, Giuseppe Medori, Carlo Nofri (coordinatore), Enrico Ragni (in arte Màlleus), Massimo Temperini, Romina Vita, Antonio Zappalà.

Il progetto, oltre che alle due prime edizioni del Festival della Calligrafia, fa seguito alla petizione per candidare presso l'Unesco la scrittura manuale in alfabeto latino come patrimonio immateriale dell'umanità. Petizione culminata lo scorso 26 giugno nella cerimonia di consegna a Montecitorio di 1.600 firme nelle mani del Presidente della Commissione Istruzione e Cultura della Camera dei Deputati On. Federico Mollicone. Clicca qui per la videoregistrazione dell'evento.
Fa seguito, inoltre, alla pubblicazione dei nuovi programmi per la scuola elementare del settembre 2025 con i quali il MIM ha inteso rilanciare l'apprendimento e la pratica della scrittura manuale e della calligrafia nel primo ciclo dell'istruzione.

Perché istituire un museo della scrittura a Fermo nelle Marche?

Innanzitutto, perché Fermo è una Città Unesco dell'Apprendimento ed ospita una Biblioteca Civica tra le più importanti d'Italia per la vastità delle pubblicazioni conservate, circa 400.00, tra le quali spiccano oltre 3.000 manoscritti antichi e 127 codici pergamenacei. La biblioteca, che risale al 1688, occupa oggi il monumentale Palazzo degli Studi, antica sede dell'Università di Fermo fino al 1826; inoltre Fermo è capoluogo di provincia in una regione che storicamente ha svolto, e tuttora svolge, un ruolo rilevante nell'ambito della storia e dell'attualità della "scrittura manuale" anche in termini di filiera produttiva.
A Montegiorgio, in provincia di Fermo, il maestro Ettore Marcantoni fondò nel 1879 la prima

associazione italiana di calligrafia; a Recanati opera dal 1989 l'Antica Bottega Amanuense fondata dal Maestro calligrafo e incisore Enrico Ragni, noto con il nome d'arte di Màlleus; a Fabriano , grazie all'impegno congiunto del Comune e delle storiche Cartiere Miliani (oggi parte del Gruppo Fedrigoni) dal 1984 è attivo il Museo della Carta e della Filigrana.
Completano questo quadro l'Istituto Grafologico Girolamo Moretti di Urbino, fondato nel 1970, e l'Associazione Grafologica Italiana, nata nel 1976, con sede ad Ancona.

Quale tipo di museo si propone?

Nell'era digitale, il museo ha smesso di essere un semplice "contenitore statico" di oggetti del passato per trasformarsi in uno spazio fluido, interattivo e inclusivo. La nuova concezione di museo non si limita a digitalizzare le opere, ma ridefinisce completamente il rapporto tra il visitatore, la cultura e lo spazio fisico.
Questa evoluzione si articola su tre pilastri fondamentali che, in tutto o in parte, dovrebbero ispirare struttura e funzioni del museo:

1. Da "Oggetto al Centro" a "Visitatore al Centro"

• L'esperienza narrativa (storytelling): Il museo moderno non si limita a mostrare un reperto con una didascalia tecnica. Utilizza la tecnologia per raccontare la sua storia, il contesto e le emozioni collegate. Il focus si sposta dalla mera conservazione al coinvolgimento emotivo e intellettuale del pubblico.
• Personalizzazione dei percorsi: grazie ad app dedicate, etichette in formato QR Code, e ricorso all'intelligenza artificiale, il visitatore può creare un itinerario su misura per i propri interessi, l'età o il tempo a disposizione, ricevendo contenuti differenziati sul proprio smartphone.

2. L'Espansione oltre le mura fisiche (Phygital)

• Museo diffuso e virtuale: il museo non finisce più all'uscita del bookshop. Archivi digitali ad alta definizione, tour virtuali a 360° e mostre immersive permettono a chiunque, in qualsiasi parte del mondo, di esplorare le collezioni (abbattendo le barriere geografiche e fisiche).
• Continuità dell'esperienza: il digitale crea un legame prima, durante e dopo la visita. Il pubblico può prepararsi sul sito web, interagire con le installazioni sul posto e continuare ad approfondire o condividere l'esperienza sui canali social una volta tornato a casa.

3. Tecnologie abilitanti come strumenti di connessione

Le tecnologie non sostituiscono l'opera, ma fanno da ponte per comprenderla meglio:
• Realtà Aumentata (AR) e Virtuale (VR): permettono di ricostruire manufatti in parte distrutti, di mostrare il colore originale di un reperto o fanno "entrare" il visitatore all'interno di un ambiente rigenerato digitalmente.
• Gamification: L'utilizzo di dinamiche di gioco (come cacce al tesoro digitali o quiz interattivi) trasforma l'apprendimento in un'attività ludica, ideale per avvicinare i bambini e le nuove generazioni.
• Installazioni immersive e sensoriali: ambienti in cui proiezioni visive, suoni e talvolta profumi avvolgono completamente lo spettatore, stimolando una comprensione multisensoriale della cultura.
In sintesi, il museo nell'era digitale diventa una piattaforma di scambio culturale attiva, un luogo democratico dove la tecnologia è al servizio dell'accessibilità, dell'inclusione e della memoria collettiva.

Accessibilità ed inclusione

Pertanto le tecnologie digitali e multimediali dovrebbero essere sfruttate non solo per arricchire

l'esperienza del visitatore ma anche per renderla accessibile e fruibile potenzialmente a tutti, compresi i soggetti con vario tipo di disabilità. Nelle Marche un'esperienza di riferimento in questo senso è certamente il Museo Omero di Ancona.

A quale pubblico si rivolge?

Pur rivolgendosi a persone di ogni età, il Museo dovrebbe porre particolare attenzione al mondo della scuola e costituire una base di partenza, o di arrivo, di un **ideale viaggio di istruzione dedicato alla "scrittura manuale"** che coniughi la visita del Museo di Fermo, della Bottega Amanuense di Recanati e del Museo della Carta di Fabriano, con l'esplorazione del patrimonio artistico e culturale del territorio. Qui basti citare, per fare degli esempi, a Fermo la Sala del Mappamondo presso il Palazzo dei Priori e il Teatro dell'Aquila, recentemente riconosciuto Patrimonio Unesco, oppure, a Recanati, Casa Leopardi che già propone al visitatore anche un approccio multimediale.

Un centro propulsore di formazione non formale e informale.

Richiamando gli impegni sottoscritti da ogni Learning City Unesco sul terreno dell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita e le azioni già intraprese dalla locale Università Popolare di Fermo in collaborazione con il Festival della Calligrafia e con la Biblioteca Civica, il Museo dovrebbe rappresentare un motore di iniziative formative ed esperienziali per il suo pubblico.
Pertanto, potrebbe proporsi come organizzatore di corsi di storia della scrittura, laboratori di scrittura manuale e di calligrafia, seminari sul rapporto tra scrittura e nuove tecnologie rivolti ad un pubblico di ogni età. Iniziative che in questi anni si stanno moltiplicando in tutta Italia a testimonianza di una diffusa "riscoperta" della scrittura manuale.

Dove collocare il Museo?

La collocazione ideale, per contiguità fisica e culturale, dovrebbe essere prossima alla Biblioteca Civica e, comunque, nel centro storico.
Pertanto, si propone come ipotesi di sede l'ex Buc Machinery che, per ampiezza e posizione, ben si presterebbe a questo utilizzo. Naturalmente possono essere studiate anche soluzioni alternative salvaguardando tuttavia i criteri di scelta qui menzionati.

Come costituire il Fondo Museale?

Il Museo dovrebbe far capo amministrativamente al Comune di Fermo dotandosi tuttavia di un Comitato Tecnico-Scientifico che ne curi la coerenza progettuale e la continuità di sviluppo.
Per quanto concerne il patrimonio espositivo, in prima istanza si dovrebbe ricorrere a contratti di comodato d'uso vincolati alla destinazione museale di reperti concessi da collezionisti e a donazioni di privati.
Inoltre, laddove possibile, si potrebbe attingere anche a manufatti oggi custoditi presso la Biblioteca Civica.
Per gli aspetti multimediali e di digitalizzazione si dovrebbe invece ricorrere ad investimenti pubblici comunali, a contributi della Regione Marche, di Fondazioni bancarie e di ogni altro ente voglia sostenere il progetto, comprese sponsorizzazioni di aziende e gruppi industriali.

© OSSMED Ets, 2026