

Philippe Daverio

Nasce in Alsazia nel 1949. Galleria a Milano e a New York negli anni '80. Assessore a Milano tra il 1993 e il 1997 con le deleghe alla Cultura, al Tempo Libero, all'Educazione e alle Relazioni Internazionali. Professore Ordinario di Design a Palermo. Membro delle Giurie dei premi Campiello e Strega. Direttore di "Art & Dossier". Conduttore tv (Passepartout, Emporio Daverio, Il Capitale). Dal 2010 è capofila del movimento Save Italy.

Born in Alsace in 1949. Art dealer in Milan and New York during the '80s. Councillor of Culture, Recreation, Education and International Relations in Milan from 1993 to 1997. Full Professor of Design at the University of Palermo. Member of the Jury for the Campiello and Strega prizes. Director of Art & Dossier. Television host (Passepartout, Emporio Daverio, Il Capitale). Since 2010, he has been the head of the Save Italy movement.

Viviana Trapani

Laureata in Architettura a Palermo, ha conseguito il Master in Design presso la Domus Academy di Milano. Professore Associato di Disegno Industriale presso l'Università di Palermo, si occupa del progetto di design in rapporto alle modificazioni socio-culturali e alla diffusione delle nuove tecnologie. Ha svolto attività di ricerca sui temi della sostenibilità e dello sviluppo territoriale, in particolare per le aree del Mediterraneo.

After earning an Architecture degree at the University of Palermo, she received a Master of Design from the Domus Academy in Milan. Associated Professor of Industrial Design at the University of Palermo, she is interested in design projects that address the relationship between social-cultural change and the spread of new technologies. She has carried out research activity in the fields of sustainability and regional development, in particular for the Mediterranean area.

a cura di
Philippe Daverio e Viviana Trapani

IL DESIGN DEI BENI CULTURALI CRISI TERRITORIO IDENTITÀ

CULTURAL HERITAGE DESIGN CRISIS TERRITORY IDENTITY

a cura di
**Philippe Daverio
Viviana Trapani**

IL DESIGN DEI BENI CULTURALI
CULTURAL HERITAGE DESIGN



R

Rizzoli

Sino a pochi anni fa accostare il termine Design a quello di Beni Culturali avrebbe avuto il sapore di una provocazione. Un evidente ossimoro, insomma, tra una parola - Design - per sua natura legata all'idea del nuovo e un'altra - Beni Culturali - evidentemente connessa alla conservazione dell'antico. Se il Design inoltre rimandava quasi automaticamente a una modalità del progetto fondata ancora largamente sul riferimento al paradigma industriale, i Beni Culturali evocavano una concezione "patrimoniale" del lascito storico, per la massima parte individuato nel paesaggio e nei beni ereditati dalla cultura delle età preindustriali. La nuova dizione di Design dei Beni Culturali è il frutto di una progressiva, doppia rivoluzione, che ha modificato sia la nostra percezione del concetto di "bene" legato al passato, sia il campo di significati attribuiti alle pratiche del progetto industriale. Il Design in particolare investe oggi i Beni Culturali con tutto il peso delle nuove tecnologie - del digitale e del virtuale, innanzitutto - facendole entrare prepotentemente nei territori dei musei, dell'archeologia, dell'archivistica, ma anche nella valorizzazione - in tempo di crisi - delle risorse culturali diffuse nei contesti urbani e territoriali. [Fulvio Irace]

Up until just a few years ago, putting the terms "design" and "cultural heritage" together would have sounded like a provocation. An obvious oxymoron, really, between one word - design - by nature linked to the idea of what is new, and another - cultural heritage - clearly related to the conservation of what is old. Furthermore, while "design" almost automatically turned to a design process still largely based on the industrial paradigm, "cultural heritage" evoked an interpretation of history's legacy as "endowments", for the most part identified in the landscape and in assets inherited from pre-industrial cultures. This new wording of the "design of cultural heritage" is the result of a progressive double revolution, which has changed both our perception of the concept of asset "linked" to the past, as well as the range of meanings attributed to the industrial design process. Today, design in particular impacts cultural heritage with an armament of new technologies - first and foremost digital and virtual - allowing them to powerfully enter the domain of museums, archaeology, archiving, but also the valorization, in times of economic crisis, of the cultural resources spread across the urban and territorial contexts. [Fulvio Irace]

In copertina © Sandro Scalia
Progetto grafico Cinzia Ferrara

**IL DESIGN
DEI BENI CULTURALI**
CRISI
TERRITORIO
IDENTITÀ
**CULTURAL HERITAGE
DESIGN**
CRISIS
TERRITORY
IDENTITY

a cura di
Philippe Daverio
Viviana Trapani

Rizzoli



**IL DESIGN
DEI BENI CULTURALI**
CRISI
TERRITORIO
IDENTITÀ

a cura di

Philippe Daverio
Viviana Trapani

coordinamento editoriale

Viviana Trapani

con testi di

Philippe Daverio
Fulvio Irace
Michele Argentino
Viviana Trapani
Wim van der Weiden
Massimo Negri
Giampaolo Proni
Renato Quaglia
Dario Mangano
Angelo Pantina
Cinzia Ferrara
Elena Rosa
Francesco Monterosso
Raffaella Trocchianesi
Graziella Leyla Ciagà
Benedetto Inzerillo
Dario Russo

progetto grafico

Cinzia Ferrara

foto

Sandro Scalia

traduzioni

Futurantica srl

stampato e distribuito da

RCS Libri S.p.A.
via Rizzoli, 8
20132 Milano

ISBN

978-88-17-06986-1

Philippe Daverio

ha curato i testi della sezione *Crisi, patrimonio e identità nella ridefinizione dei bb. cc e del ruolo del museo*, pp. 14-53.

Viviana Trapani

ha curato per i testi delle sezioni: *Crisi, patrimonio e identità nella ridefinizione dei bb. cc e del ruolo del museo*, pp. 54-67; *Crisi e trasformazione*, pp. 68-103; *Narrazioni, mappe, reti*, pp. 104-165.

Università degli Studi di Palermo
Dipartimento di Architettura
Sezione Design e Architettura:
volume pubblicato con fondi PRIN 2008,
(Responsabile Scientifico prof. Philippe Daverio)

**IL DESIGN
DEI BENI CULTURALI**
CRISI
TERRITORIO
IDENTITÀ

**CRISI, PATRIMONIO
E IDENTITÀ
NELLA RIDEFINIZIONE
DEI BB. CC
E DEL RUOLO DEL MUSEO**

Design & Cultural Heritage

Fulvio Irace
12

Il futuro è nel passato

Philippe Daverio
18

Design per la conservazione e la valorizzazione
dei beni culturali in Sicilia

Michele Argentino
26

Design per i beni e le produzioni culturali
nello scenario della crisi

Viviana Trapani
34

Le prospettive del museo virtuale nell'attuale contesto
della crisi finanziaria globale

Wim van der Weiden
44

La sostenibilità del museo e il Museo Verde:
tendenze emergenti, contraddizioni, prospettive

Massimo Negri
50

Il museo generato dall'utente e il darwinismo
nel patrimonio culturale

Giampaolo Proni
60

Riso, modelli siciliani di rinnovamento. Il museo diffuso

Renato Quaglia
66

**CRISI
E TRASFORMAZIONE**

La ricostruzione post-terremoto di Gibellina: *ri-creazione*
dell'eredità culturale e attivazione di nuovi processi
progettuali

Viviana Trapani
74

Il progetto del senso. La musealizzazione del sito
archeologico di Arslantepe in Turchia

Dario Mangano
86

I musei naturalistici come presidi ambientali e culturali.
L'Orto Botanico di Palermo

Angelo Pantina
94

**NARRAZIONI
MAPPE
RETI**

Mappe per disegnare la geografia dei luoghi
della cultura materiale e immateriale in Sicilia

Cinzia Ferrara
110

Itinerari Open per la valorizzazione
del Cultural Heritage digitale

Elena Rosa
124

I musei minerari: percorsi del museo delle Solfare
di Trabia-Tallarita

Francesco Monterosso
130

Design del patrimonio culturale
tra narrazione e nuove tecnologie

Raffaella Trocchianesi
142

Archivi e patrimonio del moderno.
Una mappatura in Lombardia

Graziella Leyla Ciagà
152

Il progetto dell'immateriale per la valorizzazione
delle identità culturali.

L'ex Stabilimento Florio di Favignana

Benedetto Inzerillo, Dario Russo

162

ABSTRACTS
174

Credits
190



CRISI,
PATRIMONIO
E IDENTITÀ
NELLA RIDEFINIZIONE
DEI BENI CULTURALI
E DEL RUOLO
DEL MUSEO

Didascalie
foto Sandro Scalia

cover

Mimmo Palladino, *La montagna di sale*, Case di Stefano, Fondazione Orestiadi, Gibellina, 2013.

6-7

La Villa del Casale, Piazza Armerina, 2009.

10-11

Archivio Comunale, Palermo.

16-17

Castello della Zisa, Palermo, 2000.

24-25

La tonnara Florio, Favignana, Trapani, 2009.

32-33

La Palazzina Cinese, Palermo.

42-43

Villa Malfitano Withaker, Palermo, 2000.

48-49

Valle dei templi, Agrigento, 2009.

58-59

Krzysztof Wodiczko, *The Europe of Strangers*, 53, Biennale d'Arte di Venezia, 2010.

64-65

Italo Lanfredini, *Il labirinto di Arianna*, 2009.

72-73

Palazzo dei Normanni, Palermo.

96

Orto Botanico, Palermo.

106

Serra Carolina, Orto Botanico, Palermo.

106

L'acquario, Orto Botanico, Palermo.

108-109

Tomàs Saraceno, *Galaxy Forming along Filaments, like Droplets along the Strands of a Spider's Web*, 53, Biennale d'Arte di Venezia, 2010.

124

La tonnara Florio, Favignana, Trapani, 2009.

136-137

Solfare di Trabia-Tallarita, Sommatino, Caltanissetta.

162

La tonnara Florio, Favignana, Trapani, 2009.

174-175

Madonie, 2007.

190-191

Tempio di Demetra, Agrigento.



Design & Cultural Heritage

Fulvio Irace

Politecnico di Milano

12

Sino a pochi anni fa accostare il termine Design a quello di Beni Culturali avrebbe avuto il sapore di una provocazione al limite dalla blasfemia. Un insopportabile ossimoro, insomma, tra una parola – Design – per sua natura legata all’idea del nuovo e un’altra – Beni Culturali – evidentemente connessa alla conservazione dell’antico. Se il Design inoltre rimandava quasi automaticamente a una modalità del progetto fondata ancora largamente sul riferimento al paradigma industriale, i Beni Culturali evocavano una concezione “patrimoniale” del lascito storico, per la massima parte individuato nel paesaggio e nei “beni” ereditati dalla cultura delle età preindustriali. È dunque evidente che la nuova dizione di Design dei Beni Culturali è il frutto di una progressiva, doppia rivoluzione che ha modificato sia la nostra percezione del concetto di “bene” legato al passato, sia il campo di significati attribuiti alle pratiche del progetto industriale.

Per quanto riguarda i Beni Culturali infatti non si sono solo allargati a dismisura i confini che recintavano rigorosamente l’eredità del paesaggio costruito entro limiti del XIX secolo; ma si è cominciato ad anettere al suo consueto territorio quelle ampie, spesso volatili, aree di produzione culturale che si fanno ricadere nella generica sfera dell’“imateriale”. Si è cominciato, negli anni ’70 del secolo scorso, ad anettere alla sfera della conservazione gli artefatti del primo mondo “moderno”, con l’introduzione del termine “archeologia industriale”. Al riconoscimento di valore attribuito ai prodotti della prima modernità è presto seguito l’apprezzamento critico di quell’ampio patrimonio costruito tra XIX e XX secolo, che ha di fatto costruito i paesaggi e gli ambienti entro i quali oggi ancora largamente abitiamo, facendo sorgere la necessità condivisa di una loro annessione ai modi della sensibilità estetica contemporanea. Il cosiddetto “restauro del moderno”, dalla fase aurorale degli anni ’80 in cui si è per la prima volta preso atto della necessità di preservare i valori corali e monumentali espressi dal patrimonio costruito sin dalla prima metà del Novecento, ha finito col diventare argomento centrale nell’agenda culturale di istituzioni pubbliche e private, acquisendo lo *status* di vera e propria specializzazione accademica. La categoria del “restauro del Moderno” può essere considerata dunque nel novero di queste progressive estensioni del concetto di “bene” ed è significativo che essa si faccia strada nella cultura della conservazione contestualmente all’affermazione della prospettiva post-moderna e alle nozioni di *post-histoire* o della “fine della storia”, così come teorizzata da Fukuyama nel 1989.

In particolare quest’ultima, partendo dalla visione della storia come processo compiuto, di cui il presente sarebbe punto d’arrivo definitivo, sostituisce alla storia come ricerca l’idea di storia come archivio dei fatti, come raccolta, come data base. Quest’allargamento, coniugato all’estensione quasi paradossale della dimensione storica, ha prodotto risultati come quelli delle tabelle Unesco per la preservazione dei siti mondiali: più del 12% del pianeta cade dentro una delle diverse forme di salvaguardia, che si sono progressivamente spostate dalla conservazione dei singoli edifici a interi distretti urbani, al paesaggio, e persino alle manifestazioni delle culture immateriali, legate all’antropologia, alle tradizioni orali, ai riti e ai sistemi di interazione storica con l’ambiente.

Da sistema chiuso dunque a sistema aperto, nell’accezione anglosassone del *cultural heritage*, del patrimonio cioè come eredità attiva, incrementabile con la costante produzione di nuovi beni, e soprattutto aperta a istanze di valorizzazione che coincidono con le richieste di una revisione dei criteri di fruizione sanciti dalle “carte” e dai protocolli di passate stagioni culturali. La nozione di fruizione si è infatti estesa a nuove accezioni operative, parallelamente alla crescita delle società dei servizi e delle esperienze e alle esigenze di riconoscimento identitario delle comunità. Tutte quelle istituzioni culturali (musei, biblioteche, archivi, etc.) che godevano di un diritto di immunità garantito dagli stessi statuti nazionali, sono state costrette a rinegoziare il contratto culturale con le società di appartenenza, ridefinendo i termini e le procedure della trasmissione culturale secondo una visione dinamica tipica della società della comunicazione. L’ampliamento del concetto di bene culturale insomma ha creato una nuova geografia, che non include più solo territori fisici ma anche si protende verso quei paesaggi antropologici, quei saperi e quelle forme di produzione non materiale che pure sono stati all’origine della creazione del mondo tridimensionale, pur rimanendone però ai margini, come una sorta di aura indefinibile perché difficile da catalogare con gli strumenti tradizionali. Dall’altra parte, va registrato l’analogo, quasi simmetrico allargamento del termine Design, tradizionalmente associato al disegno e al progetto del bene d’uso nella logica del paradigma industriale moderno. Indentificandosi sempre di più con la sua matrice concettuale di piano e di articolazione strategica del progetto, il Design infatti ha smesso di produrre solo “oggetti”, rivolgendosi alla previsione e alla definizione di scenari d’uso, anche di sensibilità attinenti alla dimensione dei comportamenti, delle reazioni e delle aspettative, proponendosi come servizio, come attività in grado di stabilire connessioni tra sistemi diversi, in modo da utilizzare queste sinergie per aumentare la gamma delle prestazioni dal mondo dei consumi a quello della fruizione.

L’incontro del Design con i Beni Culturali avviene dunque su una base di reciprocità e nell’evidenza del superamento di quei modelli puramente conservativi che considerano il patrimonio come un’eredità chiusa intangibile alla trasformazione. L’approccio del Design infatti parte dalla presa d’atto che la trasformazione non solo non si può evitare, ma è anzi necessaria per preservare i valori dell’eredità e potenziarne l’insegnamento, progettandone nuovi significati e aggiungendovi nuove forme e inediti contenuti. Il Design in particolare investe i Beni Culturali con tutto il peso delle nuove tecnologie – quelle del digitale e del virtuale, innanzitutto – facendole entrare prepotentemente in territori – come quelli ad esempio dei musei, dell’archeologia, dell’archivistica – ritenuti immuni da ogni possibile contaminazione. La sua legittimità nasce dalla prese di coscienza del loro stato di crisi, ma anche dalla consapevolezza di avere gli strumenti per aumentarne le possibilità. Non a caso uno dei primi e più interessanti casi di applicazione è stato quello del museo, la cui finalità di conservazione ha avuto il sopravvento sulla funzione conoscitiva e comunicativa, costringendo amministratori, critici e curatori a ridiscutere in maniera radicale i presupposti del suo funzionamento, alla luce della creazione di un pubblico nuovo che richiede attenzione e strumenti più adeguati di rappresentazione istituzionale.

Internet e le nuove tecnologie hanno rappresentato per i musei la possi-

13

bilità di sperimentare un nuovo approccio con il grande pubblico, riscrivendo i presupposti e le modalità del messaggio culturale secondo i parametri e le sensibilità della cosiddetta società dell'accesso.

Dalla proposta del Guggenheim Virtual Museum (2000) al recente lancio di Google Art (2011), la cultura e le tecniche del virtuale sono entrate prepotentemente nel territorio dei musei (e non solo in quelli di terza generazione), trovando nelle retoriche della comunicazione un fertile campo di convergenza. L'impatto in alcuni casi è stato tanto forte da assomigliare quasi ad uno *tsunami*, con una forza tale da scardinare o perlomeno mettere in seria discussione i presupposti stessi dell'istituto museale e in genere del variegato mondo della fruizione artistica. Da semplice tecnica a supporto di nuove forme di interazione con il pubblico, il virtuale ha assunto un'autonoma e contraddittoria dimensione culturale, che ci spinge ad interrogarci se la stessa qualifica di "materialità" da sempre attribuita all'oggetto d'arte non sia oggi minacciata dalla possibilità della sua riproduzione digitale, con tutti i corollari che questo comporta, non solo dall'ennesimo punto di vista della questione della sopravvivenza dell'aura nell'epoca della riproducibilità tecnica, ma anche dell'inedita coniugazione del binomio vero-falso e della possibile interpretazione del concetto stesso di opera.

Non a caso uno dei più frequenti campi di applicazione del virtuale è proprio quello relativo alle culture materiali e immateriali su cui molto spesso si cementano l'idea di comunità e quella di tradizione e non importa quanto inventate più che ritrovate nella storicità del reale. I modelli sono molteplici e talora anche fantasiosi, molte (forse troppe) volte più frutto di un'attenta politica di marketing che di seria divulgazione scientifica.

Il virtuale come ausilio dell'archeologia è un altro campo di applicazione di dirompente successo, che segna in qualche modo il revival di una vocazione insita nell'archeologia: la tendenza alla ricostruzione. Se nel XVIII e XIX secolo questa si è avvalsa del disegno d'architettura, oggi sembra preferire decisamente la tecnica della ricostruzione 3D, magari nascondendo il relativismo dell'ipotesi ricostruttiva dietro l'apparente esattezza dell'animazione digitale. Il caso è estremamente interessante perché due versanti – la ricerca scientifica e l'informazione spettacolarizzata – convergono: l'integrazione dei resti archeologici apre la strada all'immaginazione e alla gratificazione di un pubblico spesso deluso davanti alla realtà materiale dei resti. Ma come assicurare che la correttezza dell'informazione non sfoci inavvertitamente verso indebite fantasie? Quale equilibrio raggiungere tra conoscenza/comunicazione/spettacolarizzazione? È evidente che in una società dove la cultura dell'informazione ci ha abituato a credere che sia tutto vero ciò che vediamo, facendo rinascere per via della tecnica l'aspirazione moderna a una "società trasparente", l'eccesso di immagini rischia soltanto di confermare un *docu* acritico, consolidando nelle aspettative del pubblico l'idea di una storia "facile", quasi ricreabile in moviola.

D'altra parte, però, esperimenti tra *docufiction* e interattività, pongono un tema cui la cultura del design non può sottrarsi: le tecnologie sono neutre o creano nuovi paradigmi di visione? Riassunto icasticamente da McLuhan negli anni '60 – il medium è il messaggio – il quesito ha alimentato un ampio dibattito in architettura a seguito del massiccio ricorso ad AutoCad e a *software* di progettazione come Catia, facendo parlare di architettura digitale al posto di architettura tradizionale. In che maniera dunque la cultura visiva digitale si sovrappone al nostro desiderio di scientificità? Quali distorsioni introduce nel dominio dell'interpretazione e dell'ipotesi ricostruttiva? E quali strumenti abbiamo per decodificare quest'ingerenza ineliminabile e farne partecipe il pubblico ?

Molto spesso infatti – e anche lì dove non ce lo si aspetterebbe – la ricerca storica, con le sue procedure e protocolli, assume un ruolo marginale rispetto all'esuberanza degli effetti promessi dalle tecniche, provocando addirittura una banalizzazione dei contenuti scientifici, talora assimilati ai modi di racconto di un *video game* o di un cartone animato. Il rischio dell'omogeneizzazione dell'esperienza artistica al video (propiziato in un certo

senso dalle stesse avanguardie con la creazione della *video art*) spinge infatti a chiedersi se il prezzo della presunta divulgazione non sia lo snaturamento stesso del concetto di arte come "altra" rispetto al consumo. L'opera a volte diventa così la cavia per una sperimentazione che riguarda soprattutto il progresso e l'affinamento delle tecniche, sacrificandone il contenuto spesso eversivo.

Ma il progresso delle tecnologie apre anche nuove prospettive alla conservazione e alla ricerca: dalle analisi spettrografiche sempre più raffinate che consentono una visione della materia storica inaccessibile ai tradizionali metodi di indagine, alle riproduzioni digitali ad alta definizione che rilanciano in maniera inedita il tema antico dell'anastilosi, – permettendo una reintegrazione della materia attraverso l'immateriale – ma anche quello warburghiano dell'"Atlante della Memoria", consentendo di creare potenti banche dati di dettagli e particolari infinitesimi e quindi rafforzando l'analisi stilistica e storica.

In definitiva l'impatto delle tecnologie sui Beni Culturali, dopo una fase di selvaggia sperimentazione, deve essere l'occasione per un serio dibattito sui nuovi *format* culturali entro cui si formano una coscienza e una conoscenza del patrimonio. Il Design può avere (e sta avendo) una forza straordinaria nel ripensare le condizioni della fruizione e della valorizzazione proponendo una visione attiva dell'eredità. La sensazione tuttavia è che non si tratti semplicemente di sviluppare un'addizione tra le due componenti – *heritage & digital* –, ma piuttosto di elaborare una cultura dell'integrazione che metta a confronto e faccia lavorare in maniera convergente le caratteristiche principali di ciascuno. Se la semplice conservazione non basta più, il digitale è un mezzo che contiene però una visione, oltre che una modalità d'uso: questo non deve prevaricare la sostanziale materialità della storia, rendendola paradossalmente accessoria rispetto alla sua ricostruzione virtuale; deve anzi valorizzarla proprio per la sua forza di contrasto.

Su questi scenari si impongono riflessioni non scontate e anche dure: bisogna infatti evitare di fare la fine dell'apprendista stregone, che per eccesso di magia finisce col subire, anziché col progettare, le pretese della realtà.



Il futuro è nel passato

Philippe Daverio

Università degli Studi di Palermo

18 Milano Expo 2015: una candidatura che ho osato definire come il gesto dell'idiota; l'idiota si distingue in quanto compie gesti inutili a se stesso e dannosi agli altri. Io ero invece un grande sostenitore dell'Expo 2015 a Smirne, per favorire l'ingresso nella cultura mediterranea di una parte sostanziale dell'Europa islamica. L'ingresso nell'Europa da parte di una delle economie più pulsanti e attualmente in crescita avrebbe risolto una serie di problemi oggettivi e in fondo non avrebbe fatto cattivo gioco neanche per i Milanesi, perché si sarebbe potuto accogliere a Milano un pezzetto di Smirne. Ma hanno sbagliato strada: Milano 2015 si sa già che sarà un problema, al quale tuttavia noi abbiamo l'obbligo morale di dare una mano.

Ci troviamo adesso di fronte a un'altra scadenza, molto più interessante: la candidatura di Palermo 2019 Capitale Europea della Cultura. Questo è il momento in cui Palermo deve dimostrare la sua profonda umanità: deve dare una mano ai Milanesi, i quali, avendo immaginato una cosa impossibile da realizzare, si son persi per strada e da soli non ce la faranno. A questo punto la proposta che vogliamo lanciare con *Save Italy* è che il Meridione deve salvare il Nord che ha sbagliato strada; ed è da qui che voglio partire per l'intervento di oggi, proponendo un rovesciamento dei percorsi rispetto a quelli che ci immaginiamo di solito.

Ora, una premessa: che cos'è la differenza tra design e stilismo. Chi fa stilismo dà forma alla tazza, chi fa design dà significato alla tazza. Chi fa design tenta di avviare un percorso utopico, immaginando un mondo diverso attraverso il progetto; chi fa stilismo si adegua alle richieste di un produttore che tenta di risolvere nel modo più facile il problema di vendere. Questa è la ragione per la quale non mi interessa lo stilismo, che rispetto, ma mi interessa di design che invece è un'arena concettuale formidabile. Senza una grande tensione progettuale, non avremmo avuto nulla delle grandi mutazioni che, dal XVIII secolo a oggi, hanno portato ad un rovesciamento completo delle estetiche. Quindi noi proponiamo oggi di un'operazione di design. Quelli che hanno la mia età si ricorderanno che c'era una bellissima trasmissione televisiva, assolutamente da ritrovare negli archivi Rai, dove uno strano professore¹, che parlava in barese stretto, come un pazzo arrivava con la sua matitina e diceva: "oggi inventiamo la donna", "oggi inventiamo la casa", e lui con una matita inventava il mondo. Era il miglior prototipo possibile del designer, inteso come ideologo e

non solo come disegnatore. Anche questa ricerca² alla quale partecipiamo con altre sedi universitarie italiane, deve servire a immaginare che si possa riprogettare, ri-immaginandolo, il mondo nel quale viviamo, per giunta in un'area particolare come quella meridionale.

Con Francesco Giambone³ abbiamo ipotizzato anche di riproporre la Stele della Zisa⁴ che, con il suo esagono perfetto, è un simbolo fortissimo. Reinventiamo l'esagono della Zisa a Palermo, con le sue quattro lingue di riferimento, il latino, il greco, l'arabo e l'ebraico, rilanciamo cioè un grande e folle progetto per il Mediterraneo, immaginando che alcune grandi missioni del passato possano ancora essere linee di guida per il futuro; e poi vediamo se le nostre gambe ce la fanno, ma io credo che le gambe le abbiamo e ce la faremo. In questo momento abbiamo tutti bisogno di un grande slancio ideale.

Questo intervento propone una struttura retorica "gesuitica", cioè la tesi, l'antitesi e la sintesi; su quest'ultima non è più il caso di fare troppe discussioni: si tratta di una catastrofe! È una catastrofe che è conseguenza di una serie di errori ideologici fondamentali, errori abbastanza recenti, degli ultimi quarant'anni. Prendete il film di Risi sul caso Mattei, che esprime il sogno, già allora campato in aria, di una industrializzazione meridionale, e prendetene le conseguenze che abbiamo sotto gli occhi. Basta guardare oggi Gela, basta guardare Bagnoli o quella catastrofe biblica che è Taranto. Taranto è uno dei più grandi disastri che l'umanità abbia potuto immaginare, perché allora, 50 o 60 anni fa, si pensò (chi ci pensò? I due maggiori partiti politici italiani, in epoca pre-compromesso storico, democristiani e comunisti) che per dominare il Meridione bisognava inventare gli operai e bisognava togliersi dai piedi quegli insopportabili agricoltori che non erano collegabili ad un concetto di classe sociale. Fu un errore ideologico: si pensò di trasformare in area industriale un territorio che, sebbene poverissimo, era archeologicamente miracoloso ed esteticamente perfetto, e comunque pronto con la sua economia agricola a giocare una carta nel mondo che era uguale a quella che giocava la California in America; ma invece di andare in quella direzione si decise di impiantare una fabbrica. Finché non abbiamo dovuto pagare il conto, che pagheremo ancora e sarà molto più grave di quanto non sia stata la sua utilità precedente.

Questo stesso ragionamento lo si può applicare a Bagnoli a Napoli: è stata la stessa, medesima catastrofe. Ma io credo che questo stesso ragionamento si possa applicare, se fossimo veramente coraggiosi e critici, anche alla Fiat di Melfi, cioè all'idea di trasformare il Meridione in una sorta di fabbrica di serie B; un'idea che veniva dal fatto che il progetto industriale italiano si fondava sull'importazione della forza lavoro verso il Nord. E a un certo punto si pensò: tanto vale schiavizzarli sul posto, risponderanno prima, e non ci sarà bisogno neanche di fargli le case a Torino. Contro questo progetto demente, che è la tesi, dobbiamo inventare l'antitesi. E l'antitesi parte da una serie di temi che sono diversi e "teatrali". Infatti, uno dei primi teatri italiani, che ancora funziona bene e al quale chiedo il primo gemellaggio, è il piccolo teatro di Sabbioneta, inventato da quel personaggio bizzarro del Rinascimento che fu Vespasiano Gonzaga, e il primo teatro che riprese le indicazioni date dall'Olimpico di Vicenza di Scamozzi, importando alcuni modi del teatro antico nella modernità. I risultati li vediamo ancora; senza quella mossa non avremmo Vincenzo Bellini e Giuseppe Verdi e non avremmo un carattere fondamentale dell'italianità. Quindi, noi siamo diventati ciò che siamo per colpa di due o tre pazzi che allora hanno sognato.

La scritta che c'è sul teatro di Sabbioneta è particolarmente interessante: *Roma quanta fuit ipsa ruina docet*⁵. Ora lasciamo Roma ed andiamo in Sicilia e ripartiamo da questo concetto - *Sicilia quanta fuit ipsa ruina docet* - che è però alla radice di una mutazione storica formidabile, poi chiamata Rinascimento. L'altra scritta teatrale che voglio ricordare è quella sul timpano del Teatro Massimo di Palermo. È una delle scritte illuministe della seconda metà del XIX secolo, fra le più commoventi, che io continuo a citare. Il suo contenuto esprime il senso profondo del rinnovamento: "Vano delle scene il diletto ove non miri a preparare l'avvenire. L'arte rinnova i popoli e ne rivela la vita". Tutto questo sul monu-

mento che caratterizza la stagione della Belle Epoque di Palermo, quando Palermo diventa protagonista dell'Unità d'Italia, fenomeno che io continuo a difendere con passione. In quel momento, in quei trent'anni della fine del XIX secolo, la Sicilia produce la parte più eccellente del personale politico, creativo e artistico del Regno d'Italia, – al punto che il Parlamento lo fa un siciliano⁶ – e in quegli anni straordinari, quella scritta diventa una vera *koiné* della società siciliana. È su quella scritta e su quella di Sabbioneta che dobbiamo inventare un modo diverso di concepire il mondo. Allora se partiamo da questa visione così ideale, anche un po' romantica, possiamo immaginare una lettura completamente diversa della storia e partire per esempio da questo dato per me straordinario che è la stele della Zisa, quel pezzo di pietra che è in qualche modo un simbolo del nostro operato antico, scritta da un prete latino in onore della madre defunta nel XII secolo, nelle quattro lingue di quella che era l'ipotesi alternativa all'Europa solo nordica; uno scritto in quattro lingue che può essere il cuore concettuale di Palermo Capitale della Cultura.

Si tratta di una serie di temi sui quali si può inventare qualcosa come il *southern comfort*; anzi io vorrei proporre un *southern pride*, che rilanci una visione concettuale, – questa è una tesi possibile – per la rilettura della situazione attuale attraverso i beni culturali. Una rilettura non semplice: se c'è un elemento che frena la ricerca che abbiamo fatto, e che a volte la rende stridente, è il fatto che i Milanesi hanno l'esigenza di mettere a posto i loro musei e di far sì che qualcuno ci vada; devono riplasmarne alcuni, devono inventarne degli altri, devono ridare vitalità a un patrimonio culturale di cui si erano dimenticati, avendoci spesso troppo costruito sopra. Hanno un problema di tipo psicanalitico da affrontare, mentre il Meridione deve affrontare un problema archeologico. Sono due cose completamente diverse; si tratta di avere il coraggio di affrontare una vastissima, potente, convinta ri-lettura del significato e delle potenzialità dei Beni Culturali. Ma accanto a questo coraggio bisogna avere la capacità di affrontare il tema che ho lanciato come appello di a Caserta pochi giorni fa, e che dovrebbe essere oggi un tema comune alla nostra riflessione di oggi, e cioè chiedere alla comunità europea di pensare il Meridione come la sua culla.

Una delle esperienze più meste del mio passato recente è stata la visita presso Barroso⁷. Ci ha ricevuto con occhio distratto e siamo ripartiti tutti delusi, ad esclusione di alcuni Tedeschi e Inglesi che avevano concluso i loro affari; io ero praticamente l'unico rappresentante della penisola. Bisogna avere il coraggio di affrontare diversamente le questioni centrali che riguardano l'Europa e da europeista convinto credo che noi dobbiamo spingere l'Europa a immaginare, in quanto l'Europa immagina pochissimo. L'Europa deve immaginare un "Piano Marshall" per il Meridione. Cioè quello che fu capace di fare la Germania quando si trovò tre Meridioni messi insieme: la Germania dell'Est. Diciassette milioni di persone che non avevano avuto un rinnovamento degli impianti pubblici da mezzo secolo, che avevano le strade molto più bucate di quelle che ci sono in alcune aree del nostro Sud, che avevano ancora i buchi degli obici nelle pareti e le persiane crollanti. Eppure in dieci anni è cambiato tutto.

Oggi noi dobbiamo avere il coraggio di chiedere all'Europa la stessa cosa e di usare per questa trasformazione le forze più organiche che si trovano sul campo, che sono quelle dell'Università. Le università mediterranee sono un serbatoio infinito di menti e di energie, in parte formate e in parte no. E credo che il sistema inter-universitario del Sud Italia, possa dare una risposta se ha il coraggio di mettere in atto un coordinamento di sperimentazione.

Si può inventare un diverso rapporto con i beni culturali e si possono immaginare utopie che portino ad avviare i grandi restauri. Io ho una mia utopia che è quella in qualche modo di sanare la colpa estetica per ciò che è stato commesso nella Valle del Belice, a Gibellina⁸. Se uno va a Gibellina si accorge che il risultato che ci si era prefissato non è stato ottenuto e se era difficile discutere l'argomento trent'anni fa, quando c'era Corrao⁹ che si

esaltava per le sue straordinarie follie metastoriche, è invece assai facile affermare oggi che quello fu un percorso sbagliato, perché portò a un risultato nullo. Allora oggi bisogna immaginare alcuni grandi restauri; ne ho due in mente che potrebbero essere una vera palestra per un gioco diverso nei rapporti col passato e con l'eredità culturale, per un ridisegno della qualità e del saper fare, ritrovando le maestranze per fare i decori, riprendere le coloriture antiche e i materiali tradizionali. I due casi casi, le due palestre infelici e anche straordinarie sono Poggioreale, in Sicilia accanto a Gibellina, e Craco, in Basilicata.

Nell'ultimo numero di *Art e Dossier*, nell'editoriale, li ho citati tutti e due perché sono due luoghi esemplari, che oggi hanno alcuni formidabili vantaggi: il geometra non li ha colpiti, quindi sono aree paesaggistiche perfettamente intonse e questo consente una riflessione museale/teorica: se questi luoghi sono un *exemplum*, possiamo da ciò intraprendere nuove strade da percorrere. Quindi studiamoli, immaginiamoli, oppure andiamo a bussare all'Europa e chiediamo i soldi per farli rinascere.

Purtroppo oggi arrivano da Internet proposte imbarazzanti; c'è un tale che ha fatto un video che si chiama Gaia, che è il sogno di Goebbels fatto da un genovese e dal suo amico, personaggi che hanno avuto un quarto dei voti degli italiani¹⁰. Se vogliamo evitare quella fuga dall'Europa e se vogliamo addirittura credere di essere Europei, allora il luogo dove si può credere di essere Europei è Palermo. In fondo Palermo è quasi più europea che italiana, perché stando a Palermo è più facile pensare all'Inghilterra che al Piemonte.

Allora bisogna lanciare un progetto per costringere l'Europa a prendere atto che questa è la sua culla e che è criminale che l'Europa si dimentichi della propria culla: ma è anche criminale che noi non si sia in grado di convincere l'Europa che non ci si deve dimenticare delle proprie culle. Quindi un crimine simmetrico; però mentre noi siamo, mi auguro, in grado di riparare al nostro crimine, non so se l'Europa sia in grado di farlo immediatamente, ma è certamente questa è una delle sue missioni.

Allora bisogna immaginare che da un mondo che taluni considerano, erroneamente, inadeguato come quello universitario possa partire un appello con un doppio valore: uno, quello di corrispondere alla missione centrale proprio della ricerca e l'altro di offrire alla città di Palermo, che si candida a essere capitale europea della cultura, alcune ipotesi di lavoro per i prossimi anni di governo.

Il design – che non è disegnare una tazzina, ma immaginarne il contenuto – è proprio la capacità di immaginare; il design di domani sarà design del paesaggio, non della tazzina, sarà un design che avrà anche il coraggio di mettersi al fianco delle patologie dell'urbanistica. Noi possiamo immaginare che il design sia alla radice di una rilettura della Valle dei Templi, immaginare cosa dev'essere la città che vi sta dietro, cosa dev'essere la linea d'orizzonte della campagna davanti. Se si prova a immaginare che il design sia anche ridisegnare l'area di Mondello, cioè poter immaginare che sia un modo per contribuire a grandi trasformazioni, allora il design ha nuovamente un senso e diventa uno strumento per affrontare l'eredità culturale, più efficace rispetto all'occuparsi solo di che cosa mettiamo dentro ai musei, che tanto questo non lo sanno neanche i direttori. Bisogna fare un salto più in là e chiudere con questo concetto fondamentalmente leninista; Lenin infatti diceva: come si fa a distinguere i polli dalle aquile? basta chiedergli di volare più alto, perché quando volano più alti le aquile volano, i polli no.

Il campo dei beni culturali è quello in cui la capacità di competere, le immagini del preesistente, la comunicazione diventano fondamentali, ancor più in quest'ottica di rifondazione meridionale, di ripensamento di un destino che non sia appunto quello industriale di cui si parlava all'inizio, che non sia forse neanche quello dei lavori pubblici (per far ponti che non si sa quanto dureranno o se dureranno), ma che sia portatore di un'altra ottica, un ottica estetica, nel senso più etico e greco della parola. Vedere questa rifondazione come *design* diventa incredibilmente interessante, anche perché ci sono più posti di lavoro

nei beni culturali che a Melfi; questo allora non lo si sapeva, ma noi oggi lo possiamo intuire e su quest'intuito bisogna far leva.

Questa è una proposta di tipo idealista, totalmente utopica, ma l'utopia ha un grandissimo vantaggio. Infatti l'ideologia fa male, l'utopia no! L'utopia si sa già che non ci si arriva, però ciò non vuol dire che non si impari; il non arrivarci dà una linea di indirizzo e consente di distinguere le cose che vanno verso l'utopia da quelle che vanno da un'altra parte. L'utopia oggi emerge anche nel luogo dove siamo, in questo capolavoro dell'architettura neoclassica che è l'Orto Botanico di Palermo, in questo capolavoro della concezione scientifica e di una rivoluzione – quella fisiocratica – che fu per il Meridione fondamentale; infatti l'economia alla fine del '700 non era più né mercantile e non era ancora quella industriale e i prodotti del suolo erano alla radice della ricchezza di ognuno. È questo il motivo per il quale stiamo parlando oggi in questo che è uno dei luoghi straordinari di quella cultura.

* Il testo riporta l'intervento di Philippe Daverio nel convegno Design e Beni Culturali / Nuove forme di valorizzazione, produzione e partecipazione, tenutosi il 4 giugno 2013, presso L'orto Botanico di Palermo.

Note

1. Si tratta del professor Clyde Crashcup, un personaggio della serie televisiva The Alvin Show, trasmessa dalla Rai nei primi anni '60.
2. Ricerca PRIN 2008-2011, *Il design del patrimonio culturale tra storia, memoria e conoscenza. L'immateriale, il virtuale, l'interattivo come "materia" di progetto nel tempo della crisi*. Coordinatore: Prof. Philippe Daverio. Coordinatore nazionale: Prof. Fulvio Irace.
3. Francesco Giambone è attualmente Assessore alla Cultura della Città di Palermo.
4. Nel castello normanno della Zisa a Palermo è custodita una stele funeraria redatta nelle quattro lingue che venivano parlate correntemente in Sicilia in quel periodo: latino, greco, arabo ed ebraico. La stele riporta un'iscrizione datata 1148 fatta incidere da Grisando, chierico di Guglielmo I, in memoria della defunta madre. Si tratta di un documento unico che testimonia un periodo di straordinaria apertura interculturale della Sicilia e del Mediterraneo.
5. *Roma, le tue stesse rovine ci insegnano quanto sei stata grande*.
6. I lavori di ampliamento di Palazzo Montecitorio furono affidati all'architetto palermitano Ernesto Basile, esponente di primo piano del *Liberty* in Sicilia, che eseguì importanti interventi costruendo un nuovo edificio alle spalle dell'originale. Basile mantenne infatti solo la parte frontale del palazzo berniniano, riducendo invece il cortile e demolendo le ali e la parte posteriore, innalzando, sulla piazza del Parlamento, il nuovo corpo di fabbrica caratterizzato da quattro torri angolari rivestite in mattoni rossi e travertino. All'interno di questo blocco Basile collocò l'aula delle sedute, illuminata da uno straordinario lucernario a ventaglio in stile *Liberty*, il famoso Velario di Giovanni Beltrami. A Basile si deve anche il grande salone detto il *Transatlantico*, lungo ed imponente, centro informale della vita politica italiana, caratterizzato da un pavimento in marmo siciliano.
7. Juan Carlos Barroso, attuale Presidente della Commissione Europea.
8. Vedi in questo stesso volume: Trapani Viviana, *La ricostruzione post-terremoto di Gibellina: ri-creazione dell'eredità culturale e attivazione di nuovi processi progettuali*, p. 75.
9. Ludovico Corrao, sindaco di Gibellina, nella Valle del Belice, si prodigò, nel dopo terremoto del Belice del gennaio 1968, per raccogliere una molteplicità d'artisti e di architetti, che con le loro opere popolarono la nuova Gibellina ricostruita, di opere di arte contemporanea. Restò sindaco a più riprese fino agli anni Ottanta.
10. Il riferimento è a Roberto Casaleggio, il guru del Movimento 5 Stelle, che insieme a Beppe Grillo, il leader politico che ne tiene le fila, l'ideologo ne indica gli obiettivi. Ma è anche il produttore dei documentari che si ispirano all'ipotesi Gaia di Lovelock. Il principale di quei documentari ha anche una diffusione di massa nella rete e si chiama "Gaia, il futuro della politica". Al tempo stesso ridicolo e terrorizzante, prevede la terza guerra mondiale nel 2040, la distruzione di sei miliardi di persone, la vittoria e la sopravvivenza di un miliardo di "buoni" che ricostruiranno la società avendo la Rete come principale strumento di democrazia diretta.



Design per la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali in Sicilia

Michele Argentino

Università degli Studi di Palermo

26

La chiarezza con cui si individua il significato (contemporaneo) del concetto di “bene culturale” è la condizione necessaria per organizzare un sistema fatto di leggi, di strutture, di persone in grado di promuoverne la tutela, la gestione e la valorizzazione. Uno stato di ambiguità nella sua definizione non consente invece di operare in maniera rispondente alle attuali esigenze ai fini di assicurare alle generazioni future ciò che è tutelato, gestito e valorizzato. Una delle principali difficoltà sta nel fatto che la *deriva culturale* in atto, ha intaccato il modo di percepire l'essenza del bene, considerato spesso alla stregua di altri beni materiali, la cui esistenza è garantita dalla capacità di produrre profitto. Paesi diversi dal nostro, con culture industriali importanti e con una scarsità sia di beni culturali che di propensione a considerarli beni comuni, sono improvvisamente diventati in questo campo modelli da imitare e la loro capacità di renderli produttivi economicamente è diventata l'aspetto prevalente nel tema della fruizione dei beni culturali.

Le conseguenze dell'applicazione al nostro contesto di questi modelli impropri ha comportato una generale deriva perfino nel “modo italiano” straordinariamente avanzato di intendere il patrimonio dei beni culturali, che alcune leggi avevano puntualmente delineato, dando vita al migliore sistema mondiale di salvaguardia. Ritornare ad una definizione corretta e semplice, che elimini l'accezione economica e valorizzi la dimensione identitaria ed etica del concetto, può dunque aiutare a identificare un percorso virtuoso. Il

complesso delle qualità espresse e l'alto tenore estetico che determinano il piacere di vivere uno spazio o un oggetto o, ancora, un ambiente, sono i parametri che dovrebbero delineare l'interesse comune volto alla conservazione e alla valorizzazione. Il possedere oggetti, spazi e ambienti che rispondono a questi requisiti va inteso come responsabilità, come affidamento temporaneo nell'interesse della collettività.

L'Italia è stata modello per le culture europee ed extra-europee fino al secolo scorso; anche in quanto sede del più importante potere religioso dell'occidente, è diventata esempio per la generazione e la produzione della forma. Tutto il suo territorio è stato costruito con una grande continuità ed è stato, ed in parte lo è ancora, il grande libro della storia delle arti.

L'Italia di oggi va dunque considerata come la depositaria di un patrimonio culturale che però appartiene al mondo intero e del quale può e deve essere considerata custode; un patrimonio da consegnare integro alle generazioni future. Se a questo compito etico si coniuga la possibilità di rendere economicamente vantaggioso questo privilegio, l'Italia potrebbe e dovrebbe essere un luogo d'incontro internazionale di chi ha a cuore il bello e la cultura. È utile osservare come sia il compito etico che quello economico, nel secondo cinquantennio del secolo scorso non è stato posto al centro degli interessi delle classi dirigenti che si sono alternate; l'Italia si è modernizzata ed industrializzata a scapito del suo territorio e del suo patrimonio culturale. Basta scorrere le pagine di Antonio Cederna¹ per rendersi conto come la trascuratezza e l'ignoranza hanno sacrificato l'integrità e la consistenza di un patrimonio agli interessi di una classe politica che ha privilegiato uno sviluppo basato sull'industria delle costruzioni.

Un recente articolo Salvatore Settis evidenzia come a tutt'oggi la miopia politica poggi ancora la ripresa economica sul “piano casa” e sulle attività legate all'industria dell'edilizia: immobilariisti, politici, costruttori costituiscono una forza distruttiva irrefrenabile, che ha dirottato capitali di provenienza lecita e illecita nella distruzione del territorio. Sono spariti interi contesti paesaggistici, centri storici, monumenti.

E dobbiamo esser grati ai viaggiatori settecenteschi se ancora la Sicilia è inclusa tra in un ideale *Grand Tour* internazionale; infatti la concorrenza dei paesi che possono offrire ottimi servizi, oltre che mare e sole, è oggi tale che se non si persegue un miglioramento della qualità complessiva dell'offerta culturale turistica, i nostri straordinari territori rischiano di diventare sempre più marginali nei grandi flussi turistici.

Al di là di qualche sparuto esempio di buona organizzazione la situazione generale dei Beni Culturali in Sicilia è da considerarsi difficile; un avvertito viaggiatore, pur riconoscendo la rilevanza del ricchissimo patrimonio culturale dell'isola, non può non rilevare l'incapacità di competere rispetto ad un ventaglio di offerte nazionali ed internazionali che si contendono le richieste di esperienze di turismo culturale, sempre maggiori e sempre più qualificate. Come a suo tempo evidenziato dall'ex Presidente della Repubblica Ciampi, il patrimonio culturale italiano era concepito come un unico complesso centralizzato, “proiezione concreta della identità nazionale” e dunque affidato per la tutela, la gestione al governo centrale. Data l'alta funzione civile del patrimonio, lo Stato, quando possibile, ne ha acquisito la proprietà, dichiarandone la sua inalienabilità, e negli altri casi ne ha curato tutela e conservazione.

Il complesso dei beni di proprietà dello stato e quelli privati, dichiarati Beni Culturali, hanno goduto oltre che di una valutazione economica soprattutto di una straordinaria valenza socio-culturale e politica, in quanto espressione tangibile della identità nazionale. Questo modo di concepire il bene culturale è stata esportato in altri contesti storico-geografici e ha ingenerato rispetto e devozione nei confronti del nostro patrimonio, in quanto inteso come proiezione nel presente della ricchezza storica dell'Italia. In questi anni questa concezione si è lentamente e inesorabilmente erosa e il bene culturale ha, via

27

via, ceduto sacralità diventando sempre più merce, da curare, da imbellettare e da esibire vistosamente, retrocedendo sempre più allo stato di bene *tout court*. Nei casi peggiori è stato abbandonato a se stesso in quanto improduttivo. La valenza economica ha sempre più soppiantato quella culturale. Il destino del bene culturale in Italia sembra entrato in un tunnel, il cui sbocco rischia di essere la nuda mercificazione e la soggezione finale alle esigenze dello sfruttamento a solo fine di lucro.

Il rischio, malgrado le segnalazioni dei più avvertiti intellettuali – Salvatore Settis fra tutti – è stato ampiamente ignorato; la perdita di *intangibilità* è stata comunque dichiarata. Il bene culturale è entrato dunque in quello spazio che Agamben definisce di *sacertà*², ovvero in quello spazio in cui la vita di un uomo o di un oggetto diventa senza valore e la scomparsa o soppressione non è più reato. L'alienazione del bene culturale e l'affidamento al privato (un privato che intende comprarne il diritto allo sfruttamento) è averne dichiarato l'*uccidibilità*; perché uscito dalla sfera della protezione e della gestione pubblica se ne è resa difficile la tutela e la conservazione, a favore di una non ben delineata valorizzazione. È evidente l'intangibilità di alcuni importanti beni che, se abbandonati, esporrebbero l'Italia alla gogna internazionale; sicuramente non saranno alienati, Pompei o la Villa del Casale (per citare due esempi di cattiva conduzione pubblica), ma già circolano liste di beni destinati all'eutanasia; beni minori *sacertati*, richiusi in campi di concentrazione virtuali, pronti per l'incenerimento. L'ingresso nel circuito economico di beni la cui maggiore valenza risiede nel loro valore culturale produce il rischio di alterarne i connotati ed evidenziarne la improduttività. Settis³ evidenzia inoltre la tendenza a produrre passività delle grandi strutture museali, pur sorrette spesso dalla generosa dotazione di cui dispongono, ventilando la possibilità che le associazioni per la gestione dei beni culturali si risolva rapidamente in disastro.

28

*“Finché esisteranno frantumi di bellezza qualcosa si potrà ancora capire del mondo; via via che spariscono, la mente perde capacità di afferrare e dominare. Questo grande rottame naufrago col vecchio nome Italia è ancora per la sua bellezza residua, un non pallido aiuto per la pensabilità del mondo.”*⁴

La perdita continua di bellezza ci preclude la comprensione del mondo o come la chiama Ceronetti la sua *pensabilità*. Il comportamento dei compratori della bellezza, ed ogni loro colpo di piccone ed invenzione è *estetocida*; la già difficile comprensione del mondo diventa impossibile.

In Sicilia la situazione dei beni culturali è caratterizzata da una forte originalità; oltre ai musei archeologici, di arti minori, pinacoteche antiche e contemporanee, la regione possiede una serie di elementi identitari che fanno del patrimonio siciliano un *unicum* nel panorama mondiale⁵. Tutta questa ricchezza ricade nella mani di una classe dirigente non all'altezza del difficile compito non soltanto di salvaguardia, ma pure di conservazione e valorizzazione. Va dunque evidenziata l'urgenza di trovare modi nuovi concernenti la direzione e la gestione di questo patrimonio, in grado di garantire per il futuro l'integrità di un contesto che ha tuttora nel paesaggio una peculiare unicità.

Alcuni aspetti della cultura siciliana fanno ormai parte dell'immaginario globale e aprono, nel bene e nel male, un quadro chiaro sulla importanza che la cultura espressa in quest'Isola ha per l'intero mondo. Che questa immagine di vaste proporzioni abbia subito un lento ma inesorabile degrado è certo, anche perché l'impegno necessario alla sua tenuta è impari rispetto alle attuali risorse umane e materiali disponibili. I crolli e il degrado interessano tutto il territorio italiano fin dagli anni '50 e non sorprende che pezzi importanti della nostra identità scompaiano senza che alla indignazione estemporanea corrisponda una inversione di tendenza; tutte le vie tentate non solo non hanno risposto ai problemi via via denunciati, sono anzi riuscite ad aggravare, con un eccesso di burocratizzazione e di spese conseguenti, una operatività intelligente ed agile. L'affidamento dei

beni alle Regioni e ai Comuni sembra destinata ad aggravare ulteriormente le cose, visto l'inadeguata disponibilità finanziaria, cui si somma un'incerta qualità di decisori e operatori. Regioni e Comuni alle prese con la sopravvivenza di Sanità, con servizi pubblici inefficienti, con la crisi ambientale e una disoccupazione cronica inevitabilmente metteranno la questione relativa ai beni culturali, (con l'avallo di Ministri che dichiarano che “con la cultura non si mangia”), all'ultimo posto dei loro interessi.

Una delle caratteristiche che la politica dei beni culturali dovrebbe tenere in conto è la necessità di adeguarsi alle nuove esigenze derivanti dalla globalizzazione. È necessario introdurre innovazioni per evitare di rimanere periferici rispetto alla rivoluzione introdotta dalle tecnologie digitali, considerato che il consumo di cultura si è enormemente dilatato e che il solo possesso, anche di una cospicua quantità di risorse di questo tipo, non è sufficiente a garantire una risonanza internazionale. Si può anche non essere d'accordo sulla deriva consumistica che il patrimonio culturale ha assunto per la società attuale, non si può però pensare che la rinuncia a riorganizzare l'offerta culturale secondo nuovi parametri e nuovi strumenti possa produrre benefici.

È infatti difficile supporre che oggi il mantenimento e la conservazione dei beni culturali possa fare a meno degli introiti derivanti dalla presenza dei visitatori e che tutto l'onere sia riversato sullo Stato. Così come è difficile pensare che senza un progetto di sviluppo complessivo del patrimonio e senza adeguati investimenti sia possibile mantenere una immagine in grado di competere con quella dei paesi che, pur dotati di un patrimonio ridotto rispetto a quello italiano, puntano ad investire e a valorizzare con strumenti più contemporanei e adeguati. Quindi la necessità di mettere in piedi una strategia che garantisca nel breve periodo la costituzione di competenze e capacità per far conoscere l'ampiezza e la consistenza del patrimonio culturale è prioritaria e parallela a qualunque ragionamento sulla tutela e sulla gestione.

29

Va da sé che una tutela ben organizzata e una gestione ben strutturata del patrimonio culturale non possono sostenersi se non accompagnati da una capillare diffusione della sua conoscenza, veicolata attraverso un complesso di buone pratiche in grado di sviluppare interesse e attenzione. A prendere sul serio una famosa ricerca americana sulla classe creativa⁶, che sempre più costituisce il nerbo delle classi lavoratrici attuali e in cui risiede il maggior numero di fruitori culturali, il parametro dell'*attrattività* risulta fondamentale ai fini della scelta, non soltanto del luogo in cui vivere, ma anche di quelli in cui soffermarsi per le vacanze.

“...La qualità del luogo offerta da una città può riassumersi quindi in un insieme interrelato di esperienze... i luoghi che hanno successo non offrono un'attrattiva sola: forniscono invece un ventaglio di opzioni per persone diverse in diverse fasi della vita.”

È abbastanza evidente che lo sforzo da farsi per vincere questa sfida che si articola sul piano globale parte dall'aspetto della formazione: le comunità coinvolte in questo processo hanno bisogno di un adeguato supporto educativo e formativo.

“...Questo approccio implica il fatto che tutti i responsabili del settore debbano affrontare una vera e propria sfida, quella dell'innovazione culturale e professionale, e debbano inoltre assumersi il grande impegno di creare piani d'intervento integrati e strumenti adeguati per la gestione. Questo approccio deve assicurare che tutti i protagonisti abbiano gli strumenti per una cooperazione e gestione integrate, comprese le innovazioni tecnologiche.” (Carta per il Turismo sostenibile – Lanzarote, 1995)

Fermo restando che occorre introdurre sistemi innovativi per la gestione dei musei, miranti cioè ad ottimizzare le risorse e a rendere efficienti le strutture, valutando caso per caso i provvedimenti occorrenti per trasformare la struttura amministrativa in una struttura in grado di produrre economie integrative, vale la pena però soffermarsi su alcuni aspetti del concetto di innovazione nel caso dei cosiddetti servizi di pubblica utilità. In parti-

colare: l'idea di circoscrivere al solo *management* il rinnovamento della struttura culturale è un'idea destinata a dare scarsi frutti sotto l'aspetto della attrattività, in quanto utile solo per evitare sprechi di risorse e gestione oculata del personale; il museo del futuro è chiamato ad assolvere una funzione sociale come una speciale impresa produttiva e si deve porre dunque il problema della sua contemporaneità e della sua efficacia dal punto di vista del miglioramento della qualità della vita cui contribuisce.

Si tratta di problemi che la cultura del progetto affronta con l'obiettivo di ottenere risultati non soltanto dal punto di vista economico, ma soprattutto da quello sociale e culturale. Progetto significa infatti capacità di immaginare un mondo migliore; significa tensione etica verso obiettivi che non siano solo di profitto e dunque creatività al servizio di un settore che -in questo caso- molto più di altri lavora nella direzione indicata.

L'introduzione di sofisticati dispositivi tecnologici serve a poco se le nuove proposte di fruizione culturale e non sono animate da uno spirito adeguato al ruolo sempre maggiore che nel futuro si richiede alle attività connesse alla pubblica utilità. Però, se una visione culturale ampia ed eticamente impegnata informa la capacità progettuale creativa, la tecnologia apre oggi un campo sterminato di possibilità volte al raggiungimento di obiettivi in grado di contribuire fortemente alla qualità della vita individuale e sociale.

Note

1. Antonio Cederna, *La distruzione della natura in Italia*, Einaudi, Torino 1975.
2. Giorgio Agamben, *Homo sacer*, Einaudi, Torino 1995.
3. Salvatore Settis, *Battaglie senza eroi. I beni culturali tra istituzioni e profitto*, Electa, Milano 2005; Salvatore Settis, *Paesaggio Costituzione cemento. La battaglia per l'ambiente contro il degrado civile*, Torino, Einaudi 2010.
4. Guido Ceronetti, *Un viaggio in Italia*, Einaudi, Torino 1983.
5. I musei etno-antropologici (Pitrè, Casa museo Antonino Uccello a Palazzolo Acreide) Il museo delle Trame Mediterranee di Gibellina, il *Grande Cretto* di Burri a Gibellina Vecchia, la Fiumara D'arte di Antonio Presti a Tusa, sono solo alcune delle presenze che rendono unica la situazione dei beni culturali in Sicilia. Il patrimonio architettonico si estende dalla preistoria al Liberty senza soluzione di continuità, comprendendo alcuni aspetti unici al mondo: l'architettura arabo-normanna, l'architettura sveva, quella gotico-catalana, quella chiaromontana, per arrivare al Liberty di Ernesto Basile. Ricchissimo anche il patrimonio immateriale: la cucina, le feste, i saperi e le memorie e inoltre la filmografia e la fotografia.
6. Richard Florida, *L'ascesa della nuova classe creativa*, Mondadori, Milano 2002.



Design per i beni e le produzioni culturali nello scenario della crisi

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

34

Il design ha da tempo elaborato e consolidato riflessioni teoriche e sperimentazioni progettuali sui Beni Culturali, recependone una definizione sempre più articolata e ampliata anche verso gli aspetti intangibili e immateriali.¹ Inoltre, parallelamente alla progressiva elaborazione disciplinare intorno ai temi dello sviluppo sostenibile, la disciplina del design ha colto ed esplorato la grande potenzialità dei Beni Culturali come risorsa; una risorsa particolarmente diffusa nel nostro territorio nazionale e sempre più centrale nello sviluppo territoriale, caratterizzata dall'essere "intrinsecamente sostenibile e rinnovabile"², in quanto attuatrice di processi di produzione e riproduzione di valori e significati che si propongono ad una fruizione aperta e continua nel tempo, piuttosto che – come avviene per la prevalenza dei beni – al mero consumo.

Il binomio design/beni culturali definisce oggi un ambito di studio e di progetto sempre più ampio e significativo, che si può definire attorno ad alcune questioni centrali: fin dove si possono spingere oggi le sperimentazioni progettuali e le elaborazioni teoriche del design rispetto a questo tipo di risorse particolarmente "sensibili" (per la facilità con cui se ne può alterare il senso e per la qualità che hanno di produrre conoscenza), per le quali, in uno scenario economico sempre più critico, è necessario trovare nuovi percorsi per la loro valorizzazione, comunicazione, fruizione, implementazione? Quali possono essere le nuove competenze del design, sia nelle prassi progettuali conso-

lidate che riguardano i beni culturali (come l'allestimento, la comunicazione istituzionale, la progettazione di eventi), sia nelle nuove pratiche che vedono oggi diverse modulazioni e ibridazioni del progetto strategico e delle applicazioni delle nuove tecnologie, spesso con il contributo di un utente sempre più partecipativo?

Certamente i termini valorizzazione e comunicazione sono quelli intorno ai quali si sono fortemente sviluppate le pratiche del design per i beni culturali. Entrambi i termini ripropongono del design la capacità di "mettere in valore" un bene esistente, non semplicemente creando accanto alla sua consistenza reale un dispositivo di produzione di "valore aggiunto" più o meno pertinente, ma costruendo per il fruitore una prospettiva di lettura precisa e intenzionale, che faccia emergere del bene le qualità più profonde ed emozionanti che derivano dalla sua unicità. Un altro aspetto che esprime il binomio valorizzazione/comunicazione è quello del "mettere in luce", quindi del dare *visibilità*, o ancora – secondo una definizione di Giovanni Anceschi³ – del "mettere in scena", in un processo rappresentativo/narrativo che può di volta in volta, ricucire il rapporto tra la consistenza materiale di un bene o prodotto culturale e i suoi molteplici significati non tangibili.

Questo può accadere naturalmente solo all'interno di una apertura interdisciplinare necessaria alla complessità e eterogeneità del campo di azione individuato; necessario il confronto con competenze di storia, restauro e conservazione, museologia e museografia, con i diversi attori della gestione e delle nuove produzioni culturali, con gli archivi e le comunità, con le tecnologie dell'interazione, della multimedialità, della rappresentazione virtuale, per la condivisione di contenuti. Una multidisciplinarietà/interdisciplinarietà rispetto alla quale il design ha esercitato negli ultimi decenni la propria intrinseca propensione ad attraversare e connettere campi diversi, e a dialogare con più competenze, tenendo ferma la propria attitudine a raggiungere un obiettivo di natura progettuale.

35

Inoltre il design, soprattutto in relazione ai contesti territoriali analizzati, si è spesso assunto il compito arduo, ma anche stimolante, di contribuire alla stessa individuazione del bene/risorsa, qualora non ancora espresso e definito istituzionalmente come tale, quindi al suo svelamento in relazione a un contesto e della sua valorizzazione attraverso interventi di evidenziazione dei caratteri e significati peculiari; ma particolarmente significativo si è dimostrato anche il suo contributo all'interazione del bene con la contemporaneità⁴, inerente quindi all'attivazione di nuove relazioni tra l'opera o la testimonianza di un tempo passato e un presente "mutante", in un processo che propone nuove forme di produzione culturale e non si limita a mettere in atto dispositivi di mero intrattenimento. Infatti il punto di vista di una progettualità aperta, collaborativa e particolarmente attenta ai processi dell'innovazione sociale, come quella del design, non può non considerare l'importanza dei processi culturali, sia di produzione che di fruizione, nell'accrescimento del *capitale umano*⁵ e quindi della possibilità di uno sviluppo socio-economico duraturo e sostenibile della comunità che li esprime.

"Alla concezione passiva (della fruizione culturale) si contrappone quella *proattiva*, nella quale non solo non è possibile tracciare una netta distinzione tra domanda e offerta (nel senso che coloro che in una determinata occasione agiscono da fruitori, in altre situazioni, anche soltanto domestiche, si trasformano invece in produttori) ma ci si concentra appunto in primo luogo sul modo in cui una determinata esperienza culturale agisce sul *bilancio cognitivo* di chi vi partecipa. L'impatto primario della cultura in questo caso riguarda lo sviluppo umano, ovvero le forme di accumulazione di capitale umano, sociale e culturale-identitario che sono il prodotto della partecipazione attiva e consapevole all'esperienza."⁶

Le parole di Pierluigi Sacco, economista della conoscenza, sembrano

indicare l'importanza del ruolo ancora più avanzato che il design può assumere oggi nel contribuire a trasformare una concezione passiva della fruizione e produzione della cultura (in cui c'è una separazione o addirittura contrapposizione tra produttori/ gestori di risorse culturali e i fruitori) in una proposta culturale innovativa, partecipativa, generatrice di consapevolezza e di identità. In questo contributo si vogliono intenzionalmente associare gli ambiti dei beni esistenti e della nuove produzioni culturali, come presupposto di un ragionamento teorico che si voglia spingere sul terreno delle risposte alla crisi globale, ma anche della crisi della cultura in Italia e in particolare nel Meridione. Perché è chiaro che l'ambito dei beni e delle produzioni culturali è molto più che un settore di fruizione e produzione, ma è parte costitutiva dello scenario evolutivo che emerge dalla società della conoscenza⁷, ed è per vari approcci assolutamente centrale nella virtuosità e rilevanza delle proposte di trasformazione della società in crisi, essendo portatore di una visione "olistica" dell'ambiente fisico, della storia e del futuro, delle identità e dei valori. La crisi oggi è una condizione globale, multidimensionale, multisettoriale, prodotta dagli effetti intrecciati della crisi economica, politica, sociale, culturale, ambientale. Da un'idea di crisi che, pur provocando distruzioni e pesanti costi economici e sociali, lasciava ancora spazio alla possibilità e forse opportunità di una trasformazione radicale che si evolve e si ricompone in nuovi equilibri, è subentrata la percezione odierna di una condizione irreversibile e opaca.

L'economista Stefano Zamagni propone una distinzione tra la "crisi dialettica", simile ad altre che abbiamo conosciuto in questo ultimo secolo "...che nasce da un conflitto fondamentale che prende corpo entro una determinata società e che contiene, al proprio interno, i germi o le forze del proprio superamento" e l'attuale "crisi di natura entropica", cioè "...crisi che tende a far collassare il sistema, per implosione, senza modificarlo". La distinzione è determinante circa la possibilità di comprenderne le motivazioni e soprattutto di identificarne le modalità di un possibile superamento. Infatti continua Zamagni "...non si esce da una crisi entropica con aggiustamenti di natura tecnica o con provvedimenti solo legislativi e regolamentari - pure necessari - ma affrontando, risolvendola, la questione del senso... Nella crisi attuale è certamente vero che ci sono stati errori umani, ma questi sono stati la conseguenza non tanto di un deficit conoscitivo, quanto piuttosto della crisi di senso⁸ che ha investito la società occidentale a seguito della globalizzazione."

La crisi contemporanea è quindi in primo luogo una "crisi di senso"⁹ caratterizzata da una permanenza che sembra resistere alla progettualità e da una dinamica negativa che apre continuamente nuovi fronti di crisi. Vediamo come il suo prolungarsi stia mettendo a rischio valori fondamentali, come il diritto alla sopravvivenza dignitosa di strati della popolazione fino a poco tempo fa considerati privilegiati, i principi di autodeterminazione, democrazia, giustizia sociale. Il che impone, nel fare una riflessione oggi sul valore dei beni culturali, di interrogarsi oltre che sulla possibilità della loro tutela e cura, anche sulla loro capacità di offrire alla società valori e idee che esprimano forme di resistenza e di risposta agli effetti della crisi. Infatti i beni culturali, tangibili e intangibili, sono per eccellenza espressione di valore, riconosciuto e codificato; la società ne riconosce quindi la capacità di essere patrimonio ed eredità. Ma forse è interessante provare a indagare anche che cosa esattamente le espressioni del patrimonio culturale sostengono, proteggono e curano nelle comunità e nei contesti che presidiano. Sicuramente - benché a certe condizioni - i valori e i contenuti di cui il patrimonio culturale è portatore, possono da un lato sostenere processi sia di crescita economica e di benessere sociale, che di produzione e ricreazione di identità di una comunità, ma anche processi di produzione e ricreazione di conoscenza e di capacità di visione, fattori indispensabili per orientare - soprattutto nei momenti difficili - le scelte nell'interesse della società e dell'individuo.

Nell'ambito dei beni culturali la crisi evidenzia, oltre ad una obiettiva e drammatica impossibilità di destinare le risorse minime per la loro gestione ordinaria, nel nostro contesto nazionale la difficoltà delle istituzioni e della politica di assumere i beni e le produzioni culturali, come fonte di crescita e benessere sociale e di comprendere che la cultura non può più essere proposta come risorsa passiva, ma deve diventare oggetto di esperienza diffusa e di identificazione da parte di produttori e fruitori. L'aspetto economico della crisi colpisce musei, fondazioni, associazioni *no profit*, che soffrono soprattutto la contrazione delle spesa pubblica per la cultura, ma anche la progressiva diminuzione delle risorse dei privati. Dalle diverse analisi che si intrecciano attualmente al capezzale della cultura emerge che certamente non sarà sufficiente per fronteggiare la carenza di risorse, una maggiore efficienza nella gestione della singola istituzione, ma sarà necessario puntare a promuovere e sperimentare soprattutto nuove modalità di partecipazione, attraverso l'attuazione di reti e la promozione di sistemi territoriali che permettano di sviluppare sinergie.

Le istituzioni museali che oggi sono gli attori principali della conservazione delle opere d'arte e dell'offerta culturale sono al centro di una trasformazione profonda (ruolo, obiettivi, strumenti, rapporto con il territorio e con le sue risorse e con gli individui) di cui gli aspetti tecnologici sono il fenomeno più evidente, che incrementa la capacità di accogliere e strutturare una richiesta sempre maggiore di partecipazione e socializzazione da parte dell'utente: "I musei del XXI secolo non sono più solo istituti di conservazione del patrimonio culturale e della memoria storica. Hanno una dimensione sempre più sociale e sono servizi pubblici al servizio delle comunità, producono e comunicano saperi, cultura, creatività. Sono agenzie per la mediazione culturale, per il dialogo interculturale, per la coesione sociale. Aprono le menti e aiutano a comunicare con il mondo. Danno nuova linfa alle identità e alle radici culturali; creano senso di appartenenza; potenziano le attrattive dei territori; migliorano la qualità della vita di quanti vi vivono e lavorano. L'Italia non ne può fare a meno."¹⁰

Sono diffusissime ormai le proposte di interazione e personalizzazione dell'esperienza che istituzioni museali o culturali propongono online o *on site*. La diffusione del web 2.0 e dei social network sta infatti orientando i fruitori a diventare sempre più produttori di contenuti culturali che si riversano nel web, generando relazioni con altri visitatori. Si apre quindi una questione delicata che concerne l'opportunità o meno, che soggetti con competenze e interessi eterogenei possano collaborare alla ri-creazione di un bene culturale, attraverso personali interpretazioni e modalità di narrazione, mettendo in secondo piano la figura curatoriale, tradizionalmente preposta alla definizione delle proposte di valorizzazione e fruizione del bene culturale. Si tratta di un dibattito in atto che mette al confronto le diverse modalità con cui i processi partecipativi ricreativi di contenuti culturali possono essere in qualche modo regolati per garantirne la qualità, pur all'interno di una generale consapevolezza delle opportunità che questi processi offrono all'accrescimento della cultura collettiva e alla possibilità di dialogo tra istituzioni e collettività o tra gli stessi utenti. Ma le nuove tecnologie del web 2.0 possono anche aprire alla fruizione spazi e percorsi culturali del tutto virtuali o proporre punti di vista ed elaborazioni sui temi della cultura e della conoscenza non fruibili fisicamente, in cui il ruolo dell'esperto o del curatore torna ad essere centrale, anzi esaltato, nel coordinamento di processi di progettazione interdisciplinare del prodotto culturale particolarmente innovativi e sofisticati.

Gli esempi sono numerosi. *The Gallery of Lost Art* è ad esempio una galleria d'arte online, ideata dalla Tate Gallery di Londra, con il proposito di riportare alla visibilità opere d'arte moderna e contemporanea distrutte, rubate, disperse o dismesse per il loro carattere effimero. L'obiettivo della curatrice Jannifer Murdy è di raccontare le

circostanze, banali o straordinarie, della “perdita dell’arte”, attraverso immagini, interviste, testi e altri documenti, sottolineando che la storia non è fatta solo da ciò che è sopravvissuto, ma “...spesso è ciò che si è perduto che ha modificato il modo di percepire l’arte”.

Rijksstudio è un’area del sito web del Rijksmuseum di Amsterdam, che possiede una collezione ricchissima, lanciato per anticipare la sua riapertura prevista per aprile del 2013; gli utenti possono esplorare una collezione di 125.000 immagini attraverso un’interfaccia che permette di costruire la propria galleria personale, ritagliare porzioni di opere ad altissima definizione, aggiungere *tags* alle immagini e condividerle sui social networks. Il progetto si è posto l’obiettivo di mantenere una continuità nel rapporto con gli utenti durante il periodo di chiusura del museo, anticipando le nuove modalità di interazione, personalizzazione dei percorsi, socializzazione di contenuti ed elaborazioni che il nuovo Rijksmuseum ha pienamente sviluppato.

Accanto alle riflessioni sulla diffusione delle tecnologie che stanno trasformando il rapporto con i beni e le istituzioni culturali diventa significativa l’indicazione di Martha Nussbaum¹¹ riguardo la crisi dell’istruzione in particolare degli studi umanistici e artistici; un tipo di conoscenza che diventa sempre più povera e stereotipata, perché particolarmente colpita dai pesanti tagli alla scuola e alla cultura rispetto alle abilità tecniche e tecno-scientifiche. In uno scenario in cui i temi e problemi diventano sempre più ampi e complessi, gli strumenti di conoscenza e di comprensione tendono a diventare sempre più poveri e rudimentali; è quindi ancor più necessario, secondo la Nussbaum, mantenere l’accesso a quella conoscenza (in particolare quella umanistica che è profondamente radicata nel patrimonio culturale) che alimenta la libertà di pensiero, la capacità di giudizio, lo sviluppo dell’immaginazione e dell’espressione, condizioni indispensabili alla consapevolezza e capacità di affrontare la complessità delle questioni aperte dalla globalizzazione.

Da questa lettura della Nussbaum avvertiamo anche che proprio la crisi può incrinare quell’evidente progressivo rapporto di dialogo, valorizzazione e trasferimento di processi e pratiche in atto tra tecnologie e patrimonio culturale, sperimentazioni artistiche e cultura del design. Infatti, se assieme alle abilità tecniche e pratico-scientifiche prevalgono linguaggi, pratiche, codici che si generano direttamente dall’avanzamento tecnologico, senza la necessaria elaborazione culturale – di cui il design si può fare portatore – si corre il rischio di una progressiva semplificazione e spettacolarizzazione dei contenuti e dei valori stratificati nel patrimonio culturale.

Le operazioni che propongono le tecnologie del virtuale e dell’interattivo nella fruizione del patrimonio artistico e nei musei, praticano a loro volta nuove forme di progettualità e di espressione e vanno quindi analizzate non solo per gli strumenti tecnologici che usano, e per gli effetti di coinvolgimento e interazione con il visitatore, ma anche come artefatti comunicativi ed esperienziali che sviluppano linguaggi nuovi, autonomi dal loro supporto o occasione; quindi complessivamente anche per i nuovi contenuti “culturali” che generano, attraverso nuovi dispositivi progettuali di comunicazione e di narrazione.

In altre parole il design non può operare sui beni culturali, come storicamente ha fatto sul prodotto/oggetto: non è sufficiente stabilire strumenti e obiettivi quantificabili (allargare le modalità e la fascia dei fruitori, raccogliere e comunicare gli aspetti immateriali, sistematizzarne gli elementi nelle forme di catalogazione e archiviazione più contemporanee e pertinenti) ma deve anche nella sua azione aprire lo spazio al progetto di nuove produzioni culturali e a nuove competenze sempre più spiccatamente “relazionali”, interpretate dai designer, ma anche di altre figure progettuali e artistiche, costruendo il terreno per lo sviluppo di nuove visioni e nuove pratiche.

Quest’ultimo aspetto è forse in questo momento quello più urgente da affrontare, visto che la povertà di risorse, determinata dalla crisi, sembra porti a giocare

sempre più al ribasso rispetto alla cultura; sembra escludere o rimandare la ricerca della qualità e dell’innovazione, non solo tecno-scientifica ma progettuale e ideativa, inibendo proprio la capacità di visione complessiva intorno al necessario riassetto di una società in crisi.

Partire dalla crisi globale, significa quindi assumere – intorno al tema già ampiamente esplorato del rapporto design/beni culturali –, uno sguardo meno specialistico/tecnico e più attento agli aspetti socio-etici: un’ottica solo apparentemente di sconfinamento extra-disciplinare. Infatti, questa propensione a indagare la contemporaneità nella sua complessità e problematicità, per riposizionare di volta il proprio centro teorico e operativo fa parte della genealogia del design, che oggi è sempre meno solo un ambito progettuale specialistico, ma è anche un punto di vista che si sposta e tende ad ampliare le proprie competenze laddove emergono nodi problematici e carenze di progetto.

1. Vedi la voce *Design per i Beni Culturali*, in “STAR/Sistema Topologico Argomentativo della Ricerca/Costruire l’organizzazione della conoscenza/Il caso Me.design”, a cura di B. Villari, A. Castelli, Polidesign, Milano 2003

2. Dossier PRIN 2008-2011, *Il design del patrimonio culturale fra storia, memoria e conoscenza. L’immateriale, il virtuale e l’interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi /Temi e motivazioni della ricerca*, Politecnico di Milano, maggio 2010.

3. “...Il gesto che separa dal resto qualsiasi parte del mondo e come per magia lo trasforma in comunicato, o - in altri termini - l’atto di trasferimento dal piano della realtà a un piano di co-realtà, o anche di condivisione percettiva, è un atto di *messa in scena*. Non importa se sia l’atto di inquadrare, scoprire, esibire oppure ostentare, che sia mettendo in risalto con la luce o con un particolare posa o disposizione del set...” Giovanni Anceschi, *Prefazione* in “Comunicare con le immagini”, Carlo Banzaglia, Mondadori 2003, p. 8.

4. “La contemporaneità sarebbe dunque un’epoca del tutto inedita nella storia dell’arte. In cui convivono, più o meno pacificamente, due modalità simili o differenti di confrontarsi con il campo della rappresentazione; da una parte l’arte e, dall’altra, una sua modificazione genetica in cui i confini e limiti evolutivi restano ancora da indagare. Nessuno può prevedere se i due organismi potranno convivere a lungo... È lecito il sospetto che la struttura mutante schiaccierà quella originaria, guadagnando l’intera scena.” Federico Ferrari, *Introduzione*, in “Del Contemporaneo. Saggi su arte e tempo”, Bruno Mondadori, Milano 2007, p. XV.

5. Con il termine *capitale umano* si intende l’insieme di conoscenze, competenze, abilità, emozioni, acquisite durante la vita da un individuo e finalizzate al raggiungimento di obiettivi sociali ed economici, singoli o collettivi.

Il capitale umano e le sue relazioni con la crescita economica trovano una loro specifica trattazione negli scritti dell’economista americano e premio Nobel 1992 Gary Becker. La letteratura economica, la sociologia, le indagini dell’OCSE e la programmazione comunitaria 2007-2013 attribuiscono notevole importanza oggi al capitale umano per la crescita sociale ed economica delle Comunità, ai fini sia della competitività che della riduzione della povertà. http://it.wikipedia.org/wiki/Capitale_umano

6. Caliendo Christian, Sacco Pierluigi, *Italia reloaded. Ripartire con la cultura*. Il Mulino, Bologna 2011, p.11.

7. Cfr. Alain Touraine, *La globalizzazione e la fine del sociale. Per comprendere il mondo contemporaneo*, ed. it. Il saggiautore, Milano 2008. Nel libro del sociologo francese si avanza la proposta di un nuovo “paradigma culturale”, post-economico e post-sociale che si fonda sulle richieste di diritti culturali, che partono dall’individuo, non più dalle classi o di gruppi.

8. Il testo di Zamagni (2006) continua specificando che la “crisi di senso” si è manifestata in una triplice separazione. E precisamente, la separazione tra la sfera dell’economico e la sfera del sociale; il lavoro separato dalla creazione della ricchezza, quindi l’idea secondo cui sarebbe la finanza speculativa a creare ricchezza, molto di più e assai più in fretta dell’attività lavorativa); il mercato che, privo di qualsiasi principio etico, è separato dalla democrazia.

9. Cfr. Luciano Gallino, *Finanzialcapitalismo. La società del denaro in crisi*, Einaudi, Milano 2011.

10. Alberto Garlandini (Presidente ICOM Italia), *Musei al tempo della crisi. Sei proposte di ICOM Itali per una gestione sostenibile degli istituti culturali e per un progetto di rilancio del sistema culturale italiano*. Milano ottobre 2011, <http://www.icom-italia.org/images/documenti/6propostecrisi2011.pdf>

11. Vedi Martha Nussbaum (2011).

Bibliografia

Caliandro Christian, Sacco Pierluigi, *Italia reloaded. Ripartire con la cultura*. Il Mulino, Bologna 2011.

Ferrari Federico, (a cura di), *Del Contemporaneo. Saggi su arte e tempo*, Bruno Mondadori, Milano 2007.

Garlandini Alberto, *Musei al tempo della crisi. Sei proposte di ICOM Italia per una gestione sostenibile degli istituti culturali e per un progetto di rilancio del sistema culturale italiano*, Milano, ottobre 2011.

Nussbaum Martha, *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno di cultura umanistica*, Trad.it. Il Mulino, Bologna 2011.

Parente Marina, Lupo Eleonora, (a cura di), *Il Sistema Design Italia per la valorizzazione dei beni culturali*, Poli.design, Milano 2009.

Sacco Pierluigi, Zamagni Stefano, (a cura di), *Teoria economica e relazioni interpersonali*, Il Mulino, Bologna 2006.

Sitografia

<http://video.ilssole24ore.com/SoleOnLine5/Video/Cultura/Domenica/2012/stati-general-cultural-sacco/stati-general-cultural-sacco.php>

www.icom-italia.org

<http://www.storicamente.org/02tecnostoria/spallazzo.htm>

<http://galleryoflostart.com>



Le prospettive del museo virtuale nell'attuale contesto della crisi finanziaria globale

Wim van der Weiden

European Museum Academy

44

In passato la maggior parte dei musei era orientata verso un proprio pubblico specializzato e si proponevano come istituzioni autorevoli e prestigiose. Le collezioni venivano custodite soprattutto per le ricerche di curatori e studiosi. Questi consideravano i musei come tesori ricchi di materiali di pregio e di testimonianze spirituali del genere umano da proteggere e conservare per l'eternità. I visitatori erano considerati un male necessario (alcuni curatori li odiavano, addirittura!). Oggi la maggior parte dei musei è invece indirizzata all'esterno e aperta alla consultazione. Le collezioni vengono utilizzate come archivio vivente della storia dell'umanità - dai sovrani al popolo -. I musei sono diventati comunicativi, finalizzati a spiegare il significato degli oggetti e/o le storie dietro gli oggetti. L'attuale impostazione propone quindi che il pubblico sia protagonista del museo, non le collezioni.

La definizione inglese di museo spiega questo concetto:

Un museo è parte della memoria collettiva di una società. Un museo acquisisce, documenta, conserva e comunica oggetti e altre evidenze della cultura umana e dell'ambiente. Sviluppa e promuove la conoscenza e offre esperienze che fanno appello a tutti i nostri sensi. È aperto al pubblico e contribuisce allo sviluppo della società. Lo scopo di un museo è la conoscenza dei cittadini.

Di fatto, lo staff di un museo si adopera a rendere le mostre attraenti e comprensibili. E spesso anche il personale è facilmente accessibile ai visitatori e in contatto

diretto con il pubblico. Vale a dire: i visitatori prima di tutto! Questo nuovo approccio ha comportato una notevole trasformazione della gestione quotidiana dei musei. Nuovi concetti sono stati sviluppati: sono diventate importanti le storie e le narrazioni. Mostrare semplicemente gli oggetti non è sufficiente, perché i musei non sono più istituzioni basate sugli oggetti. Sono state introdotte nuove tecnologie, come i *multi-media* e i *social media*.

L'ideazione di una mostra non è più compito di un curatore, ma di una squadra nella quale *designer* professionali giocano un ruolo decisivo. Infatti intorno al tema delle esposizioni viene organizzata ogni tipo di attività: performance, film, seminari e così via. Di conseguenza la struttura organizzativa di un museo è cambiata radicalmente. In alcuni musei, per esempio, il dipartimento di marketing ha più dipendenti del dipartimento curatoriale. Uno degli effetti di questo radicale cambiamento è il crescente interesse e attenzione nei confronti del patrimonio intangibile (immateriale).

Per "patrimonio culturale intangibile" si intendono le pratiche, le rappresentazioni, le espressioni, la conoscenza, le competenze - così come gli strumenti, gli oggetti e gli spazi culturali associati ad essi - che le comunità, i gruppi, e, in alcuni casi, gli individui riconoscono come parte del proprio patrimonio culturale.

Il patrimonio culturale intangibile, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in relazione all'ambiente in cui vivono, alla loro interazione con la natura e alla loro stessa storia, e dà loro un senso di identità e continuità, promuovendo in tal modo rispetto per la creatività culturale e umana. Molto spesso ciò significa che gli oggetti sono oggi utilizzati per illustrare storie che riguardano il patrimonio intangibile. È la narrazione il punto di partenza, non gli oggetti. Mentre avveniva questa evoluzione nella concezione del museo, Internet e il *World Wide Web*¹ hanno cambiato il mondo in modo molto rapido. L'impatto di Internet nella gestione quotidiana di un museo è più forte di quanto si potesse immaginare alle origini del *world wide web*. Internet ha offerto circa 15 anni fa l'opportunità di creare "musei senza muri", ma all'inizio questo tipo di museo era considerato una minaccia per i musei reali, "di mattoni e malta".

Alcuni direttori di museo paventarono che rendere disponibili le collezioni su Internet, avrebbe causato la riduzione del numero dei visitatori. Per tutti i musei la creazione del proprio sito web è stata una sfida, anche con alti e bassi: alcuni per esempio scansionarono tutti i cataloghi senza aver prima consultato i potenziali utenti, oppure vennero digitalizzati migliaia di oggetti senza una precisa strategia. Così gli utenti di questo tipo di siti si trovarono sommersi dai dati.

Altri musei ravvisarono tuttavia in Internet un'opportunità ideale per avvicinarsi a nuovi segmenti di pubblico: ad esempio, persone che non avevano mai visitato un museo. Questi ultimi hanno interpretato i siti come vetrine del museo, come negozi di capolavori o oggetti preziosi. A partire da qualche esperienza negativa, sempre più musei hanno imparato a fare un buon sito web: trasparente, efficace, aggiornato, accessibile, centrato sull'utente, capace di dare risposte e multilingue. Di fatto, le aspettative dei visitatori dei siti web stavano crescendo e grazie all'evoluzione delle nuove tecnologie e i musei hanno saputo essere all'altezza di queste aspettative. Il "museo virtuale" può essere visto come lo stadio più recente in questo sviluppo.

Cos'è un museo virtuale? È stato definito come segue: "una collezione di oggetti digitali logicamente correlati, composta da una varietà di *media* che, grazie alla sua capacità di fornire connessione e vari punti di accesso, si presta a trascendere i tradizionali metodi di comunicazione e interazione con i visitatori...; non occupa un luogo o uno spazio reale, i suoi oggetti e le informazioni relative a essi possono essere disseminati in tutto il mondo".

Questa definizione molto circostanziata ha portato ad una definizione più semplice: "Un museo virtuale è un museo che esiste soltanto online". Possiamo affermar-

45

lo? E qual è la differenza con il sito web di uno specifico museo? I siti web dei musei possono essere suddivisi in quattro categorie:

Il museo-brochure. Il sito web di un museo che fornisce informazioni di base sui costi dei biglietti, sulle mostre temporanee, sulle collezioni, su come raggiungere il museo, e così via.

Il museo-contenuto. Il sito web di un museo che si concentra soprattutto sulle collezioni, un database di oggetti, che può essere consultato soprattutto da esperti e da colleghi.

Il museo educativo. Il sito web offre informazioni educative e interattive a diversi livelli per una varietà di utenti. Fornisce informazioni approfondite e di contesto sui temi e sugli argomenti relativi alle collezioni del museo – mostre, progetti per le scuole, etc. L'informazione viene presentata in modo orientato al contesto invece che orientata all'oggetto.

Il museo virtuale. Un museo di questo tipo nasce quando i siti web di due o più musei vengono integrati. Quando collezioni simili di musei diversi vengono messe insieme su un sito web come se fossero una. In tal modo viene creata un'unica collezione digitale che, come tale, diviene un "museo senza muri".

Un esempio: molti anni fa – nel 1995 – tre Musei nazionali di Storia naturale decisero di costituire un piccolo museo virtuale. Allora l'espressione museo virtuale non esisteva ancora. Venivano erogati finanziamenti dalla UE per produrre i cosiddetti "*Webside delle 300 perle*". I Musei nazionali di Storia naturale del Belgio, dell'Ungheria e dei Paesi Bassi selezionarono ciascuno i 100 pezzi più significativi delle loro collezioni e li resero disponibili in un contesto digitale. Era nato uno dei primi musei virtuali! I visitatori del sito potevano paragonare e accostare oggetti che fisicamente non erano mai stati insieme e che probabilmente non lo sarebbero mai stati. E questo è esattamente il vantaggio di tutti i musei virtuali oggi. Quindi, in definitiva, un museo virtuale è un museo che esiste solo online!

46 Grazie a (o a causa di?) Internet – specialmente del web 2.0 – i visitatori sono diventati sempre più attori o partner del museo. Il museo virtuale ha offerto la possibilità di creare "comunità". Ognuno può aggiungere contenuti alle collezioni, alle mostre e ad altre attività del museo. Il Museo di Storia naturale di Toulouse è stato uno dei pionieri nella creazione di una comunità, raccogliendo fotografie amatoriali dell'ambiente naturale della regione. I fotografi potevano aggiungere i loro scatti alla collezione virtuale del museo. Ma la loro esperienza non rimase limitata al mondo virtuale: le migliori foto furono selezionate per una mostra all'interno del museo stesso.

Quest'anno nei Paesi Bassi è partito un progetto nel quale sei musei effettuano una selezione dalle proprie collezioni e le inseriscono in un comune "magazzino" virtuale. Le collezioni collegate vengono presentate in modo che ciascuno possa comporre la propria mostra. I partecipanti possono invitare altri a commentarla, a migliorarla o persino a votare la migliore presentazione. Al vincitore viene data l'opportunità di realizzare la propria esibizione in un museo vero. Quindi chiunque può diventare curatore!

Il database di *Google Art Project* contiene 30.000 opere provenienti da 151 musei in 40 paesi. I musei "partecipati" ritengono che la visione delle opere avrà anche l'effetto di aiutare nella ricerca di opere d'arte. Sperano che la gente scopra qualcosa di nuovo da dietro un computer e prenda contatti con il museo. Quindi chiunque può diventare un ricercatore! La conoscenza viene condivisa: un esempio di ciò che viene chiamato *crowd-sourcing*. In questo modo, il museo virtuale crea opportunità del tutto nuove per raggiungere nuovi fruitori. E non solo nel famoso raggio di 60 km intorno al museo, ma in tutto il mondo. Nasce il museo *network*!

Quindi il modo tradizionale di comunicare con i visitatori, dall'alto al basso, è cambiato radicalmente a favore di un flusso di informazioni multi-direzionale fra il museo e i suoi utenti. Questo cambiamento si combina molto bene con lo scopo principale dei musei virtuali: raggiungere nuovi pubblici distanti attraverso mezzi di informazione, educazione, marketing e vendite. La bellezza di un museo virtuale è la sua capacità di entrare in

connessione con il visitatore – l'utente – con informazioni rilevanti, in tutto il globo. Un museo virtuale mostra le sue collezioni (o una selezione), presenta mostre con molte informazioni di contesto, ha giochi interattivi seri e offre, proprio come un banco-informazioni, risposte a richieste e domande da parte dei propri utenti. Non tutti i contenuti devono essere gratuiti: per i giochi e per il banco-informazioni, ad esempio, occorre pagare una tariffa. Le pubblicità degli sponsor e dei fornitori presenti sul sito web possono diventare una fonte importante di entrate economiche.

Percepiti originariamente come un pericolo per i musei reali, per i visitatori e per l'accesso agli oggetti, i musei virtuali sono quindi visti sempre più come una risorsa in tempi di budget limitati e nella ricerca della sostenibilità, anche se ciò implica un vero cambiamento nel funzionamento dell'istituzione. Il museo come istituzione autonoma e autosufficiente sta diventando sempre meno uno *standard* nel XXI secolo. Allo stesso modo, tutti i musei diventeranno musei virtuali e sempre più musei creeranno musei virtuali in collaborazione con altri musei.

Grazie a internet la posizione dei musei verrà rafforzata in tutto il mondo.



La sostenibilità del museo e il *museo verde*: tendenze emergenti, contraddizioni, prospettive

Massimo Negri

European Museum Academy

È passato quasi un quarto di secolo da quando il Primo Ministro Norvegese Brundtland formulò nel 1987 quella che è diventata la definizione probabilmente più condivisa del termine sostenibilità e pubblicata nel documento della allora denominata United Nations World Commission on Environmental Development¹: “sustainable development is development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generation to meet their own needs”. Nei decenni successive, la definizione di sostenibilità si è molto articolata, dando origine a una vastissima pubblicistica che ha indotto nella opinione pubblica una sostanziale equivalenza tra sostenibilità e questione ambientale. Ci ha pensato l’impatto della crisi finanziaria globale a riequilibrare questa visione, ricordando a tutti in maniera brutale che sostenibile significa sì compatibile con l’ambiente, ma che all’interno del concetto di sostenibilità sta anche il problema della sostenibilità finanziaria, di quella sociale (intesa come insieme dei rapporti sociali di contesto di una organizzazione), della qualità del servizio erogato o del risultato più o meno tangibile del processo produttivo (qualora si tratti di una attività di tipo industriale o comunque manifatturiero). Già l’idea di uno sviluppo

compatibile con la salvaguardia dei valori ambientali aveva portato alla luce un complesso di acute contraddizioni tra costi e benefici, nel breve piuttosto che nel lungo termine, e posto la questione della “sostenibilità finanziaria della sostenibilità ambientale”, raramente riuscendo a elaborare soluzioni equilibrate (basti pensare alle discussioni sui costi-benefici delle energie rinnovabili, tuttora aperte praticamente in ogni paese europeo); ma ancor più radicalmente la crisi finanziaria globale ha posto in discussione il sostantivo a cui l’aggettivo “sostenibile” era accoppiato nella formulazione del 1987, vale a dire l’idea stessa di sviluppo e di crescita continua, e lo ha posto in discussione con i fatti prima ancora che nelle teorie, generando così discorsi più o meno discutibili sulla “decrescita” e sui suoi eventuali vantaggi in termini sociali e di qualità della vita. Come se questo non bastasse, un terzo elemento è entrato di prepotenza in gioco: il cambiamento climatico. Qualunque sia l’effettiva dimensione del rapporto tra comportamento umano e cambiamento climatico (anche questo un argomento molto dibattuto senza esiti conclusivi), per ora è un dato certo che il cambiamento climatico ha un impatto significativo sul patrimonio culturale in generale. Lo ha ovviamente nel caso di eventi catastrofici: di qui la crescita degli studi, delle misure normative e delle azioni formative sul personale delle organizzazioni culturali un po’ in tutti i paesi europei per stimolare la crescita di una cultura del *risk management*, sia relativo a beni immobili che a beni mobili e quindi anche alle collezioni museali. Ma lo ha anche nel trascorrere della vita ordinaria delle nostre comunità. Il Documento Finale del Joint Programming Initiative (JPI) della Unione Europea “Cultural heritage, climate change and security”, pubblicato il 4 novembre 2009, così dice a questo proposito: “Most European cities live in or around cultural heritage with which they identify closely... climate change impacts severely on cultural heritage leading to irreversible damage and losses because of its age and fragility... The ways in which cultural heritage is adapted can mitigate climate change (through modest use of energy, sustainable materials and passive design). This in turn also opens up new avenues for mitigation and adaption measures across all sectors from construction to transport through re-learning of old traditions and practices.”

Lo stesso documento sottolinea l’importanza della relazione tra la protezione del patrimonio culturale e gli usi culturali che ne mette in atto la società, dando origini a quello che viene definito *transformational challenge of cultural heritage*. “The new relationship between cultural heritage and its meaning, history, value, significance, composition, conservation and use are community related issues that will *drive* cultural heritage more strongly under conditions of environmental changes because communities are faced with cultural as well as economic decisions on what to save and what to lose.” Si intende richiamare l’attenzione su un problema specificamente museale di cui parleremo più avanti e cioè il senso della crescita illimitata delle collezioni nel contesto dello possibile sviluppo sostenibile delle organizzazioni museali.

Tre problemi epocali sono quindi contemporaneamente alla ribalta e coinvolgono tutti, individui e organizzazioni, caratterizzando specificamente gli anni dieci del XXI secolo: sviluppo sostenibile, crisi finanziaria globale, cambiamento climatico, oltre alla questione della instabilità politica globale che esula dalla nostra trattazione, anche se ha e avrà enormi conseguenze anche nell’ambito museale (basti pensare alle traversie di alcuni importanti musei del Medio Oriente nel corso dei recenti rivolgimenti politici o conflitti militari). Va detto che fino a poco tempo fa il mondo dei musei in generale si è tenuto abbastanza lontano da questi temi. Un caso particolare di lungimiranza è stato quello del Museums Australia che nel 2003 ha pubblicato un insieme di linee-guida per la definizione di politiche e di pratiche intese ad assicurare un futuro sostenibile ai musei e gallerie australiane, sotto il titolo “Museums and Sustainability”² dove venivano in particolare sottolineati tre aspetti del ruolo dei musei in questo campo:

- la funzione educativa nei confronti della società civile per concorrere ad un crescente im-

pegno personale e collettivo verso il tema della sostenibilità;

- la capacità della organizzazione-museo di proporsi come modello di comportamento virtuoso sia relativamente alle gestione delle risorse che alla elaborazione di politiche specifiche di sviluppo sostenibile;

- la responsabilità del museo nella gestione delle collezioni in merito alla conservazione a beneficio delle generazioni future e in merito a una crescita sostenibile e con finalità condivise delle stesse.

Il primo aspetto è il più tradizionale: il museo come istituzione educativa non può evidentemente sottrarsi alla missione di incoraggiare il suo pubblico verso comportamenti rispettosi dell'ambiente, indipendentemente dal fatto che si tratti di musei direttamente connessi a questo tema. Vale a dire che non è necessario essere un *science centre* o un museo di storia naturale per avere l'obbligo morale e culturale di lanciare chiari messaggi al visitatore affinché concorra al perseguimento delle politiche di eco-sostenibilità del museo.

Il secondo si ricollega a una visione del museo meno frequente: il museo come *learning organization*, cioè organizzazione che apprende, oltre che attiva processi di apprendimento per i suoi utenti, sulla spinta di un contesto sociale in rapida e continua trasformazione³. Mentre però questi due primi aspetti potrebbero essere riferiti a qualunque organizzazione, il terzo aspetto, cioè la gestione delle collezioni e (aggiungo io) la gestione della struttura museale: edificio, impianti, infrastruttura interpretativa e comunicativa (dalle vetrine agli apparati multimediali) è tipico e specifico del museo. Ritorniamo più avanti su questo tema, ma preme sottolineare la frase riferita a "finalità condivise" in merito alla gestione delle collezioni a beneficio delle generazioni future.

In verità è solo negli ultimi anni che la generalità della comunità museale internazionale ha cominciato ad occuparsi continuamente della questione dello sviluppo sostenibile, cominciando a percepirla come "questione propria" e cogliendone appieno la complessità. Nell'estate del 2008 la Museum Association del Regno Unito ha condotto una consultazione tra i suoi membri sul tema della sostenibilità vista nei suoi tre profili principali: ambientale, economica, sociale. Il programma prevedeva diverse iniziative, tra cui la risposta scritta a questionari. Nel "Report on Consultation" pubblicato nel gennaio 2009, pur rilevando una ampia partecipazione ai workshop organizzati in tutto il paese, si rileva a un certo punto: "However, the number of formal responses to the consultation was disappointing. We expected around 100 but in fact we got only 20 full written responses from museums, sector bodies and individuals... it could indicate that outside of our sustainability workshops people in museums are not in fact thinking and talking much about sustainability and are not seeing it as a core part of their work and planning."

Considerato l'intenso lavoro della Museum Association e l'alto grado di partecipazione della comunità professionale britannica alle sue attività, questa considerazione è piuttosto significativa. È però altrettanto vero che negli ultimi due anni, la riflessione intorno al tema ha subito una forte accelerazione in molti paesi con il moltiplicarsi di convegni e pubblicazioni, come "Sustainable Museums: Strategies of the 21st Century" scritto da Rachel Madan, che è anche fondatrice di Greener Museums, una società che si occupa dei musei e dei settori culturali, con l'obiettivo di accelerare i processi verso la sostenibilità. Una *mission* semplicemente inimmaginabile per una società di consulenza internazionale anche solo dieci o venti anni fa.

Questa accelerazione della *sustainability awareness* all'interno del mondo dei musei è significativamente avvenuta in coincidenza con il dispiegarsi degli effetti della crisi finanziaria globale, che ha cominciata a interessare direttamente in musei solo di recente, anche a causa di una certa lentezza del meccanismo amministrativi pubblici (poiché da amministrazione pubbliche dipende tuttora in un modo o nell'altro la grande maggioranza dei musei europei) a mettere in pratica misure di contenimento della spesa nel settore dei

servizi. Non è qui il caso di entrare nel dettaglio, anche perché molte di queste misure sono ancora in corso di elaborazione e di applicazione e dispiegheranno i propri effetti in maniera più evidente nei prossimi anni. *The Cuts* sono rapidamente diventati i protagonisti della discussione tra musei e nessuno è in grado neppure di prevederne consistenza e durata neppure a breve. Con una crescita economica molto modesta per la gran parte delle economie europee, inoltre, anche la disponibilità di risorse derivanti da sponsor e donatori privati sta contraendosi, e comunque la competizione con altri settori culturali (teatro, musica, media in genere) per aggiudicarsi queste risorse si farà sempre più dura. Ne deriva che i due aspetti della sostenibilità ambientale e di quella finanziaria risultano più che mai interdipendenti e costituiscono la cornice nella quale inserire ogni altro discorso sulla sostenibilità "sociale" del museo, intesa in riferimento all'insieme delle relazioni con il contesto sociale in cui opera.

La questione dello sviluppo sostenibile nel settore museale si inserisce inoltre alla conclusione di un ciclo di espansione del numero dei musei pluridecennale, che sembrava non avere in vista alcuna inversione di tendenza e che si è manifestato in tutta Europa anche indipendentemente dall'andamento delle economie locali. La Romania è un esempio evidente di questa tendenza. Uscita dal periodo comunista in condizioni economiche molto difficili, è stata considerata per parecchio tempo il fanalino di coda nelle economie del continente, con lunghi periodi di stagnazione o addirittura con momenti di "sviluppo al contrario", vale a dire con tutti gli indicatori economici di segno negativo. Ha anche dovuto affrontare – come tutte le società del socialismo reale – un lungo e complicato periodo di transizione nel corso del quale la sua composizione sociale è mutata grandemente e, per fare un esempio, è stata investita da un fenomeno di emigrazione all'estero di proporzioni ragguardevoli. Nondimeno il numero dei musei in Romania è cresciuto costantemente; erano 453 nel 1995, se ne contavano 667 dieci anni dopo, nel 2009 erano 694, il numero degli oggetti conservati ha raggiunto la cifra di circa 16 milioni affidati a 4.800 specialisti impiegati nello stato e il numero di visitatori da quasi 8 milioni nel 1994 è passato a 12 milioni nel 2007. In dieci anni, dunque, il numero dei musei rumeni è aumentato praticamente del 50% a fronte di una situazione economica non sempre brillante.

Nel 1984 il Comitato di European Museum of the Year Award (poi diventato European Museum Forum) organizzò a Parigi un seminario dal titolo "Les Musées comme les lapins" proprio incentrato sulla proliferazione delle istituzioni museali in tutto il continente. Per dare una idea del fenomeno potremo ricordare che alla fine degli anni '70 la francese Encyclopaedia Universalis alla voce "Muséologie" (forse mai apparsa prima in una enciclopedia) stimava esistere in tutto il mondo circa 17.000 musei; alla fine degli anni '90, il museologo Kenneth Hudson (autore tra l'altro della *World Directory of Museums* realizzata per UNESCO e pubblicata da MacMillan nel 1976) parlava di circa 35.000 musei nell'Europa dei 45 paesi del Consiglio d'Europa; lo stesso *European Museum Forum* pochi anni dopo ne valutava il numero in 38.000, oggi ICOM indica in 55.000 il numero totale dei musei nel mondo. In venti anni la sola Europa è arrivata quindi a contare il doppio di quelli che erano prima i musei di tutto il mondo. Se aggiungiamo a questi nuovi musei il numero dei musei che hanno subito un sostanziale rinnovamento negli edifici e negli allestimenti attraverso processi che ne hanno fatto praticamente musei "nuovi", se non nelle collezioni certamente nell'ambiente e nella esperienza offerta ai visitatori, ci rendiamo conto di avere goduto di quasi cinquanta anni di crescita ininterrotta che ha fatto del settore museale uno dei più dinamici nella "industria culturale" europea e non solo, a dispetto della immagine di staticità del settore che spesso i media hanno trasmesso e trasmettono. Di sviluppo sostenibile si viene a parlare allora nel contesto di un lunghissimo periodo di espansione, di crescita ininterrotta durante il quale l'accento è stato posto più sulla sostenibilità ambientale, sul risparmio energetico, sui comportamenti virtuosi della organizzazione museale, sul messaggio "verde" indirizzato al pubblico che non sulla sostenibilità complessiva, nel lungo periodo. In un certo senso questo

può sembrare strano, poiché, a ben vedere, il concetto di sostenibilità è nella natura stessa del museo, tra i cui compiti, essenziale è quello della conservazione perpetua di un patrimonio per il beneficio delle generazioni future. Eppure i musei sembrano essere quasi colti di sorpresa dalla richiesta di una assunzione di responsabilità in termini di sostenibilità, come scritto nel già citato Report del gennaio 2009 della Museum Association: "We observed that because of their work transmitting collections and knowledge from the past to the future, and their social purpose, museums are deeply involved sustainability and yet rarely think about their overall contribution to it". Tuttavia, bisogna dire che molti musei vecchi e nuovi si sono trovati ad affrontare quotidianamente negli ultimi decenni tre problemi strettamente legati al concetto di sostenibilità nel tempo. Il primo è la questione della obsolescenza di apparati tecnologici, *in primis* quelli illuminotecnici e quelli multimediali. In entrambi questi campi si assiste a un continuo e rapidissimo sviluppo delle tecnologie che rendono obsoleti in tempi molto brevi anche le strumentazioni più sofisticate. L'altro problema con cui i musei si sono misurati in questi anni in termini di rapida obsolescenza è invece completamente diverso e riguarda il veloce e continuo mutamento del contesto sociale in cui si trovano ad operare i musei, soprattutto quale risultato dei fenomeni di globalizzazione. La sostenibilità e la efficacia anche solo a medio termine dei programmi "sociali" del museo è diventata una questione spinosa, con il continuo cambiamento della domanda, della composizione del pubblico, della stessa "antropologia" del visitatore. Un terzo ma non meno importante problema, evidenziatosi di recente in termini di sostenibilità, è quello del passaggio al digitale, della conservazione del patrimonio digitale e della sua accessibilità in un mondo sempre più affamato di contenuti digitali che i musei fanno fatica a fornire nei tempi e nei modi che sembrerebbero richiedere gli utilizzatori della risorsa-museo via Internet. Come sostenere lo sviluppo del patrimonio digitale del museo e generato dal museo? Come documentarne la storia, come renderlo accessibile tenendo il passo del continuo aggiornamento tecnologico sia in termini di software che di hardware? Mi limito ad una breve analisi di alcune delle conseguenze che una maggiore consapevolezza riguardo a questo tema potrà avere sulla elaborazione di nuove metodologie di lavoro nel museo e forse sullo stesso concetto di sviluppo sostenibile del museo.

Sul piano metodologico propongo un set di dieci domande alle quali difficilmente i nostri musei potranno sottrarsi nel futuro prossimo e che potranno aiutare a definire il profilo di un museo sostenibile:

1. Il museo ha una chiara nozione della propria impronta ambientale?
2. Conosce e documenta il proprio consumo energetico e i termini del suo impatto sull'ambiente?
3. Il museo ha elaborato una propria visione della sua specifica sostenibilità? Ha cioè elaborato un suo specifico programma e una sua strategia di sopravvivenza a lungo termine?
4. Il museo ha una chiara visione di come costruire o eventualmente mantenere la propria rilevanza nel contesto in cui opera ?
5. Cosa fa per essere percepito come un servizio essenziale non solo per ciò che conserva ed espone, ma anche per il ruolo che svolge nella società più in generale ?
6. Cosa fa per essere influente ?
7. Il museo è preparato a gestire a lungo termine le proprie collezioni con una chiara politica di acquisizioni e di cessioni (ad altri musei o ad altre organizzazioni culturali o anche a privati se e quando necessario)?
8. È un attore preparato e di riconosciuta autorevolezza nel processo collettivo di decisione intorno a ciò che va conservato e ciò che inevitabilmente andrà perso nel corso del processo storico?
9. Ha un programma di *collection review* che lo ponga in condizione di avere sempre una visione chiara della consistenza e dello stato della collezione?
10. Il museo ha un programma continuativo di investimento sulle proprie risorse umane in

maniera da accrescerne la consapevolezza in materia di sostenibilità ed è in grado di coinvolgere i suoi *stakeholder* in questo processo di crescita culturale e comportamentale?

Accanto a queste domande, che hanno semplicemente lo scopo di orientare in termini molto generali la autoanalisi del livello di consapevolezza della istituzione museale in materia di sostenibilità, possiamo ipotizzare alcune tendenze che si potranno manifestare e di cui si colgono già ora alcuni segni nello sviluppo della nozione di un museo sostenibile:

- maggiore disponibilità alla cooperazione e al *networking*, fino alla ipotesi di fusione tra musei oppure tra musei e archivi, riguardo soprattutto musei medio-piccoli, anche risultato recente della proliferazione di cui si è prima parlato;

- messa in comune di spazi e servizi, che muovono dalle attuali esperienze di creazione di sistemi museali. Specialmente la condivisione di spazi di servizio comuni (magazzini, spazi per la didattica, etc.) come pure di strutture ICT;

- maggiore mobilità delle collezioni. Il museo del domani usa quanto più possibile le potenzialità della sua collezione: rotazione, affitto, condivisione, pratiche che potrebbero diventare molto diffuse e determinare anche la nascita di luoghi dalla fisionomia inaspettate, a metà strada da magazzini visitabili ed *exhibition centres*, archiviando la staticità delle situazioni odierne in cui le collezioni non esposte rappresentano un peso sempre più difficile da sostenere.

- integrazione tra le diverse esperienze proponibili a un pubblico sempre più multi task: il museo virtuale e le mostre online (*low cost, big results*, le definisce Magnus Ericsson del museo danese Jamtli e coordinatore del progetto Digital Exhibition Training European Project), le applicazioni per *smart phones* consentono un ampliamento delle esperienze di utilizzo delle del museo da parte del pubblico, ponendo le premesse per una integrazione di grande efficacia tra collezione tangibile e mondi digitali ancora tutta da esplorare, che avrà conseguenze concettuali e metodologiche radicali sulla pubblica percezione del museo e sul suo modo di essere e di proporsi;

- revisione degli standard e dei programmi di accreditamento che sono stati il motore della creazione di sistemi museali a diverse scale in tutta Europa negli ultimi decenni, a partire dalla esperienza del Registration Scheme britannico, imitata in moltissimi paesi. Le citate conclusioni del Museum Association Report riportano la seguente frase gravida di conseguenze: "...have more flexible collections-care requirements and use air conditioning less". Sarà difficile conciliare una tale politica con gli standard definiti dai programmi di accreditamento messi in atto in Europa e certamente con gli standard per i prestiti fissati dalla Registrar's Association, pure britannica;

- passaggio più deciso dalla nozione di visitatore a quella di utilizzatore: se negli ultimi decenni si è passati da un'idea di museo *collection oriented* a quella *visitor oriented*, è giunto il momento del museo *user oriented*, in cui il rapporto tra museo e individuo (che sarà in breve tempo nella sua totalità fatto di *digital native*) va ben al di là del momento specifico della visita. Lo slogan *Museums as Meeting Places*, che sentiamo risuonare in molti convegni e leggiamo in diverse pubblicazioni recenti, indica chiaramente la direzione evolutiva del museo come foro della narrazione pubblica;

- semplificazione degli apparati interpretativi, forse con un approccio più minimalista al design degli allestimenti e addirittura poverista nella scelta dei materiali. Sarà infatti difficile trovare le risorse per costi al mq. come quelli degli ultimi venti anni, grazie ai quali peraltro si sono realizzati ambienti museali di nuova generazione che hanno cambiato radicalmente il volto del museo e sviluppato enormemente l'efficacia comunicativa e di fascinazione delle esposizioni permanenti. Le British Galleries del Victoria and Albert (ormai un classico della museologia più recente, vincitore del Premio European Museum of the Year Award nel 2003) hanno richiesto una spesa di 16 milioni di sterline per 3.400 mq., il Museo Storico Ebraico di Amsterdam per 1.430 mq. ha investito 4,3 milioni di Euro, il Leeds City Museum per 2.300

mq. 6 milioni di sterline, il Museo Storico di Lucerna è costato circa 2200 franchi svizzeri al mq.. Sono solo alcuni dati che indicano a quali livelli si è attestato il costo delle esposizioni oggi ai fini di garantire al visitatore una esperienza di qualità e alle opere un adeguato livello di conservazione;

- dalla quantità alla qualità: sia in termini dimensionali che di intensità comunicativa del dispositivo museale che di gestione. La cultura del Total Quality Management potrà trovare più ascolto in musei che non possono più rinviare la questione della massima efficienza nella gestione e che quindi adottano gli strumenti concettuali e procedurali per perseguire tale finalità. Il fatto che sui siti dei musei cominci a comparire accanto al Mission Statement anche un Sustainability Statement (è il caso del rinnovato sito del Museum of London) è un chiaro indicatore in questo senso.

Non possiamo però nasconderci le conseguenze che questo può avere sulla filosofia comunicativa del museo contemporaneo, sempre più basata su una pluralità di linguaggi e una complessa contestualizzazione dell'oggetto. L'esempio forse più evidente del problema è fornito dagli apparati multimediali, dal più semplice *touch screen* alla più complessa e coinvolgente installazione multimediale immersiva. In termini di sostenibilità questo significa "più aria condizionata" per stare alla citazione prima riferita, investimento costante e crescente nelle nuove tecnologie data la rapida obsolescenza di questi apparati, spesa crescente per manutenzione e per smaltimento di macchine parti di ricambio, etc. D'altra parte l'efficacia di questi strumenti è irrinunciabile e la digitalizzazione del patrimonio che essi implicano è allo stesso tempo fattore di sostenibilità nel tempo e di crescita della cultura della organizzazione, oltre che delle possibilità di accesso fornite all'utente. Quale direzione prenderà il museo del futuro di fronte a questo dilemma è impossibile a dire. La stessa idea di museo virtuale ancora oggi piuttosto confusa, potrebbe trovare finalmente una sua più precisa definizione non più come mero duplicato digitale del museo tangibile oppure come soluzione provvisoria alla mancanza del museo "vero", ma come una struttura comunicativa di natura differente ma complementare, per i servizi che può offrire, a un museo molto diverso da quello che conosciamo oggi, forse più "leggero" e flessibile e dunque capace di adattarsi alle circostanze di un mondo che cambia troppo in fretta per i tempi del museo. Più sostenibile non solo perché meno costoso, ma anche perché più facilmente adattabile a una domanda sociale in continuo mutamento.

Un esempio tipico è fornito dalla valutazione dei programmi di mostre temporanee, da molti visti come non più praticabili all'interno dei *budget* sempre più risicati e delle minore disponibilità di sponsor, oppure da altri considerate ancora più necessarie per non perdere quote di mercato, occasioni di visibilità, capacità di coinvolgere nuovi soggetti nella vita del museo anche dal punto di vista finanziario.

Non credo che allo stato delle cose nessuno sia in grado di formulare previsioni precise ed attendibile sulle tendenze prevalenti, ma mi sento di condividere la provocazione lanciata durante un recente convegno europeo al museo DASA di Dortmund da Jorge Wagensberg, direttore scientifico della Fondazione della Caixa de Pensiones di Barcellona e creatore di CosmoCaixa: "di fronte alle nuove sfide che si presentano ai musei non confondiamo il rigore scientifico con il *rigor mortis*". Un richiamo alla necessità di una grande apertura intellettuale e disponibilità al rischio nell'immaginare nuovi modi di essere del museo, per rispondere alla domanda posta dal titolo di un libro recentemente scritto da Robert Janes, Editor-in-Chief di Museum Management and Curatorship, "Museums in a Troubled World. Renewal, Irrelevance or Collapse?"⁴

Un museo sostenibile non potrà mai essere irrilevante.

Note

1. *Our Common Future*, Oxford University Press, 1987
2. Documento approvato dal National Council di Museums Australia il 26 febbraio 2003, sulla base di una elaborazione collettiva iniziata nel 2001.
3. A questo proposito ricordiamo il progetto europeo Grundtvig, di recente avviato con il titolo LEM-The Learning Museum, a cui partecipa anche European Museum Academy, che fornirà documentazione su come il museo si attrezza per sviluppare la propria 'cultura'...
4. Routledge, Abingdon, 2009



Il museo generato dall'utente e il darwinismo nella costruzione del patrimonio culturale

Giampaolo Proni

Università di Bologna

La produzione dei BBCC. La definizione di patrimonio culturale non può prescindere da una notazione di tipo logico/semiotico: il patrimonio culturale è un insieme di oggetti materiali e immateriali che si distingue da un insieme complementare non definito come tale. La distinzione tra i due insiemi non corrisponde a definite categorie di oggetti. Qualsiasi oggetto materiale o immateriale può divenire parte del *cultural heritage*, indipendentemente dalle sue caratteristiche. Basti pensare al *ready made* di Duchamp, o a ricette della tradizione popolare per secoli reputate di scarso interesse. Un bene culturale viene prodotto convenzionalmente da un atto di codifica che lo definisce tale in modo esplicito e lo distingue dagli altri. Questa operazione in genere riconosce un abito socialmente assestato, ma non in tutti i casi. Un bene culturale può essere prodotto anche per un atto di arbitrio da parte di un soggetto che ne ha il diritto e il potere: per esempio un monumento edificato da uno stato o da una chiesa, o altro soggetto equiparabile, o l'opera di un artista. La codifica di un bene culturale è connessa a fenomeni che la precedono o la seguono, dipendenti dal contesto culturale e sociale e dalla natura del bene. Tra quelle più note (ma nessuna necessaria)

vi sono: l'aumento del valore di scambio, la protezione e tutela a carico dello Stato, l'esposizione alla fruizione del pubblico, l'inserimento nell'enciclopedia della cultura che lo codifica e in altre (in testi storici e critici, programmi didattici, fiction, web, etc.), l'attenzione da parte di storici dell'arte, critici, teorici, etc. Questo processo può ben essere definito "produzione del patrimonio culturale", ed è parte della produzione della cultura nel suo complesso come operazione della società. Gli attori della codifica del patrimonio culturale sono molteplici, e ordinati in un sistema variabile per contesti sociali e culturali. I diversi soggetti possiedono diverse competenze o "poter fare" istituzionali o indipendenti. Lo storico, per esempio, può studiare e descrivere il Bene Culturale e valorizzarlo rispetto ad altri beni storici, agli autori, alle vicende in cui è comparso, etc. Le pubbliche amministrazioni, gli Stati, gli organi internazionali, possono, attraverso i loro meccanismi operativi, disporre tutele e protezioni, valorizzazioni e restauri, etc. L'architetto e il designer possiedono la competenza per valorizzare il Bene Culturale disponendolo in spazi adeguati, presentandolo ai fruitori e orientandoli verso di esso. I collezionisti privati, individui o organizzazioni (Fondazioni, Fondi di investimento, Banche, etc.), la case d'asta, i galleristi, gli antiquari, le imprese, etc. possono operare sul mercato dei Beni Culturali determinando il valore e spesso anche producendo il Bene stesso. Artisti, artigiani, architetti, designer, e in generale qualsiasi attore sociale, possono immettere nel flusso culturale le loro proposte cercando di farle riconoscere come Beni Culturali.

Il sistema degli attori istituzionali e dei fruitori produce dunque il patrimonio culturale attraverso un complesso meccanismo di interazioni di tipo negoziale, nel quale il peso e la strategia di ogni attore gioca per i propri obiettivi, e dal quale deriva la codifica del Bene Culturale, cioè la sua posizione gerarchica e qualitativa, il suo valore, le modalità di fruizione, protezione, tutela, possesso, etc. Raramente, per non dire mai, un singolo soggetto è in grado di determinare da solo il Bene Culturale in ogni suo aspetto, anche in strutture sociali rigide e autoritarie. Nel modello sociale attuale, i soggetti sono molteplici e diversi tra loro, vi sono molti ambienti nei quali i Beni Culturali vengono prodotti e fruiti, spesso nettamente separati (si pensi per esempio alle *Hall of Fame* sportive, all'arte contemporanea e alla musica folk), descrivibili come sottosistemi autonomi.

Tuttavia, da quando il patrimonio culturale, in occidente, viene associato con il processo di costruzione dell'identità nazionale, con la nascita dei grandi musei pubblici, del culto dell'arte e del suo mercato, il luogo di determinazione del valore del Bene, culturale ed economico, si sposta sempre più dal lato della domanda. In questo, segue la stessa tendenza dei beni di consumo. Oggi è impensabile che un Bene Culturale capace di stimolare una forte domanda di fruizione non raggiunga prima o poi un alto valore economico e culturale e, viceversa, il valore economico e culturale si rispecchia in una domanda di fruizione. Anche nella circolazione ristretta di certi Beni Culturali sottratti alla fruizione di massa, la potenzialità della domanda è implicita: un'esposizione dell'opera di Modigliani battuta all'asta per 43 milioni di euro attrarrà sicuramente un vasto pubblico, se non altro per il valore economico fuori del comune rispetto al consumatore medio. Questo peso della domanda (da parte di semplici fruitori o collezionisti) nel definire il valore del Bene Culturale ne determina a lungo termine l'esistenza stessa. Per quanto possa sembrare assurdo, è evidente che se i visitatori che si presentano al Louvre (oltre 8 milioni nel 2011) evitassero in massa la sala della Monna Lisa, le modalità di presentazione dell'opera, e di conseguenza il suo valore, cambierebbero. La modalità di selezione democratica e di mercato è oggi entrata pesantemente nel processo di produzione e valorizzazione dei Beni Culturali. La *top ten* dei musei più visitati al mondo è una classifica fondamentale per le grandi istituzioni museali; la valutazione funzionale dei musei pubblici si presenta sempre più spesso nella forma "costi VS ingressi". Al di là di ogni valutazione etica di questo approccio, è evidente che la forma stessa della fruizione contemporanea richiede la presenza di una domanda. Il museo è fisicamente costruito per avere visitatori, molti o pochi, ed è allestito in tal senso; così come ogni altro sistema di fru-

izione. Senza fruitori, il Bene Culturale prima o poi perde la sua codifica. Ecco dunque che i fruitori assumono nel processo di produzione e valorizzazione del Bene Culturale un ruolo di crescente importanza. Con essi, cresce il ruolo dei media in quanto canali di comunicazione e dunque aggregatori delle opinioni e dei giudizi. È sempre stato così, ma oggi il processo diventa più ampio e più rapido.

Il processo di selezione dei Beni Culturali. Possiamo parlare di una selezione naturale dei Beni Culturali? La teoria di Darwin mostra come la selezione naturale, attraverso la scomparsa di determinati individui e la riproduzione di altri, produca un adattamento della specie all'ambiente. Così, la fruizione determina nel tempo la scomparsa di determinati Beni Culturali dall'enciclopedia e ne seleziona altri. Ovviamente non possiamo parlare di selezione "naturale" bensì "culturale", ma soprattutto non si tratta di "mutazione casuale". Possiamo invece parlare di "riproduzione", in quanto un Bene con alta domanda stimola la produzione di Beni Culturali analoghi. Questa considerazione è oggi piuttosto chiara.

La conservazione per OMA. Alla Biennale di Venezia del 2010, l'allestimento di OMA, il noto studio fondato da Rem Koolhaas, si concentra sul rapporto tra la conservazione e il suo opposto. Conservare, osserva, significa definire ciò che si deve tenere ma, allo stesso tempo, definisce quello da lasciare indietro: "The march of preservation necessitates the development of a theory of its opposite: not what to keep, but what to give up, what to erase and abandon." (OMA, Venice Biennale 2010) OMA pone l'accento sul pregiudizio universalistico della cultura occidentale, osservando che la selezione tra ciò che si deve conservare e ciò che va abbandonato viene fatta secondo parametri culturali, e noi diamo per scontato che siano universali, ma non è così. La conservazione, scrive "was a western invention. But with the waning of western power, it is no longer in the West's hands. We are no longer the ones that define its values." (ib.) Più razionalmente, sappiamo che i criteri di codifica dei Beni Culturali, occidentali o meno, sono relativi, ma in ogni caso, se in una cultura esiste una nozione di Beni Culturali, esiste in quella cultura un modo di selezionarli. L'approccio di OMA ancora implica un 'sistema' di selezione: "The world needs a new system mediating between preservation and development. Could there be the equivalent of carbon trading in modernization? Could one modernizing nation "pay" another nation not to change? Could backwardness become a resource, like Costa Rica's rainforest? Should China save Venice?" (ib.) Si può vedere invece che un sistema c'è sempre stato: la selezione culturale da parte dei soggetti che producono e mantengono il patrimonio culturale. Questo processo oggi sta diventando esplicito e consapevole.

Il web 2.0. Il cosiddetto Web 2.0 è un approccio alla costruzione di risorse online che ha diverse caratteristiche ma tra esse la più significativa in termini di possibilità evolutiva è il concetto di UGC, o User Generated Content (Graham 2005, O'Reilly 2005). Il gestore della piattaforma, invece di produrre i contenuti, offre semplicemente agli utenti spazio per caricare i propri e per cercare e vedere tutti quelli degli altri. L'esempio più significativo è YouTube, una piattaforma che si presenta semplicemente come spazio di archiviazione per condividere i propri video, del tutto gratuitamente. Automaticamente, la condivisione genera un *rating*, dato dal numero di visioni del contenuto. Il *rating* è fatto dagli stessi utenti, che costruiscono il valore del contenuto tramite la fruizione e il link del contenuto nei loro social network, siti, mail e altre forme di comunicazione. Questa è selezione da parte dei fruitori di un'offerta quasi del tutto libera. Il *rating* determinato dalla fruizione produce un ordinamento gerarchico dei contenuti, che vengono indicizzati anche secondo la popolarità. Questo produce un'accelerazione della selezione, perché i contenuti più fruiti sono i più evidenziati, e questo li rende più fruiti. È analogo al circuito "del successo" prodotto dai media: seguendo i gusti del pubblico l'emittente non fa che selezionare ciò che piace ai più. Non è però necessario che l'indicizzazione operi solo sul numero delle fruizioni. Oggi i criteri sono variati, soprattutto in direzione dell'aggregazione personalizzata dei contenuti. In questo caso si tratta di una selezione orientata da un attrattore. Ma la logica è sempre di una selezione da parte dell'utente.

Possiamo immaginare un meccanismo del genere per il patrimonio culturale?

Uno scenario di cultural heritage 2.0. Supponiamo che una comunità di emigrati, dopo tre generazioni da quando sono arrivati nel paese di adozione, diano vita al progetto di un museo per raccogliere ricordi e oggetti. La prima cosa che fanno è trovarsi e parlare di ciò che ricordano e di quello che hanno conservato fin dal tempo del loro arrivo. La seconda è fare una lista di tutte le testimonianze (cose e testi) e organizzarle in categorie. Decidono un protocollo per far sì che ogni membro della comunità possa proporre un nuovo elemento e votare quelli che sono stati collezionati. Stabiliscono uno spazio virtuale nel quale gli oggetti sono elencati e presentati. I designer sostengono la comunità nel trovare e costruire la piattaforma che si adatta meglio ai loro scopi. Nello spazio virtuale gli elementi sono ordinati e categorizzati sulla base di votazioni, discussioni e l'opinione di esperti. In questo modo si produce un sistema, non solo una gerarchia, ma anche categorie e temi. Inoltre, viene scritta una storia sulla nascita del museo per mezzo della cooperazione della comunità.

Quando si presenta l'opportunità, lo spazio virtuale genera uno spazio reale, o una serie di spazi, che mappano lo spazio virtuale, le sue categorie e classifiche. Il design dello spazio reale si ispirerà a quello virtuale, ma senza semplicemente copiarlo. I designer interagiranno con la comunità allo scopo di rappresentare nello spazio reale la forma e i contenuti dell'ambiente virtuale. Per mezzo del sistema sul web, degli incontri reali e della risposta degli utenti, entrambi gli spazi cambiano, i diversi elementi vengono spostati dentro e fuori, in alto o in basso, da una categoria all'altra. Il museo reale e virtuale raccoglie nuove testimonianze e oggetti, risorse finanziarie, contributi culturali, tutti da e degli utenti.

Conclusioni. L'esempio dato è simile a esperimenti che vengono effettivamente condotti in diverse situazioni e diversi paesi. Tra le altre si può vedere (nel maggio del 2012) il Community Museum Project di Hong Kong e il progetto Street Museum in Italia. L'ultima versione di Google Art Project prevede la costruzione di *User Galleries*, condivisibili, che sono vere collezioni costruite dagli utenti. Il concetto di un *User Generated Museum* (o qualsiasi altro medium del patrimonio culturale) offre un'ampia gamma di ispirazioni al design.

Il design in un approccio user generated è in definitiva soltanto design. Invece di un singolo cliente o un *brief* statico, si lavora con una comunità fluida di soggetti e il *brief* risulta dalla mediazione tra i progettisti e la comunità. Possiamo parlare di design condiviso. Un punto importante: l'approccio *user generated* ci aiuta a cambiare il punto di vista sul design per i Beni Culturali: dal progetto di oggetti e spazi alla partecipazione ai processi selettivi attraverso i quali una cultura produce il suo patrimonio. Il design può sostenere e guidare il processo di selezione e codifica del patrimonio culturale.

Note

1. www.corriere.it/cronache/12_marzo_23/classifica-musei_11a4937c-750a-11e1-9cbf-6c08e5424a86.shtml
2. www.hkcmp.org
3. www.streetmuseum.it

Bibliografia

- Graham Paul, 2005 "Web 2.0", www.paulgraham.com/web20.html, OMA, Venice Biennale 2010 (riproduzione dell'autore)
- O'Reilly Tim, 2005 "What IS Web 2.0", oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.htm



Modelli siciliani di rinnovamento. Riso, museo diffuso

Renato Quaglia

Curatore progetto Museo d'Arte
Contemporanea Riso, Palermo

66

Bene culturale è una definizione attribuibile anche a parchi, musei, opere d'arte contemporanea destinabili alla permanenza. Quello contemporaneo è un bene e un patrimonio che appartiene alla nostra epoca invece che a quelle passate, da trattare con le stesse categorie e gli stessi strumenti con cui si trattano i beni che abbiamo ereditato da epoche remote. È un bene che assume peculiarità così specifiche da imporre la definizione di categorie interpretative nuove per definirlo. Ancora di più quando quel bene si intreccia profondamente con l'identità e la storia di una regione come la Sicilia.

La trasformazione di progetti di arte contemporanea in beni culturali del contemporaneo, in Sicilia assume una matrice eroica, che si presenta come retaggio della cultura epica dei tragici greci. L'introduzione, la progressiva affermazione e la produzione di arte contemporanea in Sicilia, ci viene presentata, da chi si è impegnato su questi territori, come una faticosa vicenda personale, una missione portata avanti contro tutto e contro tutti, a prezzo di indicibili sacrifici, combattendo diffidenze quando non esplicite ostilità, nell'ignoranza di dirigenti e apparati pubblici. L'arte contemporanea che si propone in Sicilia come esperienza non caduca o momentanea, ha una matrice dolorosa, che permette però, a differenza di quanto è accaduto in altri centri della penisola, l'elaborazione di un concetto di bene pubblico particolarmente originale, che potrebbe diventare un modello, un *modello siciliano* dotato di un potente fattore di identità e modernità, se il decisore pubblico dimostrasse intuizione e competenza.

Due sono le capitali isolate, senza eguali in Europa, su cui si può basare la costruzione di questo modello originale: Gibellina e Castel di Tusa. A Gibellina, la memoria e il presente dichiarano il loro indissolubile intreccio con la vicenda personale e culturale di Ludovico Corrao, che ha fatto coincidere il ruolo di Sindaco della contraddittoria ricostruzione post-terremoto con quello di *deus ex-machina* di uno dei parchi di arte contemporanea en plein air più ampi al mondo.

A Castel di Tusa, o sul territorio che comprende Fiumara d'Arte e l'Art Hotel Atelier sul Mare¹, assistiamo a un altro esempio di marcata personalizzazione di una vicenda d'arte contemporanea, in un modo però profondamente diverso e – direi – non confrontabile rispetto a quello di Ludovico Corrao.

Antonio Presti e Ludovico Corrao sono i due riferimenti storici di una certa stagione dell'arte contemporanea siciliana: due figure non ordinarie, dal profilo per certi versi analogamente tragico ed eccentrico. La loro appartenenza a due generazioni e soprattutto a due stagioni diverse della vicenda politica e sociale siciliana, coincidono anche con due diverse fasi storiche di sviluppo dell'arte contemporanea in Italia: più eroica, culturalmente strutturata, politica (nel senso di *militante*) quella che ha influenzato le scelte di Corrao; più consapevole delle regole comunicative, più affermata come fenomeno anche mediatico e segno di modernizzazione da esercitare in contrapposizione (*polemòs*) allo status quo, quella di Presti.

Nel raccontare le loro storie, entrambi enfatizzano la loro solitudine, lo sforzo e l'emarginazione di cui sono stati oggetto, riportando a se stessi e solo a se stessi il risultato così materiale, così evidente nelle dimensioni di scala architettonica che hanno scelto per sfidare quello che ritenevano il senso comune.

Dopo di loro, in Sicilia il sistema dell'arte contemporanea si è emancipato in molte altre esperienze, verso molte direzioni, facendo emergere nuove personalità, creando occasioni e costruendo percorsi anche innovativi, sempre contraddistinti da difficoltà e sacrifici, dallo scontro tra il protagonista e un apparato avverso, fatto di forze indistinte, ma raccontate sempre numerose e soverchianti. Curatori, direttori di musei e gallerie, collezionisti, esperti, sono figure che hanno strutturato e reso meno sporadica la promozione dell'arte contemporanea in Sicilia, dopo Corrao e Presti, ma le loro storie non sono paragonabili alla storia e alle dimensioni della produzione delle due figure che tuttora interpretano la "sicilianità" dell'arte contemporanea, la definizione di un possibile "modello siciliano" per i beni culturali d'arte contemporanea.

A differenza di quanto è accaduto in altre regioni italiane, la Sicilia ha espresso dal dopoguerra a oggi, nelle arti contemporanee, quasi esclusivamente esperienze uniche e originali, costruite attorno a singoli uomini o donne, che hanno operato in contesti territoriali non favorevoli, talvolta evidentemente (quando non pericolosamente) avversi.

La difficoltà che queste personalità hanno incontrato e tuttora raccontano di incontrare nella promozione dell'arte contemporanea in questa regione, offrono all'azione ostinata, caparbia che fu di Corrao e di Presti, una rinnovata prospettiva epica. Gli impedimenti ostativi della macchina amministrativa regionale, i freni e le soverchierie di normative regionali applicate senza logica o pudore, le prepotenze di un contesto ambientale sfavorevole, sono alcune delle componenti che hanno reso più significativo l'esito di quelle sfide quasi personali. Eppure esperienze di così profonda portata, che hanno condizionato realmente la vicenda culturale di un territorio, non possono essere il frutto esclusivo di un impegno soggettivo e solitario. Troppo soverchianti sarebbero e sono le forze contrarie.

Per quanto straordinario e tenace sia stato il lavoro, la costanza ossessiva nel realizzarlo, esperienze che incidono così fortemente sul contesto civile e si manifestano anche attraverso segni materiali e architettonici di così grande scala, sono possibili solo se chi le avversa (non solo persone, ma più spesso normative, apparati pubblici, dirigenti incompetenti, condizioni oggettive, peculiarità ambientali) è a sua volta contrastato da una più grande e superiore forza, favorevole invece a quelle esperienze, favorevole al cambiamento di cui quelle sfide sono portatrici, ai valori che affermano.

Le esperienze di Gibellina e di Corrao, quelle di Antonio Presti e anche alcune altre più recenti, meno valorose, ma ugualmente significative, sono state possibili non solo per la determinazione dei suoi protagonisti e promotori, ma anche grazie al consenso

67

della comunità isolana, o di una larga parte di essa che – certo senza esprimere una posizione diretta nei confronti di quelle particolari vicende – mentre quelle accadevano e cercavano con la fatica dei suoi protagonisti di contrastare la resistenza che veniva loro opposta, esprimeva a sua volta una forza uguale e contraria: quella maggioranza della comunità isolana creava le condizioni per la salvaguardia di quelle esperienze solitarie, per il loro affermarsi.

In effetti contemporaneamente a quelle esperienze individuali oggi così citate, la comunità isolana esprimeva la propria modernità, la propria involontaria ma formidabile sintonia con quello che andava avvenendo, con la visione tragica ma modernissima dei due siciliani e dei loro epigoni, che erano quindi non protetti solo dalla propria tenacia, ma soprattutto dallo spirito del tempo che stavano non anticipando, ma forse più semplicemente interpretando, che agivano e a cui era concesso di agire in nome e per conto di una parte significativa, maggioritaria dell'intera comunità.

Se questo fosse vero, la comunità siciliana intera sarebbe in certo qual modo tutrice e corresponsabile di quelle esperienze e dei loro esiti. Se accettiamo questo punto di vista, l'attenzione e il merito si sposta dai due eccezionali protagonisti (e i loro successivi epigoni) verso un più ampio contesto favorevole, dove protagonista inconsapevole è l'opinione pubblica e la richiesta di modernità che la Sicilia intera sta rivendicando, dove è la nuova struttura sociale siciliana a garantire e in un certo senso a vegliare, sulla possibilità di successo di quelle personalità singolari.

Se questo fosse vero, allora più dei due o molti eccezionali protagonisti, sarebbe la comunità siciliana a vantare dei diritti sul patrimonio che si è costruito a Gibellina e a Castel di Tusa come sulla Fiumara o altrove.

Qualunque attività di arte contemporanea che si ponga un obiettivo di dimensione pubblica, o comunque non singolare, non può prescindere dalle storie speciali di diverse esperienze di arte contemporanea siciliana. Ma soprattutto non può non prendere atto che il loro accadere è stato in realtà un risultato legato e determinato dalla vicenda complessa e collettiva della Sicilia moderna.

È romantica ma non realistica, la versione che affida esclusivamente all'eroismo dei due protagonisti, la straordinarietà di quanto hanno saputo costruire. La loro solitudine si colloca in uno scenario di responsabilità pubblica: se le esperienze di Corrao, di Presti e di tutti coloro che, in maniera minore, sono riusciti a costruire dei progetti originali di arte contemporanea, sono potute progredire e arrivare a compimento, il merito e la responsabilità sono da condividere con una parte importante della comunità siciliana.

Ecco perché il parco d'arte contemporanea di Gibellina, il *Cretto* di Burri, l'Hotel di Presti e la Fiumara d'Arte, ma anche altre esperienze importanti siciliane, sono beni culturali; non sono solo dei loro iniziatori, ma sono un bene pubblico, perché sono anche di quella parte di Sicilia che, difendendole e proteggendone il loro farsi, ha cercato e ha accettato la modernità di cui quelle esperienze erano l'annuncio. Quel patrimonio deve essere preservato nella tutela, nella conservazione, nella valorizzazione, come del resto concesso ai beni che l'Istituzione pubblica riconosce appartenere al patrimonio comune e collettivo.

Quando, dopo l'esperienza della presentazione della 50esima Biennale di Arti Visive nelle Regioni del Sud Italia, in Sicilia è parsa possibile l'apertura di un museo di arte contemporanea a Palermo, questa lettura dei fatti è stata decisiva per la definizione del progetto di Museo. Il Museo di Palermo di Palazzo Riso nasceva con questo convincimento: che il museo non dovesse essere "il museo del capoluogo" (un altro soggetto tra i molti che già operano, indifferenti tra loro e al contesto siciliano), ma dovesse essere la sede palermitana di una rete regionale, unica in Italia, che coinvolgesse l'intero sistema dell'arte contemporanea della Sicilia, poggiandosi sui principali poli della sua unica e originale vicenda di arte contemporanea. Riso doveva essere un progetto che mirava a ricomprendere, a portare sotto la tutela collettiva, il patrimonio di opere che si erano raccolte attorno a singoli uomini che non

hanno "preparato" la loro successione, ma che hanno fondato solo su di sé il loro progetto e avevano beneficiato inconsapevolmente del sostegno dell'intera comunità isolana, che anche per questo è in certo qual modo e comunque corresponsabile di quelle esperienze.

Le opere d'arte della città di Gibellina e quelle di Fiumara d'Arte o dell'Hotel/Museo Atelier sul mare di Castel di Tusa devono essere oggi protette e garantite per il futuro, con un progetto che miri nel medio periodo a portarle nell'alveo del patrimonio pubblico siciliano, sotto l'egida e la garanzia culturale pubblica, riunendosi alle opere della piccola collezione del Museo Riso.

Riso, il Museo regionale di Arte contemporanea della Sicilia avrebbe dovuto trovare una propria identità nel realizzare un progetto che permettesse al sistema regionale di dialogare tra le sue varie parti, e sviluppare una inedita partnership territoriale sui temi dell'arte contemporanea.

Riso avrebbe dovuto interpretare una nuova idea di tutela e valorizzazione del bene culturale contemporaneo, cioè essere in grado di offrire nel tempo strumenti e azioni di cui gli altri attori territoriali non disponevano, di cui non erano in grado di dotarsi nel breve o medio periodo e di cui dichiaravano da tempo la necessità per la gestione o lo sviluppo del proprio progetto: la promozione e comunicazione nazionale; la ricerca di pubblico e un piano di educazione e di avvicinamento organizzato del pubblico a queste esperienze; l'internazionalizzazione sistematica e non occasionale del patrimonio e delle sue risorse e anche della produzione artistica; il supporto organizzativo e gestionale per la manutenzione e il funzionamento delle sedi e del patrimonio di attività che ogni istituzione conserva e racchiude.

Un "museo regionale" oggi dovrebbe porsi il problema della ridefinizione del concetto di bene culturale e l'ente pubblico dovrebbe porsi il problema di come ridefinire le azioni indispensabili di tutela e valorizzazione.

Dovrebbero essere introdotti nel lessico degli strumenti attuativi pubblici concetti come quello di "garante culturale" di un programma di federazione delle esperienze più significative della Sicilia contemporanea, da porre in relazione in una più ampia rete che disegni un sistema regionale integrato, per azioni che non siano mai più puntuali, ma solo di sistema; dovrebbero essere studiate formule giuridiche e amministrative innovative, per aggiornare la definizione di opera d'arte, collezione, bene pubblico, in relazione all'arte contemporanea².

Potrebbero essere introdotte nuove forme per il sostegno pubblico alla valorizzazione dei beni, non solo erogando contributi, ma attraverso – ad esempio – di azioni di comunicazione e promozione dell'intero sistema del patrimonio d'arte contemporanea regionale, che coinvolga le ingenti risorse destinate alla promozione turistica regionale sui mercati nazionali e internazionali, come anche, sul versante della formazione, un diffuso programma di educazione al contemporaneo per le scuole siciliane, per far conoscere il sistema regionale dell'arte contemporanea.

Riso, è nato su una anomalia che sta contraddistinguendo la recente stagione di costituzione dei musei di arte contemporanea: la mancanza di una collezione che ne motivi l'istituzione. I nuovi musei nascono prima e quasi a prescindere dalle collezioni che invece, un tempo, erano la ragione su cui motivare la nascita di un museo.

Riso attualmente è proprietario di una collezione di una cinquantina di opere; numero certamente non significativo se valutato con parametri tradizionali, ma il museo ha deciso di progettare la propria azione e considerare il proprio ruolo secondo una prospettiva diversa: *in situ* di Riso non è lo spazio del palazzo palermitano, ma l'intera Sicilia; la sede espositiva di Riso non è esclusivamente la sua sede palermitana, ma tutti quei luoghi e quelle sedi su cui Riso potrà esercitare il suo ruolo di cura, valorizzazione, promozione del patrimonio contemporaneo regionale.

È questa la variabile decisiva nel progetto regionale del Museo Riso, che avrebbe dovuto innanzitutto trovare nella Regione Siciliana una intelligente consapevolezza e una onesta, competente partecipazione.

Solo comprendendo che le opere del Museo delle Trame del Mediterraneo di Gibellina, o il *Cretto* di Burri anche se attualmente sono espressione del progetto del Senatore Corrao, sono in realtà potenzialmente parte di un sistema regionale dell'arte contemporanea, non da acquisire da parte di proprietario diverso dalla Fondazione Orestadi, ma da "ricomprendere" nel tempo e con pazienza, utilizzando formule innovative di co-gestione e co-produzione. Solo comprendendo questa necessità le azioni, le scelte, l'individuazione delle priorità di azione del decisore pubblico saranno immediatamente chiare.

Questa logica, rende comprensibile – ad esempio – l'impegno che Riso ha dedicato in quattro anni per promuovere, studiare e poi ottenere, finalmente l'avvio del restauro del *Cretto* di Burri, anche se questa non è diventata un'opera ascrivita alla collezione di Riso. È in questa logica che Riso in questi anni ha sviluppato una propria attività di programmazione a Palermo, ma ha soprattutto lavorato in molti centri della regione, collaborando con molte realtà e cercando di sperimentare una nuova idea di bene culturale contemporaneo: non un singolo patrimonio al quale si debba garantire una cura, una promozione, una valorizzazione singolare, separata dagli altri, puntuale, ma un elemento di una rete più ampia, che appartiene a un contesto interconnesso, fatto di diffusi interessi pubblici, che pone tra loro in relazione i diversi elementi che lo costituiscono, i diversi beni di cui si compone.

Non si tratta né di "annessionismo", né di ecumenica ricerca del consenso attraverso le collaborazioni. Si tratta di una politica di rete, di condivisione, che non prevede lo spossamento dei beni, della storia o del primato altrui, ma la presa in carico della responsabilità non solo del bene di cui si è possessori, ma dell'intero quadro di beni di interesse pubblico. È l'invito a uscire dalla frammentazione e dalla atomizzazione che caratterizza il sistema dei beni culturali e di quelli del contemporaneo in particolare, per sperimentare approcci nuovi e differenti.

Semplicemente secondo questo concetto, che definirei di Museo diffuso, il Museo regionale dovrebbe non limitarsi a una responsabilità su se stesso, le proprie sale, le proprie (pochissime) opere, ma dovrebbe invece assumersi una corresponsabilità territoriale, suddividere con gli altri attori il peso della gestione, del restauro, della promozione, della valorizzazione dei loro beni che, pur rimanendo nel loro possesso, diventano anche "beni regionali" e assumono quindi anche una dimensione museale, che ne prepara e ne promette la conservazione oltre il tempo presente.

Questo approccio si fonda su un presupposto troppo spesso ignorato o contraddetto dalla maggioranza di coloro che operano nel sistema culturale: all'interno di un sistema o di un contesto non è vero che le difficoltà altrui rafforzino le mie possibilità e non è vero che la crisi dell'altro possa essere la mia fortuna. Occorre riconoscere la differenza tra competere e concorrere. Ogni soggetto culturale, sia emergente sia storico, ha bisogno di un sistema sano entro cui sviluppare la propria attività. "Un sistema sano dà luogo a una domanda crescente di cultura (di prodotto per le imprese, di servizi per il cittadino) man mano che un maggior numero di bisogni viene soddisfatto, le aspirazioni crescono".

Allo stesso tempo un sistema ha bisogno di istituzioni di successo (progettualità in grado di conseguire risultati e innovazione) perché quel successo determinerà nuova domanda, nuova attenzione (della comunicazione, dei potenziali finanziatori pubblici e privati), nuove opportunità.

Note

1. "Fiumara d'Arte" è un museo di scultura contemporanea all'aperto, esempio di valorizzazione di una zona naturale attraverso la simbiosi di arte e natura. Un itinerario che si svolge in parte lungo la costa, ma soprattutto nell'entroterra, attraverso le foreste ai confini tra i Nebrodi e le Madonie. Le opere che lo compongono: il *Monumento ad un poeta morto* (Tano Festa), *La materia poteva non esserci* (Pietro Consagra), *Una curva gettata alle spalle del vento* (Paolo Schiavocampo), *Arianna* (Italo Lanfredini), il *Muro di ceramica*, opera di quaranta artisti, *Energia mediterranea* (Antonio Di Palma). A Castel di Tusa, all'albergo Atelier sul mare, Antonio Presti ideatore e promotore della Fiumara d'Arte, ha messo a disposizione degli artisti alcune stanze che sono state trasformate in opere d'arte.

L'Albergo Atelier sul Mare ha dato vita ad un rivoluzionario concetto di fruizione dell'arte. Alcune delle stanze dell'albergo sono state affidate ad artisti che le hanno trasformate in opere d'arte. Ma – ed è questa la novità – l'opera non è statica, al contrario, è in mutuo e continuo scambio con chi decide di passarvi la notte. L'idea è quella dell'interazione tra l'opera, che diviene parte del quotidiano, e l'ospite che viene spinto alla riflessione ed all'interiorizzazione. Il filo conduttore è l'acqua, il mare, visto come elemento semplice e purificatore, il ritorno alle origini e quindi al proprio essere. L'interpretazione degli artisti è così differente che ad ogni ospite viene data la possibilità di scegliere: il rosso passionale di *Energia* (Maurizio Machetti), il candore del raccolto *Nido* (Paolo Caro), il minimalismo di *Mistero per la Luna* (Hidetoshi Nagasawa), l'interiorizzazione del *Mare Negato* (Fabrizio Plessi), la complicata tortuosità della *Stanza del Profeta*. La visita è consentita solo a chi vi passa la notte. Un'altra opera merita di essere menzionata è la *Stanza di barca d'oro* (Hidetoshi Nagasawa), racchiusa in una grotta sul letto del fiume Romei, nei pressi di Mistretta. Le pareti della roccia coperte di lamiera, a perdere l'orientamento, e un albero in marmo rosa conficcato nel suolo, sul quale si costruisce poi il perimetro di una barca rovesciata, in foglia d'oro. Ma è un'opera concepita per non essere vista, per trovare la sua ragione di esistere nella sua pura esistenza.

2. Ad esempio in rapporto all'intermittenza di funzione d'uso di un contesto, come nel caso dell'Hotel/Museo Atelier sul mare di Castel di Tusa, che in certi periodi dell'anno extra-stagionali esprime una chiara funzione commerciale, in altri periodi dell'anno sarebbe invece da destinare a luogo museale di interesse pubblico.



CRISI
E
TRASFORMAZIONE



La ricostruzione post-terremoto di Gibellina: ri-creazione dell'eredità culturale e attivazione di nuovi processi progettuali

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

*"...Gibellina costituisce l'unico caso di ricostruzione urbana ex-novo del XX secolo; nel suo territorio è stata costruita la più grande opera di Land Art d'Europa: il Cretto di Burri; infine ha il più alto rapporto di beni culturali/abitanti del mondo"*¹.

1. A. Badami, M. Picone, F. Schilleci, *Città dell'emergenza*, Palumbo, Palermo 2008, p. 16.

2. Cfr. *Design multiverso. Appunti per una fenomenologia del design*, a cura di P. Bertola, E. Manzini, Poli.design, Milano 2006.

3. Leonardo Sciascia, *Rimemorazione*, in *Labirinti* n.1 / 1998, p. 9.

4. Cfr. Anna Maria Fundarò, *Il processo interrotto della modernità*, in *Nuove Effemeridi* n. 31 / 1995.

Si vuole affrontare l'indagine di un caso in cui la produzione di attività culturali e artistiche è stata proposta, in un momento di crisi estrema, come principio di rinascita e autodeterminazione di una comunità e del suo territorio. Una lettura che ribaltando la visione corrente dei beni culturali come elementi materiali e immateriali da tutelare e valorizzare da parte delle comunità e delle istituzioni, vuole invece verificare se e come possa essere la produzione di artefatti e di eventi culturali – all'interno di una visione progettuale innovativa, animata anche da una forte tensione politica – a tutelare e/o ricostituire l'identità e una nuova idea di futuro per una comunità disastata o comunque in un momento di profonda criticità.

Ad una distanza di tempo sufficiente per storicizzare l'inizio del processo di ricostruzione della città di Gibellina (Trapani) – oggetto dello studio – bisogna valutare, al di là dello stato di manutenzione degli elementi fisici realizzati (per cui valgono le considerazioni che emergono dell'attuale dibattito sulla necessità e modalità di restauro del moderno), come si sono istituzionalizzate o trasformate le idee-guida di quella esperienza, quali altri processi di produzione e attivazione di beni culturali siano stati messi in atto, quali siano invece le interruzioni di *best practices* e le criticità emerse.

Inoltre, è da sperimentare se il design, in quanto progetto *multiverso*²,

5. Scrive Alessandra Badami: "Gli abitanti del Belice... anche prima dell'evento sismico non si erano mai sottratti alla partecipazione, avevano portato avanti iniziative e fatto sentire la propria voce alle lontane orecchie dello Stato attraverso manifestazioni, marce e proposizione di programmi concreti e coerenti con lo sviluppo economico e sociale della città e del suo territorio. Ad alimentare questo clima di partecipazione popolare furono fin dagli anni Cinquanta – in tempi sismicamente non ancora sospetti – in particolare le figure di Danilo Dolci e Lorenzo Barbera". (Alessandra Badami, *Le tre anime della ricostruzione di Gibellina*, in Alessandra Badami, Marco Picone, Filippo Schilleci, *Città dell'emergenza*, Palumbo, Palermo 2008).

6. Una delle più significative opere architettoniche realizzate a Gibellina, il Baglio di Stefano, è stato ricostruito in base al progetto (1981) di M. Aprile, R. Collovà, T. La Rocca.

7. "L'attività della Fondazione consiste nel produrre manifestazioni culturali nei settori del teatro, delle arti visive, della musica e della poesia, nel promuovere attività scientifiche ed editoriali e di formazione professionale; ciò grazie all'ausilio di una struttura in grado di contribuire alla conoscenza e allo sviluppo del territorio nel quale prevalentemente opera, comprese le aree del sud del Mediterraneo". www.orestiadi.it

che nel recepire le trasformazioni socio-culturali e tecno-scientifiche tende a trasformare anche la propria strumentazione concettuale e operativa, possa in questo caso contribuire ad aprire una riflessione: condividere con gli altri attori e ambiti disciplinari interessati per raggiungere alcuni obiettivi già immediatamente individuabili:

– mettere a fuoco e comunicare con gli strumenti e argomenti sia scientifici che divulgativi l'attualità e l'irrinunciabilità per il contesto siciliano e mediterraneo dell'esperienza di Gibellina;

– dare un contributo di orientamento verso nuovi obiettivi e strategie che permettano di fronteggiare la criticità generale degli ambiti della cultura e la criticità particolare dei soggetti istituzionali che curano e tutelano l'eredità del progetto di ricostruzione di Gibellina;

– proporre percorsi di rilettura delle esperienze di Gibellina e di riattivazione di idee e pratiche progettuali che, anche con il supporto di strumentazioni tecnologie innovative, producano nuove narrazioni all'interno di un patrimonio culturale ricchissimo e stratificato, multidisciplinare e multiculturale.

Il lungo *iter* della ricostruzione della città di Gibellina (Trapani), (iniziato solo ben dieci anni dopo il terremoto che nel 1968 la distrusse, assieme a altri comuni della Valle del Belice) ha innescato un processo di definizione di luoghi, architetture, artefatti ed eventi culturali di molteplice natura, quasi sempre di indiscutibile qualità e dal carattere fortemente sperimentale; un processo progettuale complesso e ambizioso che, pur con le molte debolezze e contraddizioni che nel tempo sono emerse, non è possibile oggi tralasciare nell'intraprendere qualsiasi discorso sulle arti, le attività e i luoghi della cultura realmente significativi della Sicilia contemporanea.

Le grandiose messe in scena teatrali, la progressiva disseminazione di opere d'arte nella città e nel paesaggio, le architetture che hanno proposto una nuova idea di spazio urbano e del rapporto con un luogo e la sua storia, hanno dato corpo all'*utopia reale* di una nuova comunità che, riscattandosi da un passato di povertà ed emarginazione, avrebbe dovuto esprimere una città ispirata ai principi universali della bellezza, dell'arte e di una felice convivenza tra diverse culture.

Oggi la grande tensione utopica di Ludovico Corrao, che dal '68 fino alla fine degli anni '90 fu sindaco di Gibellina, sembra avere esaurito il suo ciclo e sembra – a parere di molti – avere espresso un grandioso fallimento; le opere d'arte e le architetture, alcune delle quali incomplete e con problemi di mancata manutenzione, non hanno infatti dato un evidente maggiore benessere alla comunità dei cittadini, né una forma riconoscibile e identitaria alla nuova città. Tuttavia Gibellina è all'interno della Sicilia occidentale una autentica città d'arte, che propone al visitatore un'esperienza sorprendente, con momenti di spaesamento e altri d'intensità e di bellezza commovente. Una città fatta di frammenti e di silenzi, che oggi pur condividendo con gli altri paesi del Belice gli anosi problemi di un debole sviluppo, tuttavia ha saputo esprimere con forza – come scrisse Leonardo Sciascia³ – "...un'istanza di ricostruzione che non fosse una ricostruzione della miseria", riaprendo per la cultura siciliana quel rapporto con la contemporaneità che nell'isola sembra sempre essere prima anticipato e poi dimenticato⁴.

8. *Il sogno Mediterraneo* è l'ultimo libro di Corrao; una prospettiva che vede la Sicilia al centro di un dialogo tra le diverse culture che popolano il *Mare Nostrum*. Un orizzonte caratterizzato dall'incontro e dall'appartenenza ad un'unica *koinè* mediterranea, troppo spesso dimenticata nel nome degli opposti integralismi.

9. Il Museo Civico di Gibellina, nato nel 1980, ospita una collezione di circa 2000 opere pittoriche, grafiche e sculture (Scialoja, Rotella, Corpora e Corona, Afro, Beuys, Consagra, Accardi, Isgrò, Sanfilippo, Fontana, Guttuso, Pirandello) e inoltre molti bozzetti e modelli delle scenografie e delle architetture della Nuova Gibellina.

10. Il piccolo museo/centro di documentazione raccoglie molteplici testimonianze relative alla storia e alla memoria della Valle del Belice. È caratterizzato da un percorso espositivo ricco di suggestioni e di spunti per personali esplorazioni spazio-temporali, in particolare sulla storia dei movimenti popolari e sulle vicende originate dal terremoto del '68.

11. Le conseguenze della crisi economica per i beni e le produzioni culturali e in particolare il caso della Fondazione Orestiadi di Gibellina sono stati affrontati nell'ambito della ricerca Miur Prin 2010-12 dal titolo: *Il design del patrimonio culturale fra storia memoria e conoscenza. Immateriale, virtuale, interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi*, coordinata da Fulvio Itrace (coordinatore nazionale) e da Philippe Daverio per l'unità di ricerca di Palermo.

Per comprendere come sia stato possibile interferire e modificare almeno parzialmente i percorsi istituzionali e burocratici che sovrintendevano alla ricostruzione di una città distrutta dal terremoto, negli anni '60 e nell'estremo meridione d'Italia, bisogna fare riferimento alla figura straordinaria per carisma, cultura e determinazione di Ludovico Corrao, che da sindaco di Gibellina ha orchestrato attraverso la sua intensa visione 'estetica' di rinascita della città, l'intreccio dei progetti e delle iniziative, coinvolgendo artisti, architetti, registi, e intellettuali, ma sempre anche i propri concittadini, che ne hanno condiviso e sostenuto le scelte⁵.

Una nuova fase si apre a partire dal 1992, quando Corrao perde la sua carica di sindaco e quindi la possibilità di sovrintendere al completamento della ricostruzione di Gibellina. Nella suggestiva sede del Baglio Di Stefano⁶ viene allora costituita la Fondazione Orestiadi (che organizza ogni anno l'omonima rassegna teatrale), con la donazione da parte di Corrao della sua ricchissima collezione di opere e oggetti d'arte, cui si aggiungono nel tempo donazioni di privati e artisti⁷.

Nel 1996 viene istituito il Museo delle Trame Mediterranee, che raccoglie ed espone oggetti e opere di diverse epoche e di tutto il bacino mediterraneo a testimoniare la ricchezza della cultura materiale che nasce dalla continua sovrapposizione di segni, materie e forme comuni alle diverse culture mediterranee. La Fondazione e il Museo diventano un forte riferimento per iniziative culturali, incontri, eventi, laboratori, spettacoli che intendono promuovere l'arte, la cultura, la convivenza tra i popoli nel segno di una comune matrice mediterranea e sono proprio questi temi che alimentano intorno a Gibellina una fitta rete di relazioni e attività con partner internazionali: istituzioni, comunità, artisti e ricercatori che a Gibellina si incontrano e lavorano insieme, provando a costruire le tessere di quello che Corrao chiamava *il sogno mediterraneo*⁸. La ricostruzione di Gibellina può essere letta come un'esperienza progettuale che in un prima fase (la vera è propria ricostruzione, fatta con massicci interventi economici di enti pubblici) ha una fortissima consistenza fisica e materica: quella di una città che esprime nel suo disegno elementi di rifondazione e permanenza nel tempo, espressioni di una nuova idea di città e di comunità (le architetture, le grandi sculture, le architetture-sculture, le opere di *land art*, le grandiose opere teatrali *en plein air* con la partecipazione corale della gente di Gibellina)

Ma in questa fase ci sono in gioco anche una grande quantità di risorse e valori "immateriali": le relazioni anche dirette e personali di Corrao con gli artisti e gli architetti che hanno accettato di lavorare a Gibellina donando spesso opere e progetti; gli eventi teatrali in particolare, pur essendo per definizione temporanei, hanno generato con la loro dimensione e qualità uno straordinario coinvolgimento e circolazione di idee, hanno attivato conoscenze e collaborazioni, inedite intersezioni disciplinari e culturali. Gibellina è stata un laboratorio di sperimentazione di carattere territoriale e una straordinaria scuola per più generazioni di architetti, artisti, registi e intellettuali, non solo siciliani.

La seconda fase, dal '92, inizia dalla costituzione della Fondazione Orestiadi ed è caratterizzata da produzioni di scala e di durata decisamente più contenuta, ma il processo avviato e le idee sviluppate si consoli-

12. Il problema che emerge con assoluta evidenza è che non c'è mai stata a Gibellina una attività di raccolta e di catalogazione sistematica delle testimonianze, materiali e immateriali, degli eventi teatrali, delle mostre, dei progetti di architettura e di tutto quello che è stato prodotto; i documenti e materiali sono stati conservati piuttosto casualmente anche da soggetti istituzionali diversi e a volte risultano irrimediabilmente. Tuttavia Gibellina è stata oggetto di studio negli anni da parte di esperti di teatro, arte, letteratura, architettura, etc. ed esistono quindi molte elaborazioni che potrebbero contribuire immediatamente ad avviare il progetto di un archivio.

13. Cfr. l'intervista al sociologo Michel Maffesoli "Che orrore censurare le tribù incivili del web", Il Giornale del 10/05/2013.

14. Il Museo delle Trame Mediterranee ha ricevuto il Premio ICOM Italia 2011 come miglior progetto di mediazione culturale, con la motivazione: "... ha sviluppato nel tempo una relazione molto speciale con la comunità locale, in particolare con i giovani e con gli artisti giovani. ... Il Museo ha una seconda sede nello storico palazzo Bach Hamba nella città vecchia di Tunisi, nella quale si sviluppano relazioni intense tra giovani studenti tunisini e italiani, per instaurare felici legami tra le due sponde del Mediterraneo. Le collezioni del Museo rispecchiano fedelmente questa impostazione e sono esse stesse allestite con rimandi continui tra passato e presente di queste culture e manifatture, generando un incrocio affascinante spazio-temporale".

dano in una vera e propria forma istituzionale, quindi con un modello di *governance* abbastanza efficace inizialmente per la sua apertura e flessibilità, che però oggi in un momento di crisi globale si dimostra troppo labile ed soprattutto esposto alla sempre più frequente disattenzione della politica siciliana. Inoltre la costituzione del Museo delle Trame Mediterranee – un ricchissimo e affascinante "emporio" di forme e materie – rende visibile un'idea centrale nel progetto di Ludovico Corrao; quella della comune matrice mediterranea di culture – anche antagoniste – che si sono ibridate reciprocamente in una maniera mirabile nel tempo e nello spazio, (mentre oggi le stesse culture appaiono frammentate da conflitti, dall'instabilità politica ed economica, dai vari fondamentalismi).

Il Museo delle Trame Mediterranee, le mostre permanenti e temporanee ospitate dal Baglio Di Stefano, le architetture e le opere *en plein air*, il Museo Civico d'arte Contemporanea⁹ e il più recente Belice/Epicentro della Memoria Viva¹⁰ conferiscono a Gibellina il carattere di polo museale di scala regionale, ma potenzialmente di grande attrazione per un bacino d'utenza molto più esteso. Ma oggi la Fondazione Orestadi che è l'istituzione che raccoglie direttamente l'eredità dell'esperienza della ricostruzione e rinascita della città – come tutte le istituzioni culturali italiane – ha seri problemi innanzitutto economici, ma ha anche il peso di un'identità e di un'eredità fortissima, che per continuare ad essere tale deve probabilmente trovare rapidamente significativi elementi di rinnovamento.

Un contributo del design. La ricerca del design¹¹ in questo caso ha aperto una riflessione interdisciplinare per analizzare la consistenza attuale di quello che è stato un complesso progetto di sviluppo territoriale e le potenzialità dell'eredità ideale, dei beni e delle strutture che continuano ad esprimere attività culturali a Gibellina; e forse anche contribuire al superamento delle sterili polemiche che continuano a indicare come una debolezza costitutiva in quell'esperienza la forte centralità figura di Ludovico Corrao, identificando semplicisticamente in una singola persona un processo di scelte attivato invece in una comunità, in un luogo che oggi testimonia comunque un pezzo di storia recente della Sicilia. Infatti il design, proprio per la sua capacità di mediazione tra i saperi tecnici, le pratiche progettuali, le nuove istanze socio-culturali, può avviare del patrimonio materiale e immateriale di Gibellina una rilettura per elaborare una strategia che da un lato torni a comunicare la ricchezza culturale prodotta con l'immediatezza e la naturalezza che le nuove tecnologie possono esprimere, dall'altro possa riaprire un processo critico 'attivo' che, attraverso nuove modalità di coinvolgimento degli attori territoriali e dei fruitori, rilanci ancora in avanti la sfida – all'impovertimento culturale, alla omologazione delle idee, alla crisi di qualunque natura – di Gibellina.

Si è intrapreso a questo punto un percorso per la costruzione di obiettivi e di strumenti di analisi mirati ad una possibile sperimentazione intorno al patrimonio di esperienze e realizzazioni; l'obiettivo primario ci è sembrato potesse essere quello di provare a rendere disponibile e fruibile a vari livelli di utenza una "mappatura", non solo relativa allo spazio che oggi contiene il patrimonio materiale di Gibellina, ma anche

alla dimensione immateriale e temporale del fenomeno, per permettere di ricostruirne la complessità e di esplorare le dinamiche.

Lo strumento che emerge come immediatamente necessario è quello – persino ovvio – di un archivio per ordinare, classificare, mettere in relazione i documenti e le informazioni disponibili sulle singole opere ed eventi; in tal modo si evidenzieranno anche le "zone d'ombra" e i nodi critici che daranno indicazioni per avviare specifici percorsi di ricerca che permettano di attuare un certo livello di completezza (e quindi di scientificità) della narrazione.

Ma gli archivi di cui si discute oggi dispiegano le possibilità delle odierne tecnologie dell'informazione e non sono più solo un elenco/deposito di documenti ordinatamente catalogati e protetti dal deterioramento; né il patrimonio di Gibellina ha il carattere di una generica collezione museale accumulata in un tempo e racchiusa dentro uno spazio, ma si presenta come un fenomeno territoriale, "complesso e contraddittorio", denso di sperimentazioni e sconfinamenti interdisciplinari, di idee, di fatti e di artefatti che difficilmente rilasciano tutto il loro senso se sezionati in analisi puntuali, mentre si prestano a diventare straordinari materiali comunicativi e narrativi.

Quindi già nel progetto della struttura o "architettura" dell'archivio è necessario prevederne i tratti più dinamici e interattivi, ma anche criteri di implementazione e di apertura alle nuove progettualità e ai nuovi linguaggi creativi che usano le tecnologie del multimodale, del virtuale e dell'interazione. Abbiamo visto infatti come emerga soprattutto l'importanza dell'aspetto *immateriale* di questo particolare patrimonio culturale, un aspetto che se trova espressione e interpretazione attraverso strumenti e metodologie contemporanee, può essere l'elemento di risignificazione determinante rispetto alla qualità della fruizione.

Inoltre l'archivio va affiancato a dispositivi che ne trasportino i contenuti nel web, nel territorio, nel museo, nelle scuole, diventando materiali per alimentare eventi, mostre, laboratori e altre attività di condivisione e produzione culturale.

Un archivio digitale che dia anche la possibilità di accedere nel web e *in situ* ad una mappa interattiva multimediale si ritiene sia anche uno strumento indispensabile per attuare un rilancio, (pure nella crisi che stringe nella sua morsa tutto il settore della cultura), della Fondazione Orestadi nel suo ruolo di custode del patrimonio di Gibellina e di centro di produzioni culturali contemporanee nell'area del Mediterraneo.

Certo non mancano oggi i riferimenti progettuali per intraprendere un processo di rinnovamento e ri-creazione dell'offerta culturale di Gibellina; in questo momento le istituzioni museali stanno producendo incessantemente nuovi modelli di esperienza, di conoscenza, di informazione, di valorizzazione del loro patrimonio puntando su piattaforme digitali sempre più ampie e sofisticate e soprattutto sviluppando modalità di coinvolgimento di fasce di utenza sempre più estese e caratterizzate da un forte desiderio di condivisione di emozioni e di esperienze "estetiche"¹².

Si vuole citare solo l'apertura nel 2011 di MEMUS (Museo e Archivio Storico del Teatro di San Carlo di Napoli), perché si tratta di un esempio riguardante un ente teatrale di livello europeo; il teatro infatti è stato



il centro e l'apice di molte delle produzioni artistiche di Gibellina, dove ha espresso pienamente la sua peculiarità di raccogliere e organizzare coralmente la sperimentazione di molte pratiche artistiche, tecniche, comunicative.

MEMUS propone, oltre un'ampia area espositiva e una galleria "virtuale" progettata da Studio Azzurro, un centro di documentazione sulla storia del teatro, in cui è possibile consultare, attraverso postazioni, l'ampio archivio iconografico del S. Carlo, fruibile anche attraverso un'applicazione per iPad dedicata soprattutto ai più giovani. A partire da un mosaico di immagini è possibile navigare tra scenografie, bozzetti, foto e rassegne stampa o effettuare ricerche testuali e iconografiche, visualizzare video e testi di approfondimento, condividere sui *social network* le informazioni ottenute. L'interesse di questo progetto consiste nella utilizzazione di un patrimonio di documenti (foto, bozzetti di scena, video, articoli di giornali, etc.) per riproporre l'esperienza di un evento transitorio come uno spettacolo teatrale, trasformando inoltre il concetto di archivio, tradizionalmente riservato agli studiosi, in uno strumento interattivo che può essere apprezzato da un'utenza più vasta.

L'efficacia di una risistemazione del patrimonio culturale di Gibellina può comunque attivarsi solo parallelamente ad una riflessione propositiva sull'altro aspetto emerso dall'analisi svolta, cioè i forti elementi critici che pesano attualmente sulla politiche culturali, paralizzando ancor più l'innovazione e la produzione di idee (cui si devono aggiungere elementi di crisi specifici all'Istituzione oggetto di studio).

Il patrimonio di opere ed eventi, materiale e immateriale, che nato come risposta ad una crisi (in quel caso un evento naturale quale il terremoto) attraverso un intreccio di circostanze, persone, condizioni sociali e politiche, oggi testimonia un'altra crisi, quella di un modello di ricostruzione che – giusto o sbagliato che sia il modello urbano proposto – oggi non è più 'sostenibile' per i costi che comporta gestire, conservare, restaurare un patrimonio di opere così consistente e diffuso, che peraltro per continuare ad esprimere la sua funzione e vitalità culturale andrebbe sempre arricchito di nuove realizzazioni.

Nonostante il progetto originario sia ancora attivo nella riconosciuta qualità delle produzioni della Fondazione Orestadi, si deve anche prendere atto di un mancato radicamento del territorio, che anzi oggi esprime se non rifiuto, indifferenza e scetticismo rispetto alla possibilità che le produzioni artistiche generino un efficace modello di sviluppo sociale ed economico; mentre la Fondazione oggi soffre di una crisi di risorse analoga a quella di tutte le istituzioni culturali, rafforzata dalla sua collocazione geografica periferica, cui ha cercato di reagire accentuando la sua dimensione mediterranea¹⁴. Occorre quindi ripensare anche un nuovo modello di *governance*, che rilanci la centralità dell'esperienza di Gibellina nella storia e nella cultura siciliana, la sua specifica connotazione Mediterranea, la sua vocazione interdisciplinare e la sua riconosciuta capacità di mediazione interculturale.

In conclusione. La storia di Gibellina è la storia straordinaria di una città ricostruita nella valle del Belice in Sicilia dopo un terribile terremoto che nel 1968 la distrusse completamente. Ma al processo di ricostruzione, che parte con grande ritardo secondo criteri burocratici e puramente

quantitativi e in un luogo diverso da quello originario, si è sovrapposto il progetto utopico del sindaco Ludovico Corrao: far rinascere dopo un'immane tragedia una città che accogliesse e producesse arte e cultura, abitata da una comunità aperta all'incrocio di visioni, idee e saperi. Si avvia una stagione straordinaria di elaborazioni e produzioni culturali che costellano la città e il paesaggio, mentre Gibellina diventa centro internazionale di artisti e intellettuali. Oggi, Gibellina è un luogo ricchissimo di opere d'arte e di architetture, ma è anche un luogo che non è mai veramente riuscito a diventare una città viva e complessa; un luogo su cui sembra calato il silenzio e una sorta di rassegnazione rispetto ad una promessa mancata. Il visitatore che non ne conosce la storia non riesce a mettere in relazione la moltitudine di opere che incontra con il progetto complessivo che ne aveva animato la nascita e soprattutto con un tessuto urbano che appare dilatato e indefinito. Un enorme patrimonio culturale, fatto di artefatti ma soprattutto di storie, di incontri, di idee e di figure eccezionali, rischia di diventare un sito archeologico, che ha bisogno di essere reinterpretato per comunicare la sua storia e la sfida epica che Corrao aveva posto a quello che sembrava essere un destino di povertà ed emarginazione.

Il meta-progetto elaborato propone di ricucire i pezzi di un enorme mosaico, fatto di artefatti e memorie, di oggetti e di relazioni, di materiali e immateriali, usando le nuove tecnologie non per semplificare ma per dispiegare la complessità del patrimonio culturale di Gibellina. Attraverso la proposta di un archivio digitale e multimediale si vuole ricostruire il rapporto tra ciò che di quel patrimonio è visibile e ciò che è nascosto o lontano o dimenticato; uno strumento quindi di conoscenza di consapevolezza, utile anche a riavviare la partecipazione, a implementare nuovi contributi di artisti e progettisti, a richiamare i visitatori, a rinsaldare il senso di appartenenza di una comunità.



84

Didascalie

74

Abitato di Gibellina con la *Stella del Belice*. Pietro Consagra, 1981, foto Erika Pino.

80-81

Panoramica dell'abitato di Gibellina con la scultura *Sequenze* di Fausto Melotti, 1983 e la *Torre dell'orologio* di Alessandro Mendini, 1987, foto Erika Pino.

84

Contrappunto, Fausto Melotti, 1983, Gibellina, foto Erika Pino.

84

Museo Civico di Gibellina, maquettes di macchine sceniche di Arnaldo Pomodoro per "Agamennuni" di Emilio Isgrò, 1983, foto Erika Pino.

Bibliografia

- AA. VV., *Riso per Gibellina, Riso/Annex. I quaderni di Riso, Museo d'arte contemporanea della Sicilia*, n. 1, Palermo 2008.
- Antonelli Paola, *State of design 01: visualizzazione, Domus 946/ 2011*.
- Badami Alessandra, Picone Marco, Schilleci Filippo, *Città dell'emergenza*, Palumbo, Palermo 2008.
- Bauman Zygmunt, *Intervista sull'identità*, Laterza, Bari 2003.
- Bignardi Massimo, Lacagnina Davide, Mantovani Paola, *Cantiere Gibellina/ una ricerca sul campo*, Editoriale Artemide, Roma 2008.
- Boeri Stefano, *Le tre anime delle città distrutte*, Il Sole24Ore, 10 /11/2002.
- Caliandro Christian, Sacco Pierluigi, *Italia reloaded. Ripartire con la cultura*, Il Mulino, Bologna 2011.
- Chiaromonte Giovanni, a cura di, *Gibellina utopia concreta*, Motta Editore, Milano 1990.
- Clair Jean, *La crisi dei musei. La globalizzazione della cultura*, Skira, Milano 2007.
- Cristallini Elisabetta, Fabbri Marcello, Greco Antonella, *Gibellina. Nata dall'arte. Una città per una società estetica*, Gangemi, Roma 2004.
- Corrao Ludovico, Carollo Baldo, *Il sogno mediterraneo*, Ernesto Di Lorenzo Editore, Alcamo 2010.
- Ferri Patrizia, Fonti Daniela, Crescentini Manuela, *Io arte-noi città. Natura e cultura dello spazio urbano*, Gangemi Editore, Roma 2006.
- Nussbaum Martha, *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*, Il Mulino, Bologna 2011.
- Pierluigi Nicolin, a cura di, *Dopo il terremoto*, Quaderni di Lotus n.1 / 1983.
- Sciascia Leonardo, *Rimemorazione*, in *Labirinti* n.1 / 1998.
- Scitovsky T., *The Joyless Economy: an inquiry into human satisfaction and consumer dissatisfaction*, O.U.P., Oxford 1976.

85

Sitografia

- www.fondazioneorestiadi.it
- www.belicepicentro.it
- www.retemusealeblicina.it
- www.teatrosancarlo.it/it/museo-e-archivio.html



Il progetto del senso. La musealizzazione del sito archeologico di Arslantepe in Turchia

Dario Mangano

Università degli Studi di Palermo

Il museo come dispositivo. Negli ultimi anni, la tecnologia ha dimostrato al di là di ogni dubbio quel che, in fondo, si sapeva da tempo, ovvero che il museo non è semplicemente un luogo fisico o un insieme di reperti più o meno coerenti fra loro, ma una *macchina*, un dispositivo del quale fanno parte spazi, reperti, didascalie e quant'altro, ma che non può essere ridotto a nessuna di queste cose in particolare. Il museo è semmai un insieme di cose o – più precisamente – la relazione che tiene insieme un insieme vasto e variegato di oggetti eteroclitici. Per questo può essere trasportato sul web o su un'*app* o anche diffondersi in un territorio (si veda il saggio su Gibellina di Trapani in questo stesso volume), salvo poi interrogarsi sulla sua efficacia, su quello che in questo passaggio si è guadagnato e su ciò che, invece, risulta perduto. L'adattamento non è semplicemente un modo differente di mostrare gli stessi oggetti, ma una vera e propria *traduzione*, il cui obiettivo è tenere quanto più possibile fisso un certo significato cambiando il linguaggio nel quale esso viene espresso.

E tuttavia, come l'arte contemporanea ci ha mostrato, il dispositivo museale ha un ruolo fondamentale. Senza di esso la ben nota pratica duchampiana dell'*object trouvé* non funzionerebbe, nel senso – banale – che un orinatoio rimarrebbe un orinatoio. Da un punto di vista teorico, spiega Nelson Goodman (2010), quello che accade è che il museo, attraverso dispositivi come cornici, illuminazione, didascalie, grafica etc., ovvero con ciò che egli chiama l'implementazione dell'opera, rende quest'ultima attiva, in grado cioè di stimolare un tipo di sguardo nuovo nello spettatore. Sguardo che non ha come terreno d'azione unicamente quello dell'esposizione stessa, – sottolinea il filosofo – ma ci porta a ritornare sulla realtà che sta al di fuori di essa. Si supera così quella distinzione fra *opere autografe* e *opere allografe* che lo stesso Goodman ha individuato. Se un *opera autografa* presuppone una sola fase di produzione e dunque un originale, come è il caso di un dipinto, una *allografa* prevede il concetto di esecuzione che rende questo stesso concetto inapplicabile. È il caso della musica, in cui ogni esecuzione dello stesso

spartito, per quanto diversa, non è mai un falso, ma anzi ricrea tutte le volte l'oggetto artistico. Implementare un quadro, un reperto o, come vedremo, un sito archeologico, significa allora mettere quel qualcosa in condizione di significare, creando le condizioni affinché non soltanto possa raccontare una storia, ma si inserisca in una narrazione più ampia da cui discende il proprio valore culturale. Obiettivo finale di tutto ciò non è sapere qualcosa di nuovo, ma percepire ciò che conosciamo in maniera diversa. Una traduzione, quando è ben fatta – spiegano i traduttori – arricchisce tanto la lingua di partenza quanto quella di arrivo.

Il testo museale. I musei contemporanei possono essere considerati oggetti di comunicazione totale. Al contempo contenitori di artefatti ed artefatti essi stessi, operano su due livelli diversi, da un lato quello dei reperti che ospitano, dall'altro quello dello spazio nel quale sono ospitati. La loro efficacia è tale che in qualche caso finiscono per diventare vere e proprie icone, caratterizzando luoghi o città, come è accaduto a Bilbao con il Guggenheim progettato da Frank Gehry. Diventano luoghi di iperconsumo non soltanto a causa dei bookshop e dei ristoranti che sempre ospitano, ma perché vengono essi stessi consumati, assumendo un valore simbolico che va oltre quello che normalmente gli assegneremo. Così, se – poniamo – l'esperienza alimentare di un ristorante può inserirsi in quella prevista dall'esposizione completandola e integrandola, a un livello percettivo diverso, trasforma il rapporto fra il museo e ciò che gli sta intorno, volta per volta creando forme di continuità fra esterno e interno (è il caso del ristorante, che può portarci all'interno del museo per ragioni diverse da quella di vedere la sua collezione) o sottolineando discontinuità. In questo secondo caso ciò che il museo fa è narcotizzare altri spazi che magari possono aver molto a che fare con la storia che i reperti che ospita raccontano. Queste istituzioni, ideali dispositivi della memoria, finiscono così per produrre, accanto al ricordo del passato, anche l'oblio di luoghi e oggetti del presente. Un fatto che risulta particolarmente evidente nel caso degli scavi archeologici i quali, spesso spogliati dalle opere che hanno ospitato per millenni, sembrano non aver più nulla da dire.

Arslantepe, la collina dei leoni. Arslantepe, dal turco *arslan*, leone, e tepe, collina, è un sito archeologico che si trova in Turchia nei pressi della città di Malatya. La sua particolarità è quella di aver ospitato per diversi millenni insediamenti umani e dunque di avere una stratigrafia particolarmente complessa che consente di tornare indietro nel tempo a diverse epoche. Da quelle più recenti, del periodo ittita (III-VIII secolo a.C.) a cui risalgono i leoni che danno il nome al sito e che oggi si trovano al Museo delle Civiltà Anatiche di Ankara, a quelle più remote (IV millennio a.C.), cui risale uno degli insediamenti protourbani meglio conservati al mondo. Il sito, che per ben cinquant'anni è stato scavato e studiato dalla missione archeologica dell'Università La Sapienza di Roma guidata dalla prof.ssa Marcella Frangipane, è uno dei più noti fra gli specialisti e per diverse ragioni. Alcune hanno a che vedere con l'importanza dei reperti ritrovati, fra cui spiccano le più antiche spade del mondo, che hanno consentito di retrodatare l'invenzione di questo oggetto di ben mille anni, altre riguardano proprio le modalità con cui è stato condotto lo scavo che hanno permesso di realizzare ricostru-

zioni storiche estremamente articolate e precise (AA. VV. 2012) fotografando uno snodo cruciale nella storia dell'umanità: la nascita di un modello di Stato che somiglia molto a quello occidentale contemporaneo. Si tratta di quel momento in cui si realizza una differenziazione fra dimensione sacra e politica del potere, e in cui, soprattutto, si sviluppa sistema amministrativo complesso che prevede la redistribuzione della ricchezza, nonché la differenziazione del lavoro. Quasi 5.000 anni fa ad Arslantepe non tutti producevano cibo; un fatto eccezionale che faceva sì che, accanto ai contadini, vi fossero individui deputati alla realizzazione di vari tipi di oggetti, altri all'amministrazione del credo religioso, ma soprattutto una casta di amministratori che doveva curarsi di far funzionare una rudimentale ma efficace economia, retribuendo con il grano quanti prestavano servizio alla comunità in maniere che non gli procuravano direttamente di che sfamarsi. Un modello redistributivo che prevedeva un vero e proprio sistema contabile la cui particolarità consisteva nell'essere stato realizzato senza che si conoscesse la scrittura, attraverso un ingegnoso sistema basato sulle cosiddette *cretulae*. Si tratta di sigilli personali che venivano impressi nell'argilla e che consentivano di realizzare un complesso sistema di privilegi per accedere ai depositi di vivande e per contabilizzare versamenti e prelievi. Anche se chiaramente non si può ancora parlare dell'invenzione di una vera e propria moneta, si intravedono tutti i presupposti che avrebbero condotto a questo momento cruciale della storia dell'umanità e del pensiero (Frangipane et al. 2004, Frangipane et al. 2007).

È stato indispensabile riassumere brevemente la storia di questo sito archeologico perché ciò di cui parleremo è l'operazione di musealizzazione di tale sito che ha consentito l'apertura al pubblico dello scavo avvenuta nel 2011. Le particolarità di tale operazione non hanno solamente a che vedere con il fatto di rendere visitabile uno scavo molto vasto ed estremamente antico, ma anche con il fatto di non poter disporre, all'interno del sito, dei reperti in esso ritrovati. Spade, *cretulae*, vasi, gioielli e tutte le preziose testimonianze di questa civiltà che gli archeologi hanno estratto con pazienza dalla terra, sono state portate infatti nel museo della vicina città di Malatya per garantirne la conservazione e la sicurezza. Perché allora rendere visitabile lo scavo? Cosa possono dire i resti di una antica città che non può essere raccontato dagli oggetti che conteneva? Che successo può avere un museo senza oggetti? Si tratta di problemi che hanno a che fare tanto con la scienza, con la distinzione fra le informazioni che è opportuno rendere note al grande pubblico e quelle che invece gli archeologi considerano troppo specialistiche per trovare una diffusione, ma anche con gli aspetti commerciali del concetto stesso di esposizione museale. L'archeologia che trova interesse e diffusione è spesso quella del reperto prezioso o raro, dell'oggetto esotico, bello a vedersi, quando, in realtà, la scienza è molto più interessata al valore che un artefatto può avere all'interno di una ricostruzione storica.

Mettere al centro del museo la scoperta scientifica e dunque la narrazione storica e non il reperto ha comportato la necessità di ripensare il concetto di museo. Per questo motivo il progetto museale ha visto la costituzione di un team multidisciplinare, diretto dagli archeologi, di cui

facevano parte, accanto a designer, architetti e ingegneri, anche esperti in comunicazione e semiotica cui è toccato il compito di strutturare l'esperienza di fruizione dei contenuti informativi che il sito proponeva. Un'operazione resa ancor più complessa dal fatto che Arslantepe, al contrario di quanto avviene comunemente, è un sito attivo, in cui gli archeologi continuano a lavorare, aggiungendo di anno in anno una tessera al grande *puzzle* che stanno componendo.

Dal museo al metamuseo. Rispetto ai ragionamenti di massima con i quali abbiamo aperto, un caso come quello di Arslantepe si pone come una sorta di ribaltamento che è anche una sfida teorica. Non si tratta, come accade solitamente, di dar senso a un reperto, attivandolo al di fuori del suo contesto, ma, al contrario, di restituire a tale contesto il suo ruolo senza che vi sia alcun oggetto al suo interno. L'*implementazione* goodmaniana ha qui uno scopo ben diverso da quello che assume normalmente: mira a ricostruire il sistema all'interno del quale si svolgevano quelle pratiche che, coinvolgendo soggetti e oggetti, davano vita a una società (Latour 2013). D'altronde, se è vero che gli oggetti sono testimoni muti di una civiltà, lo è altrettanto che è all'interno di una precisa organizzazione spaziale che essi agiscono, una articolazione che non è mero supporto, ma che costituisce anzi il sistema all'interno del quale assumono un certo significato. Viviamo in spazi parcellizzati, organizzati, funzionalizzati secondo schemi che rimandano direttamente alla cultura che li ha prodotti. Si tratta allora di mettere tale contesto in condizioni di significare, non soltanto riconoscendogli il ruolo che ha avuto, e dunque ripensandolo come *co-testo* (Marrone 2010), ma trattandolo come un vero e proprio *testo*, articolazione di una sostanza espressiva che è in grado di parlarci d'altro da sé, di una organizzazione sociale e del modo in cui funzionava. I resti di un muro di mattoni crudi, il perimetro di un ambiente, la piazza di un mercato rimandano alle azioni che si compivano al loro interno, agli individui che le percorrevano, alle loro storie di vita. Non si tratta solamente di spostare l'attenzione dagli oggetti alle azioni, guardando al luogo che ne permetteva l'articolarsi e che, opportunamente analizzato, è in grado di raccontarci questa storia, ma di ripensare il museo in un'ottica meta. Un museo senza reperti diventa il luogo in cui si problematizza l'impostazione classica del museo archeologico, si usa il linguaggio del museo per parlare del museo stesso realizzandone una implicita semiotica (tra i più recenti contributi semiotici su questo argomento si veda Hammad 2010, Mangano 2008, Pezzini 2011, Zunzunegui 2003).

Il progetto di Arslantepe. Non stupirà allora che il primo punto problematico che questo approccio sottolinea e sul quale il design della comunicazione deve intervenire è proprio quello che spesso i progetti considerano un assunto di partenza: il visitatore. L'analisi dei più diversi oggetti di comunicazione (Marrone 2007, Mangano 2008, Mangano 2010) ha infatti dimostrato che sono i diversi testi a svolgere un ruolo fondamentale nella costruzione del loro stesso pubblico. È dal tipo di aspettativa che generiamo nel visitatore che discende il modo in cui potremo realizzare l'impianto informativo, il linguaggio che potremo permetterci di usare, la complessità dei ragionamenti e, in consequen-

za di tutto ciò, la soddisfazione che questi proverà una volta terminato il percorso museale. Il visitatore, insomma, non è un soggetto dato una volta e per tutte che possiamo modellizzare a priori come un attore standard, è piuttosto quello che un sociologo delle scienze che Latour (1996, 1999) definirebbe un "ibrido", ovvero qualcuno che esiste in relazione a un determinato oggetto con il quale entra in contatto e che ne trasforma profondamente le capacità e i desideri.

La necessità di costruire un valore per l'esperienza di fruizione del museo prima che questa abbia inizio, porta a due scelte progettuali. La prima riguarda l'individuazione di concetto chiave sul quale impostare l'intera comunicazione: il contrasto passato/presente. Si è voluta mettere in discussione l'abitudine diffusa a pensare la preistoria come un momento lontano dal presente, mostrando, invece, come pensare a un passato così remoto possa sollevare questioni perfettamente attuali. La necessità di costruire questo effetto di senso ha poi comportato un intervento sui confini del museo stesso che sono stati allargati ben oltre quelli fisici del tepo. Grandi cartelloni sono stati collocati lungo la strada che dalla vicina città di Malatya, attraverso il paese di Orduzu, porta all'ingresso della copertura che protegge lo scavo. È da lì, dalla città, che comincia il percorso di formazione del visitatore, e si inizia così a stabilire con lui quello che chiameremo un patto comunicativo in funzione di precise domande: "*where does power come from?, how was mass production invented?, how did bureaucracy originate?, what caused the rise of warfare?*", ognuna delle quali viene illustrata accostando un'immagine contemporanea (in bianco e nero) con una che mostra un reperto ritrovato nello scavo (a colori).

La relazione passato/presente viene infatti incentrata su tre aspetti: la produzione di massa, la burocrazia, intesa come sistema centralizzato di gestione della cosa pubblica e infine l'uso esclusivo della violenza. È con delle precise curiosità che il visitatore modello di Arslantepe deve entrare nel museo, ed è lo stesso museo a doverglielo fornire.

Ormai in prossimità dell'ingresso, il manifesto dell'esposizione mostrerà soltanto immagini in bianco e nero relative al mondo contemporaneo lasciando un unico riferimento visivo ad Arslantepe: i due leoni gialli che costituiscono il logo della mostra. Un'immagine che affonda le sue ragioni non soltanto nel nome del sito ma anche nel disegno di una *cretula* ritrovata nello scavo che diventerà il motivo grafico dell'immancabile merchandising del museo.

Il patto comunicativo. Quando il visitatore giunge all'entrata del museo, dunque, non è più la stessa persona. È un soggetto curioso, motivato e con delle precise domande alle quali la visita potrà offrire una risposta. Tutto questo genera una tensione nei confronti di un obiettivo che bisognerà gestire nel corso dell'intera visita e che potrà essere sfruttata per far superare al visitatore gli ostacoli cognitivi e pragmatici che un museo come questo presuppone. Primo fra tutti la presenza di un corposo impianto informativo costituito da ben ventisei pannelli che, oltre a mostrare reperti e ricostruzioni, racconta la storia dei luoghi in cui il visitatore si trova a passeggiare. L'efficacia del racconto si costruisce insieme al luogo e quella di quest'ultimo insieme al primo creando un'esperienza unica.

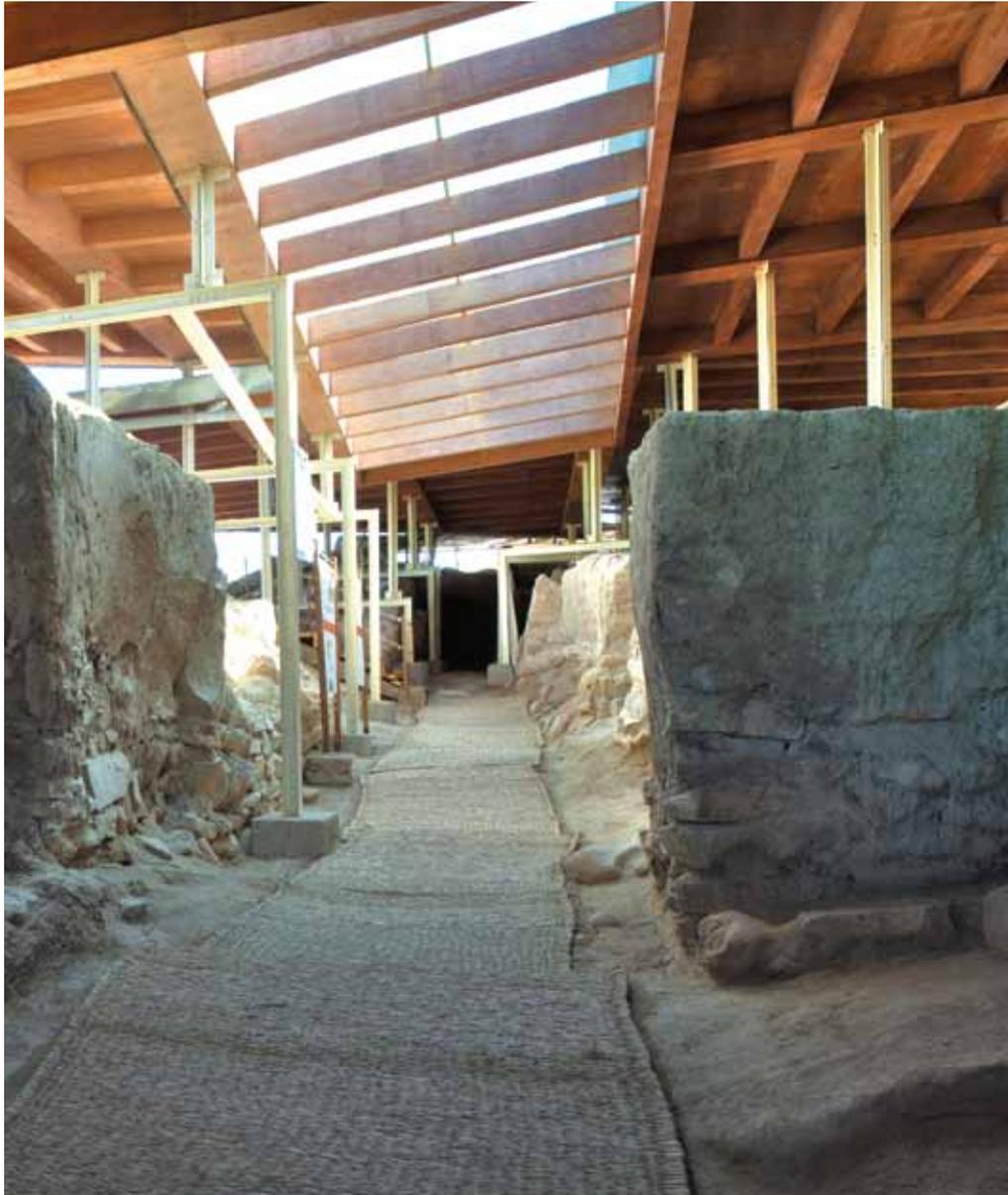
La struttura dell'informazione. Il progetto del pannello informativo, vero e proprio interlocutore per il visitatore, è stato oggetto di un'accurata riflessione. La sua struttura è stata pensata all'insegna della flessibilità, secondo un modello giornalistico che prevede, oltre a una costante traduzione visiva delle informazioni, anche un "occhiello" che riassume di volta in volta il contenuto del pannello in poche parole. Un dispositivo che consente al visitatore di farsi rapidamente un'idea di quel che si dice all'interno del pannello per poter eventualmente scegliere di saltarne la lettura personalizzando la fruizione del percorso. Il posizionamento strategico di ognuno dei supporti nei luoghi in cui si svolgevano le azioni indicate, ha creato un effetto di "presenza" del tutto particolare.

La sequenza dei pannelli è stata studiata in modo da generare un sistema di attese tipico di un romanzo poliziesco. Particolarmente utile è stato a questo scopo il modello dello *schema narrativo* elaborato da Greimas (1983) che individua quattro fasi (*manipolazione*, *competenza*, *performance* e *sanzione*) che rendono conto dell'organizzazione di un testo narrativo (per una disamina dell'uso dei modelli semiotici nel design si veda Mangano 2008). Il percorso, come abbiamo detto, comincia con le affissioni, che hanno il compito di stimolare la curiosità costruendo il museo come l'oggetto di valore in grado di offrire al visitatore una risposta alle domande che pongono, secondo quanto previsto dalla fase della *manipolazione*. Prosegue poi, all'interno dell'area museale ma al di fuori dal palazzo vero e proprio, in uno spazio liminare che ha lo scopo di costruire una *competenza* nel visitatore. Si tratta di un percorso all'aria aperta che immette sotto la copertura che protegge i resti del palazzo e che rappresenta la principale struttura architettonica presente nello scavo. Anche nel caso di questa struttura, dietro alle scelte progettuali c'è una precisa concezione comunicativa: anziché coprire uniformemente tutta la superficie dello scavo, infatti, gli elementi della tettoia rispettano le suddivisioni e le altezze presunte degli edifici che proteggono, dando un'idea di come doveva apparire il paesaggio 5.000 anni fa.

La *performance* si compie all'interno del palazzo, quando un utente ormai motivato e competente si trova a percorrere non già stretti corridoi polverosi ma testimonianze di una civiltà straordinariamente evoluta. Sarà proprio a costui che spetterà la *sanzione* finale che non può che riguardare proprio il lavoro di ricostruzione archeologica. Gli ultimi pannelli sono infatti dedicati a presentare la lunga storia della missione, con fotografie d'epoca e dettagli sui gruppi di lavoro, ma anche un modo di fare archeologia che mette al centro la storia da raccontare. Un approccio che guarda al design e alla tecnologia come mezzi per ottenere un fine che è la comprensione di un contenuto, senza tramutarsi nel motivo di interesse dell'esposizione stessa. È questa la ragione per cui le nuove tecnologie, come la realtà aumentata, non hanno ancora trovato spazio nell'esposizione, per quanto sia in corso di completamento un progetto che consente, attraverso l'uso di dispositivi palmari in grado di rilevare la propria posizione all'interno del percorso di visita, di presentare contenuti informativi sotto forma di filmati e ricostruzioni interattive. Una volta completato, il sistema consentirà non solamen-

te di utilizzare linguaggi diversi come quello cinematografico delle ricostruzioni tridimensionali ma anche di realizzare una strutturazione dinamica delle informazioni che consenta di accedere a un insieme di approfondimenti *on demand*.

Conclusioni. Il caso studio che abbiamo presentato contribuisce a nostro avviso a stimolare una riflessione sul museo, e in particolare sul ruolo che deve avere al suo interno il racconto rispetto alla visione del reperto. Un argomento che, a nostro avviso, è in salutare contrasto con l'idea del museo come "esperienza" considerata troppo spesso, più che come una coerenza profonda fra le dimensioni che caratterizzano la visita (cognitiva, pragmatica, passionale etc.), come una sensazione di stupore che si vorrebbe produrre. Un esperimento come quello di Arslantepe dimostra che se i visitatori sono spesso inclini a cercare la soddisfazione di un breve istante, non è per un presunto inarrestabile declino della cultura, ma per l'incapacità che spesso i musei dimostrano nell'articolare narrazioni coerenti. Qualcosa cui, crediamo, una progettazione attenta che parta proprio dagli aspetti comunicativi del dispositivo museale, può porre rimedio.



94

Didascalie

86

Sito archeologico di Arslantepe, copertura del Palazzo, Turchia.

94

Sito archeologico di Arslantepe, il corridoio del Palazzo, Turchia.

Bibliografia

AA. VV., *Prehistory And Protohistory of Ancient Civilizations, Origini*, XXXIV, Gangemi, Roma 2012.

Frangipane Marcella, a cura di, *Arslantepe*, Mondadori Electa, Milano 2004.

Frangipane Marcella et al., *Arslantepe Cretulae. An Early Centralised Administrative System Before Writing*, ('Arslantepe' vol. V), Università di Roma La Sapienza, Roma 2007.

Hammad Manar, *Palmyre, Transformations urbaines - Développement d'une ville antique de la marge aride syrienne*, Geuthner, Paris 2010.

Goodman Nelson, *Arte in teoria, arte in azione*, et al., Milano 2010.

Greimas Algirdas, *Du sens II*, Seuil, Paris 1983; trad. it. *Del senso 2*, Bompiani, Milano 1985.

Latour Bruno, *Petite réflexion sur le culte moderne de dieux faitiches*, Synthélabo, Paris 1996.

Latour Bruno, *Politiques de la nature*, La Decouverte, Paris 1999; trad. it. *Politiche della natura*, Raffaello Cortina, Milano 1999.

Latour Bruno, 2013, *Politiche del design*, a cura di Dario Mangano, Mimesis, Milano (in stampa).

Lotman Jurij, *La semiosfera*, Marsilio, Venezia 1985.

Lupo Eleonora, *Il design per i beni culturali*, Angeli, Milano 2009.

Mangano Dario, *Semiotica e design*, Carocci, Roma 2008.

Mangano Dario, *Archeologia del contemporaneo*, Nuova Cultura, Roma 2010.

Marrone Gianfranco, *Corpi sociali*, Einaudi, Torino 2001.

Marrone Gianfranco, *Il discorso di marca*, Laterza, Roma-Bari 2007.

Marrone Gianfranco, *L'invenzione del testo*, Laterza, Roma-Bari 2010.

Pezzini Isabella, *Semiotica dei nuovi musei*, Laterza, Roma-Bari 2011.

95



I musei naturalistici come presidi ambientali e culturali. L'Orto Botanico di Palermo

Angelo Pantina

Università degli Studi di Palermo

Durante questi anni si è diffusa la coscienza di come il cammino verso un mondo sostenibile sia molto più lento e difficoltoso di quanto ci si aspettasse e che le prospettive stesse di Rio, a parte qualche progresso specifico a livello nazionale o regionale, non siano state di fatto raggiunte.

1. Ricerca nazionale MIUR PRIN 2010-12 dal titolo: *Il design del patrimonio culturale fra storia memoria e conoscenza. Immateriale, virtuale, interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi* (Coordinatore nazionale: Prof. Fulvio Irace, Coordinatore Unità di ricerca Palermo: Prof. Philippe Daverio)

2. Come nel progetto intermuseale e interuniversitario *Evolution - EM Megala* - www.evolution-megalab.org/it www.unife.it/dipartimento/biologia-evoluzione/emi)

Nel contesto di questa ricerca¹ proporre una riflessione sull'evoluzione dei compiti e attività dell'Orto botanico di Palermo può essere utile oggi – e forse anche necessario – soprattutto per il suo ruolo di presidio per la conservazione della biodiversità vegetale, per la divulgazione e l'educazione ambientale che si affianca alla sua funzione storicizzata di “giardino scientifico”.

Si tratta in realtà per i musei tutti, di intraprendere un progetto socio-culturale più esteso e impegnativo di quello che li ha caratterizzati storicamente. Nel contesto museale mondiale si pensa già a forme più ampie e aperte di partecipazione sociale e di dialogo con i cittadini. Anche la diffusione della cultura scientifica viene prospettata, come richiede la *Declaration on Science and the use of scientific knowledge* (Unesco 1999), “nella società” e “per la società”, in funzione dell'arricchimento educativo, culturale e intellettuale, della costruzione del pensiero libero e critico, della pace, della sostenibilità, della democratizzazione del mondo.

Un rinnovamento degli obiettivi museali per una nuova cultura del futuro sostenibile richiede profonde trasformazioni e investe non solo i contenuti ma anche i contesti, i linguaggi, le modalità espressive, le attività, i rapporti con i visitatori, l'intera strategia, gestione e vita dei musei. Alcuni musei scientifici hanno già intrapreso la via dell'innovazione nelle attività di ricerca, che testimoniano la grande attenzione posta alla salvaguardia delle risorse naturali, ma anche la consapevolezza della necessità di coinvolgere i cittadini, attraverso *open access* alle collezioni e alle attività².

Proporre una rilettura della storia e delle trasformazioni dell'Orto Botanico di Palermo può anche dare indicazioni su come riportare il

3. Francesco Maria Raimondo, attuale Direttore dell'Orto botanico, è anche presidente della Società Botanica Italiana e dell'OPTIMA (Organization for the Phytotaxonomic Investigation in the Mediterranean Area), nonché membro della Fondazione Pro-Erbario Mediterraneo, della Società Italiana di Scienza della Vegetazione e della Società Siciliana di Scienze Naturali di cui è stato presidente fino al 2006.

cittadino a una dimensione di maggiore armonia tra lo spazio architettonico-urbanistico e lo spazio naturalistico. Il ruolo della cultura del progetto – e in particolare dei designer – diventa quindi strategico e di rilevanza etica, per un *social design* dove anche altri attori coinvolti (amministrazioni, imprese, scuole, università, professionisti della comunicazione) si trovino a lavorare in sinergia con obiettivi condivisi, finalizzati al benessere comune.

La funzione degli Orti e dei Giardini storici italiani è quella di svolgere la ricerca scientifica soprattutto nel campo degli studi bio-sistemati e in alcuni casi nel campo dell'acclimatazione o del miglioramento genetico dei vegetali. Fungono da laboratorio all'aperto e da luogo di coltura e conservazione dei materiali viventi usati per la sperimentazione nel campo della biologia vegetale.

Altra fondamentale attività consiste nel metodo di conservazione *ex situ*, che si attua sia attraverso la "conservazione statica" delle collezioni, sia attraverso lo scambio di semi e di conservazione *in situ*, vale a dire il mantenimento delle specie e degli habitat, quindi della biodiversità, non tanto nelle proprie collezioni, quanto direttamente nell'ambiente naturale.

Gran parte degli orti botanici, a causa della loro antica istituzione, si trovano oggi inglobati nel tessuto urbano e rappresentano per la cittadinanza un apprezzato spazio verde.

Di orti botanici l'Italia ne vanta alcune centinaia; come Pisa (1543) Padova (1545), Firenze (1545) e Bologna (1567), che furono i primi al mondo a essere istituiti, fino a quelli di più recente costituzione, in prevalenza collegati alle esigenze didattiche delle facoltà universitarie.

Si tratta di istituzioni che stanno vivendo – tutte – il dramma della scarsità di fondi, tale da compromettere la stessa sopravvivenza di questi fragilissimi micro-mondi, pur producendo risultati di qualità notevolissima; ad esempio nella conservazione del germoplasma vegetale, o in progetti territoriali, come quello portato avanti dall'Orto botanico di Modena sulla flora idro-igrofila della pianura emiliana, o con la rete "Gamed" sorta per la conservazione e gestione dei giardini mediterranei, o ancora nella salvaguardia e lo studio del germoplasma di specie coltivate.

Uno degli orti botanici più famosi del nostro Paese si trova a Palermo ed è integrato nel Dipartimento di Scienze Botaniche dell'Università. L'Orto botanico di Palermo è stato istituito nel 1779 come giardino deputato alla coltivazione di piante medicinali e solo a partire dal 1795 è diventato un centro di raccolta e di studio di piante, erbe e fiori provenienti da tutto il mondo.

Al Direttore dell'Orto botanico di Palermo, Francesco Maria Raimondo³ e alla sua equipe, si deve la creazione, nel 1993, di una Banca del germoplasma, un istituto affiliato alla RIBES (Rete Italiana Banche del germoplasma per la conservazione *ex situ* della flora spontanea italiana) e il cui scopo è di salvaguardare il patrimonio genetico della flora mediterranea.

Proprio per la sua grande statura di studioso, promotore della salvaguardia dell'eccezionale biodiversità della Sicilia, in Italia e nel mondo Raimondo è la figura più idonea a chiarire alcuni aspetti per meglio

comprendere gli obiettivi e le funzioni che, oggi, si richiedono a un Orto botanico: "L'Orto botanico oggi è uno spazio in cui sono mantenute delle collezioni di piante con finalità didattiche e scientifiche. L'aspetto didattico, oggi, non è rivolto solo agli studenti universitari ma a tutte le scolaresche e a tutta la comunità, come mezzo per informare ed educare al rispetto e alla conservazione dell'ambiente, degli ecosistemi e in particolare della biodiversità. L'aspetto scientifico, fino a un certo momento, è stato quello di disporre di materiale di studio e di ricerca per tutte le branche della botanica per le applicazioni in agricoltura; quest'aspetto è oggi particolarmente centrato nella conservazione e valorizzazione del patrimonio vegetale di origine. Un Orto botanico moderno non può prescindere da questa finalità." Circa il rapporto dell'Orto botanico di Palermo con la città, esso è un rapporto attivo che si è alimentato con il trasferimento e l'impianto di specie dall'Orto botanico nei giardini e nelle strade e piazze della città. Inoltre, l'Orto botanico, per le architetture e la spettacolarità delle sue collezioni, si è trovato a essere una meta privilegiata di cittadini e di visitatori stranieri.

Infatti proprio questi ultimi, con loro sorpresa, trovano a Palermo la migliore acclimatazione delle specie tropicali, certamente favorite dalla posizione geografica, ma anche e soprattutto dall'appassionata tutela che dell'Orto hanno saputo esercitare, negli anni, i suoi curatori. "Tutto ciò – ribadisce con orgoglio Raimondo – è testimonianza della sapienza e della lungimiranza di un popolo che ha preso in carico un patrimonio consegnatoci da quei viaggiatori che hanno importato, fra i loro souvenir, specie esotiche e rare".

Occorre precisare che gli orti botanici, in origine nascono come giardini che espongono delle rarità e servono a soddisfare le curiosità del pubblico; poi per la loro peculiarità divengono luoghi oggetto di studi più mirati, motivo per cui l'Università li attrae nella propria orbita di attività di ricerca. In particolare, a Palermo, si ha un significativo passaggio dal giardino che soddisfa mere esigenze estetico-ricreative a un giardino che risponde anche a criteri scientifici. Difatti, "le piante sono identificabili dal punto di vista tassonomico, e non solo sono identificabili, ma sono disposte nei vari spazi secondo criteri scientifici."

Per esemplificare: il giardino secondo il sistema di classificazione di Linneo è la parte più antica, il primo impianto dell'Orto botanico. L'acquario – una grande vasca in cui prosperano numerose specie di piante acquatiche – è un *sistema ecologico* perché le piante sono disposte in relazione alla profondità dell'acqua dei vari settori del bacino.

In un settore dell'Orto le piante sono disposte secondo criteri bio-ecologici; esempio è il Giardino delle *Succulente*, costituito da numerose specie di ambienti aridi africani, americani e australiani.

In un'altri spazi i criteri di disposizione sono di ordine geografico: il *Ficus macrophylla subsp. columnaris* e altre piante dell'Australia, la collinetta mediterranea che ospita alcune specie significative della flora spontanea mediterranea, compresi diversi endemismi e alcune rarità. Tassonomico è il criterio che ha dato luogo al *Palmetum* e al *Cycadatum*. Il settore delle essenze utili, che si estende sul versante sud-occidentale dell'Orto, comprende zone riservate alle piante offi-

4. Per la scansione dei suoi campioni ha adottato uno scanner planetario in grado di acquisire immagini fino al formato A2 attraverso un sistema di ripresa a illuminazione fredda e luci sincronizzate. Al momento risultano memorizzate più di 100.000 campioni.

cinali, tessili, da resina e gomma, da olio, da essenza e da corteccia; tutte sono disposte secondo un ordine che fa riferimento ai prodotti che se ne ricavano.

L'Orto botanico ospita oggi oltre 12.000 specie di piante. Alla fine dell'Ottocento erano 16.000 circa; il decremento è dovuto allo sviluppo di alcune piante che con l'ombreggiamento della chioma hanno tolta vitalità alle specie meno esuberanti ed esigenti di luce. Fra le piante più preziose è da considerare il grande *Ficus macrophylla* subsp. *comumnaris* (impiantato nel 1845), ormai da tempo divenuto simbolo dell'Orto stesso. Altre piante risalenti al primo impianto dell'Orto sono gli esemplari di *Melaleuca* – genere della famiglia *Myrtaceae* dell'Australia – lungo il viale Tineo. Seguono la coppia di *Cycas circinalis* davanti la serra Carolina e, nelle vicinanze, il primo esemplare di *Cycas revoluta* coltivato in piena aria in Europa donato al primo direttore dell'Orto, Giuseppe Tineo.

La Sicilia ospita un campione rappresentativo della flora dell'intero Bacino mediterraneo con una considerevole ricchezza di specie e forme endemiche; a ciò si aggiunga il ruolo selettivo svolto nei secoli dalle civiltà che ne hanno determinata la storia e modificato l'ambiente. Si ricorda, pertanto, che recentemente l'Orto botanico di Palermo ha acquisito 100 mila campioni di piante, raccolti durante mezzo secolo in cinque continenti, dono del professore Werner Greuter, botanico ed ex direttore del museo di Berlino-Dahlem.

“... In verità – riprende il nostro interlocutore – la collezione è stata donata all'Università di Palermo per arricchire le collezioni dell'*Herbarium mediterraneum*, museo scientifico complementare all'Orto botanico, del cui potenziamento il prof. Greuter è un convinto sostenitore. Gli erbari sono dei particolari musei scientifici e le loro collezioni, fatte di *exsiccata*, non si prestano alla ostensione, bensì alla loro conservazione e consultazione per scopo di studio; anzi, l'esposizione, dei materiali essiccati, può arrecare seri danni alla conservazione dello stesso bene, compromettendone il valore documentario. La ricaduta della collezione Greuter, per l'Orto e per l'istituzione botanica universitaria palermitana è dunque primariamente scientifica; una struttura che possiede un erbario con ricche e diversificate collezioni assume il carattere di polo di attrazione per studiosi che da tutto il mondo. L'Orto botanico di Palermo, da tre anni, sta lavorando alla digitalizzazione dell'Erbario attraverso l'acquisizione di dati e immagini e loro memorizzazione”⁴.

Quanto sostenuto invita a una riflessione che non può prescindere dal dibattito filosofico che ha preceduto e significato da sempre il pensiero scientifico, rintracciandovi quel valore di oggettività della ricerca, alla cui base non può mancare l'etica come principio-guida; Raimondo intende sottolineare soprattutto come il ruolo contemporaneo dell'Orto botanico di Palermo debba articolarsi intorno ad una concezione scientifica dinamicamente dialogica con la didattica.

In tal modo, lo scenario futuro che si profila per lo sviluppo dell'Orto botanico è avvertito “...nel contributo allo sviluppo di quelle attività di ricerca rivolte alla valorizzazione – non solo conservazione – della biodiversità vegetale, così come quella di avvicinare il pubblico al mondo

5. La biodiversità è l'insieme di specie e varietà di organismi che popolano i vari habitat del pianeta. Alle specie e alle varietà (espressione della diversità genetica delle specie) si associano pure le comunità vegetali e l'insieme di comunità che definiscono i vari paesaggi. La biodiversità vegetale assicura l'equilibrio ecologico del pianeta. A ciò si aggiunga per l'umanità, il ruolo fondamentale nel garantire, primariamente, i prodotti utili all'alimentazione sua e del bestiame che alleva, ma anche per difendersi dalle malattie grazie ai principi attivi contenuti in molte piante.

6. La scomparsa o la diminuzione della consistenza demografica di alcune specie o varietà, anche coltivate, riduce la loro variabilità genetica esponendole – nel caso di specie minacciate – al rischio di estinzione. Tale rischio è scongiurato dall'istituzione della banca del germoplasma. Essa è un contenitore che conserva – sfruttando le basse temperature e appositi accorgimenti tecnici – semi e plantule ottenute attraverso colture cellulari delle maggior parte delle piante mediterranee minacciate. Gli obiettivi sono di conservare il patrimonio genetico posseduto sia per motivi di ricerca, sia per ripopolare i luoghi in cui sono scomparse o stanno scomparendo, salvaguardando in natura le popolazioni delle specie interessate”.

delle piante e di sensibilizzare la società e i governanti a non trascurare la problematica ambientale, che non è solo natura e biodiversità, ma è anche produttività, economia e tutto quello che è influenzato dalla vita degli organismi sul nostro pianeta”.

A tale scopo uno dei compiti fondamentali dell'Orto botanico è quello di contribuire alla conservazione della biodiversità⁵ a vari livelli. Attuandola direttamente mediante l'allestimento di collezioni vive e banche del germoplasma vegetale⁶. Promuovendo la conoscenza scientifica e, sviluppando anche una formazione tecnico-scientifica, rivolta alla sua gestione.

La conversazione ha definito nuovi orientamenti sulle modalità che portano a suscitare un nuovo interesse intorno all'Orto botanico; e si può meglio comprendere perché gli Orti botanici debbano essere considerati un bene culturale e ambientale prezioso, in primo luogo per la conservazione della biodiversità, concetto questo espresso per la prima volta nei documenti internazionali della Conferenza di Bangkok (1965) sulla conservazione della natura e delle risorse naturali.

Inoltre gli orti botanici devono oggi sviluppare particolare attenzione al territorio e alla sua valorizzazione. L'identità territoriale assume sempre più la valenza di attributo strategico e di *input* immateriale e simbolico dello sviluppo socio-economico, diventando una straordinaria risorsa, soprattutto attraverso lo sviluppo di nuovi servizi museali – sistemi e reti, forme di partnership tra musei, istituzioni e privati – più corrispondenti alla complessità del territorio e della sua storia.

È evidente che tutto questo costringe – anche in questo ambito – alla revisione dei criteri e delle metodologie attualmente impiegati tanto per la progettazione degli spazi e degli allestimenti quanto per la pianificazione dei servizi e di nuove forme di comunicazione, aprendo in questo modo nuove prospettive di ricerca e di progetto. Le priorità d'intervento da porre in essere possono essere indirizzate verso la promozione di programmi nazionali e internazionali di cooperazione tecnico-scientifica, incentivando sinergie tra diversi soggetti istituzionali; di programmi didattico-educativi e di percorsi formativi per educatori, anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie; nello sviluppo di infrastrutture informative e network sul tema della biodiversità e della gestione partecipata delle risorse ambientali.

Considerati i livelli di criticità della questione ambientale, proporre all'attenzione della cultura del design le tematiche che propone un'istituzione come l'Orto Botanico di Palermo esprime una scelta precisa, anche se forse apparentemente lontana dal 'virtuale e immateriale' valutati come cifra della progettualità contemporanea; in realtà si vuole suggerire di osservare la trasformazione – già in atto – di un'istituzione che parte da una funzione prevalentemente classificatoria e didattica per assumere oggi un ruolo forte e riconoscibile di presidio per la conservazione della biodiversità vegetale, la divulgazione e l'educazione ambientale.

Alcuni tipi di musei scientifici sono già pronti a proporre modelli interattivi e proposte di fruizione multimediale, in sintonia con la loro stessa specificità di referenti dell'innovazione scientifica e tecnica. Nel caso dell'Orto Botanico prevalgono invece le tecniche della conserva-



zione, del restauro-manutenzione e quella della comunicazione multimediale per il progetto di valorizzazione, ma l'uso delle tecnologie non è il connotato più evidente ed esibito.

L'Orto Botanico ha avviato molteplici attività e iniziative che documentano un costante e significativo rapporto con il territorio e con la città. L'Orto attua progetti di conservazione di specie vegetali minacciate in collaborazione con Parchi e Riserve Naturali, (con un protocollo d'intesa del 1997, che indica la sinergica attuazione d'interventi in differenti settori disciplinari nello spirito della Convenzione sulla diversità biologica).

Inoltre le molteplici attività rivolte alla città spaziano dalle installazioni artistiche alla musica ambientale, dalle mostre tematiche a quelle scientifiche. Vale la pena di segnalarne alcune. Stefano Zorzanello ha realizzato l'opera di *environmental music*, *Tra regni e specie diversi*, eseguita con l'*ensemble Sicilian Music Crew*, utilizzando una distribuzione spaziale in itinere degli strumenti su tutta la superficie del parco e delle serre.

Sullo stesso tema della musica ambientale l'evento *Passeggiata sonora all'Orto botanico*; la performance è stata realizzata con un'installazione che consentiva ai visitatori di seguire percorsi sonori che integravano musica acusmatica, musica strumentale e panorama acustico della città di Palermo (sonorità della lingua, suoni della quotidianità e quelli dell'Orto botanico).

Un inconsueto dialogo tra arte contemporanea e scienza botanica è il principio intorno a cui si sviluppa *Wundergarten*, una duplice indagine condotta da esperti di botanica e artisti: i primi hanno dato il via a un'accurata ricerca scientifica volta a censire e salvaguardare gli straordinari esemplari di alberi monumentali nel Parco delle Madonie, i secondi hanno compiuto sopralluoghi e studiato quei veri e propri capolavori della natura per la realizzazione opere *site-specific*.

Più specificamente scientifiche le mostre *Insecta*, mostra entomologica, promossa dal Parco delle Madonie, e *Insecta et Plantae*, mostra sulle relazioni fra insetti e piante, curate da Vittorio Aliquò.

In occasione delle manifestazioni dell'anno mondiale della biodiversità, nell'ottobre 2010 l'Orto botanico ha organizzato la Mostra-Mercato *La Zagara*, con una ricca serie di attività complementari. I risultati conseguiti nella prima edizione in termini di partecipazione cittadina, il risalto mediatico dedicato dagli organi di stampa – non solo quella di settore – e la perfetta sinergia che ha unito le precipue esigenze degli espositori con quelle preminenti di divulgazione scientifica da parte del Dipartimento di Scienze Botaniche dell'Università di Palermo, hanno dato slancio agli organizzatori per la realizzazione della seconda edizione della mostra.

Si è basata sulla interattività *Light 2011 Scienza e creatività all'Orto botanico di Palermo*: una grande manifestazione che aveva l'obiettivo di avvicinare bambini e adulti alla scienza e alla tecnologia in modo innovativo e alternativo. Progetti per la riorganizzazione dell'Orto e degli Erbari, miranti al miglioramento dell'attività connessa ai suoi compiti istituzionali, oltre che a una più efficace fruizione da parte dei visitatori, sono in corso di realizzazione.

In conclusione: l'importanza di questo particolare tipo di museo – un museo vivente, animato e mutevole nelle diverse stagioni dell'anno – si basa su diversi aspetti: *ambientale* (per la capacità di ricreare eco-sistemi in via di disgregazione, per la conservazione e la custodia delle biodiversità); *culturale* (sebbene molte piante presenti nell'Orto botanico siano di origine esotica, sia quelle importate, sia quelle considerate piante spontanee fanno ormai parte della flora siciliana autoctona, che è l'elemento caratterizzante dell'Orto botanico di Palermo); *sociale e urbano* (le piante spontanee, se coltivate in un contesto di cura, sanno svelare colori e profumi, una bellezza inaspettata da mettere a disposizione della città e della comunità).

Il design può dare un forte impulso – quantitativo e qualitativo – allo sviluppo di azioni orientate soprattutto all'interazione, con la città e le comunità da una parte, ma anche con obiettivi e programmi scientifici più complessi e ampi per dimensione territoriali, nell'ambito delle strategie della sostenibilità. L'educazione, l'informazione e la comunicazione sui temi della natura e dell'ambiente rappresentano infatti uno dei principi cardine della *Governance* per le politiche e i programmi di sviluppo a livello comunitario, giacché riguardano, tra gli altri, il diritto alla salute e alla qualità della vita.



Didascalie

96

Ficus macrophylla subsp. *Columnaris*. Orto Botanico di Palermo, foto Sandro Scalia.

102 103

Ficus macrophylla subsp. *Columnaris*. 1845, divenuto simbolo dell'Orto Botanico di Palermo.

106

Serra Carolina, Orto Botanico di Palermo, foto Sandro Scalia.

106

L'acquario, la grande vasca in cui crescono molte specie di piante acquatiche. Orto Botanico di Palermo, foto Sandro Scalia.

Bibliografia

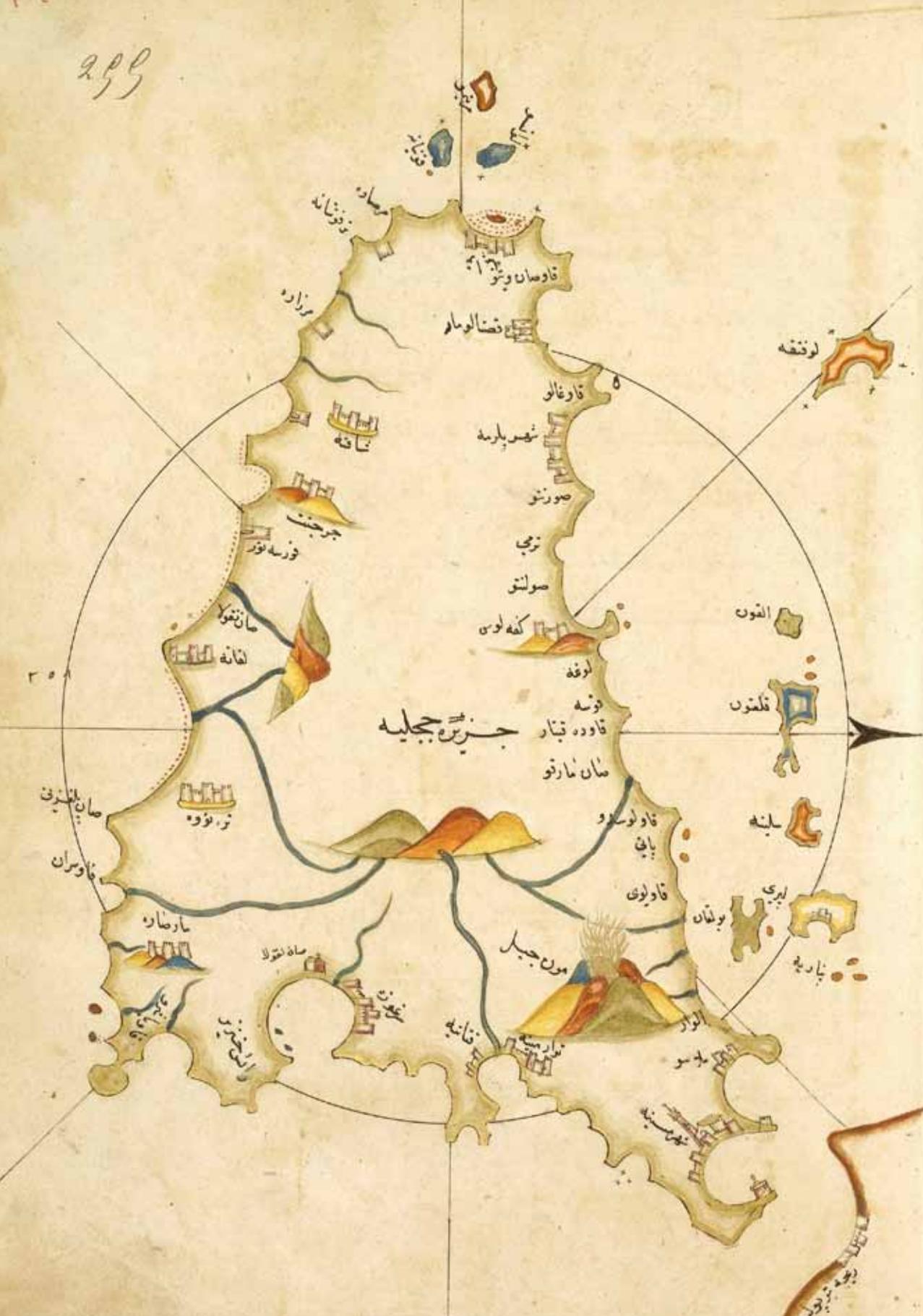
- Bauman Zygmunt, *Intervista sull'identità*, Laterza, Bari 2003.
- Dasgupta Partha, *Benessere umano e ambiente naturale. Vita e pensiero*, Milano, 2004.
- Gorz André, *Écologie et liberté*, Galilée, Paris 1975.
- Jonas Hans, *Il principio responsabilità*, Einaudi, Torino 2002.
- Lo Negro Carolina e Raimondo Francesco M., *Una guida illustrata per l'Orto Botanico di Palermo*, Ed. Mercurio, Vercelli 2010.
- Manzini Ezio, Vezzoli Carlo, *Design per la sostenibilità ambientale*, Zanichelli, Bologna 2007.
- Massa Bruno, *Biodiversità manuale per l'uso*, Pandion, Roma 2010.
- Raimondo Francesco M., Di Martino Andrea, Mazzola Pietro, *L'orto botanico di Palermo. La flora dei tropici nel cuore del mediterraneo*, Arbor Editore, Palermo 1993.
- Rotolo Maurizio, Raimondo Francesco M., *L'Orto Botanico di Palermo: la cultura della biodiversità*, Provincia Regionale di Palermo, Palermo 2010.

Sitografia

- http://it.wikipedia.org/wiki/Grandi_Giardini_Italiani
- http://it.wikipedia.org/wiki/Convenzione_sulla_Diversit%C3%A0_Biologica
- <http://www.reteitalianagermoplasma.it/default.htm>



NARRAZIONI
MAPPE
RETI



Mappe per disegnare la geografia dei luoghi della cultura materiale e immateriale in Sicilia

Cinzia Ferrara

Università degli Studi di Palermo

Premessa. Racconti, mappe, infografiche. *In quell'impero, l'arte della cartografia giunse ad una tal perfezione che la mappa di una sola provincia occupava tutta una città, e la mappa dell'impero tutta una provincia. Col tempo, queste mappe smisurate non bastarono più. I colleghi dei cartografi fecero una mappa dell'impero che aveva l'immensità dell'impero e coincideva perfettamente con esso.*¹

1 Jorge Luis Borges, *Dell'esattezza della scienza* in *Storia universale dell'infamia*, Adelphi, Milano 1997.

2 L'espressione è usata da Alfred Korzybski nel 1931, in un saggio presentato all'American Association for the Advancement of Science a New Orleans. Korzybski (1879-1950) ingegnere, filosofo e matematico polacco è ricordato per la fondazione di una nuova disciplina, *General Semantics*, i cui principi vengono esposti nel volume *Science and Sanity* (1933). Nel 1938 fonda l'Institute of General Semantics finalizzato allo sviluppo delle sue teorie. Il suo pensiero può essere sintetizzato nel concetto che gli umani sono limitati nel processo della conoscenza dalla struttura del sistema nervoso e dei linguaggi, così essi non possono sperimentare direttamente il mondo, ma solo attraverso un sistema di astrazione del mondo stesso.

Cfr. la voce Alfred Korzybski su wikipedia.org.

Il racconto di Borges descrive un paradosso che è quello di rappresentare un territorio adoperando una mappa la cui dimensione è pari alle dimensioni del territorio stesso; un paradosso per l'appunto, il cui scopo è quello di sottolineare la relazione sempre più stringente, che esiste tra la geografia di un luogo e la sua rappresentazione, laddove questa nel corso dei tempi si è andata sempre più affinando grazie all'uso di tecnologie e strumentazioni di rilevamento sempre più dettagliate e capaci di riprodurre fedelmente lo stato di fatto.

Ovviamente la relazione astratta che si stabilisce tra territorio e mappa riguarda il rapporto tra la realtà e la sua rappresentazione. Ma *"la mappa non è il territorio"*², la mappa è unicamente un modello che non può essere confuso o addirittura sostituito alla realtà stessa.

*We say the map is different from the territory. But what is the territory? Operationally, somebody went out with a retina or a measuring stick and made representations which were then put on paper. What is on the paper map is a representation of what was in the retinal representation of the man who made the map; and as you push the question back, what you find is an infinite regress, an infinite series of maps. The territory never gets in at all. [...] Always, the process of representation will filter it out so that the mental world is only maps of maps, ad infinitum.*³

Può essere utile richiamare il Paradosso descritto da Charles P. Bonini (Bonini's Paradox), che stabilisce in rapporto alla comprensione di una mappa, una relazione inversamente proporzionale tra la complessità della realtà da rappresentare e la completezza e la precisione della sua rappresentazione: quando il modello di un sistema complesso diventa

3. *Affermiamo che la mappa è cosa diversa dal territorio. Ma cos'è il territorio? È quella superficie che può essere misurata dagli strumenti appositi per poi trasferirne dati e rilevamenti su carta. Quello che confluisce sulla mappa cartacea è una rappresentazione soggettiva, strettamente legata a colui che l'ha disegnata, una della serie infinita di mappe che possono essere il disegno di un territorio. Il territorio quindi non è lo stesso per tutti. [...] Il processo di rappresentazione lo filtra a tal punto da produrre una serie di mappe di mappe, ad infinitum.* Gregory Bateson, "Form, Substance and Difference" in *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, University of Chicago Press, Chicago (USA), 1972, p. 8.

4. "Tutto quello che è semplificato è falso. Tutto quello che è complesso è inutilizzabile".

più completo e dettagliato, diventa al contempo meno comprensibile. Paradossalmente, per essere più comprensibile, il modello deve essere meno completo e quindi meno preciso. Paradosso espresso qualche decennio prima già da Paul Valéry, nel volume *Notre destin et les lettres*, pubblicato nel 1937, dove egli scrive "Everything simple is false. Everything which is complex is unusable".⁴ Eppure per quanto le parole di scrittori, filosofi, antropologi sinora riportate, ci mettono in guardia dalla difficile e per certi aspetti utopica descrizione fedele e dettagliata del territorio, segnando la distanza incolmabile tra l'oggetto e la sua rappresentazione, e per quanto questo aspetto possa sembrare un riferimento lontano, un paradosso, un'iperbole, oggi finisce per apparirci incredibilmente logico e ovvio, in un momento in cui le mappe, grandi, dinamiche, digitali, non disegnano solo i territori ma tutto ciò che all'interno e su di essi è radicato e ospitato, uomini compresi, in una parossistica ricerca che si muove tra la dimensione incredibilmente grande di un territorio e quella infinitamente piccola di un suo dettaglio. Oggi le mappe non vengono tracciate e progettate solo e unicamente per orientare, tutt'altro, servono per leggere, per descrivere, per guardare attraverso, per dipanare e comprendere quanto è accaduto e quanto sta accadendo, catturato in una fotografia istantanea che può essere, specie per le mappe digitali, costantemente aggiornate in tempo reale. Ma l'intento di questo saggio non è tanto quello di ricostruire la storia della cartografia, attraverso le sue tante espressioni, quanto quello di provare a individuare una rete di relazioni tra i diversi modi di raccontare un luogo; da quelli più antichi che affidano alle parole più che ai disegni le lunghe descrizioni dei luoghi, spesso raccontati in modo fantasioso e soggettivo come può essere il resoconto di un viaggiatore, da quelli più recenti in cui i luoghi vengono descritti attraverso forme, colori e convenzioni grafiche, e infine al modo sempre più attuale di rappresentare il territorio non solo con le parole e i racconti, non solo con le forme, non solo con i colori e le convenzioni grafiche, ma con tutti questo modi insieme, in una compartecipazione attiva.

La rappresentazione infografica, che non nasce in ambito strettamente geografico, può contribuire alla descrizione dei luoghi tenendo insieme aspetti di carattere materiale e altri di carattere immateriale, difficilmente rappresentabili se non adoperando dei codici di natura grafica. L'indagine, che non ha l'ambizione di essere esaustiva dell'argomento ma solo di indagarne alcuni aspetti attraverso uno scorcio particolare che è quello del patrimonio dei beni culturali, si confronterà con il territorio della Sicilia e dal punto di vista cronologico proverà a partire dalla storia dei primi viaggiatori arabi sino ad arrivare a espressioni più recenti della cartografia, in una ricognizione che possa supportare la tesi dell'importanza degli strumenti infografici, nell'osservazione della realtà, per imparare a leggerla, a comprenderla, a interpretarla, in una indissolubile combinazione di testi e immagini, che si trasformano per definire un nuovo alfabeto in cui glifi e forme sono equipollenti, in un continuo scambio di ruoli.

Dai racconti dei viaggiatori arabi, ai Grand Tour, alla cartografia, viaggio attraverso strumenti diversi per la descrizione dei territori e dei loro patrimoni. Le biblioteche siciliane sono piene di documenti di

5. Ibn Hawqal Muhammad Abū al-Qāsim (?-988), mercante mesopotamico vissuto nel decimo secolo, intraprende un lungo viaggio nelle terre dell'Islam.

6. Edrisi (Abū 'Abd 'Al-lāh Muhammad ibn 'Abd 'Allāh ibn Idrīs) (1099-1166) grande viaggiatore e geografo, disegnò la prima mappa del globo ed eseguì mappe geografiche per re Ruggiero II di Sicilia, in cui adoperò metodi di proiezione, per passare dalla forma sferica della terra a quella del planisfero, molto simili ai metodi usati dal Mercatore solo quattro secoli più tardi.

7. Ibn Giubayr (1145-1217) poeta andaluso, viaggiatore in Oriente sbarca in Sicilia nel 1184 al ritorno di un viaggio in Terrasanta.

8. *Della Sicilia. Isola è questa lunga sette giornate [di cammino], larga quattro giornate; montuosa, irta di rocche e di castella, abitata e coltivata per ogni luogo.* Carlo Ruta (introduzione di), Michele Amari (traduzione di), *Viaggiatori arabi nella Sicilia medievale*, Edi.bi.si., Messina, 2007, p. 13.

9. Un'ampia parte del libro è dedicata alla descrizione della Sicilia e della città di Palermo dove Ibn Hawqal soggiorna fino al 973.

10. Cfr. Tindaro Gatani, *L'opera cartografica di al-Idrisi: geografo arabo siculo del XII secolo*, atti della conferenza, Villa Piccolo, Capo d'Orlando (Messina), 16 agosto 2006.

11. *Da Buccheri a Lentini, per tramontana, venti miglia. Da Buccheri a Buscemi, per mezzogiorno, sette miglia: i territori [di questi due paesi] confinano e s'addentellano[...].* Op. cit. Carlo Ruta, *Viaggiatori arabi nella Sicilia medievale*, p. 53.

letteratura odepórica, che descrivono attraverso l'uso delle parole o anche di disegni e mappe per altri, i viaggi, gli approdi, le città e i territori toccati dai tanti viaggiatori arabi che hanno perlustrato e si sono spinti sino ai confini del mondo dell'Islam, tra cui spiccano i nomi di Ibn Hawqal⁵, Edrisi⁶, Ibn Giubayr⁷. Quei viaggiatori che per anni, talvolta decenni, hanno attraversato mari e terre del Mediterraneo, riportando su carta non un resoconto freddo e oggettivo ma un racconto, attento sia alla fisicità e ai caratteri dei siti, sia ai complessi aspetti culturali. Si tratta di testimonianze di come quei luoghi erano, molto più eloquenti ed esaustive delle rappresentazioni iconografiche e cartografiche che accompagnavano alcune di queste descrizioni, le quali talvolta risentono dell'imprecisione degli strumenti, delle sviste, nonché di una tendenza all'iperbole.

Ibn Hawqal, partito da Bagdad, viaggia oltre trent'anni nel Mediterraneo prima di tornare in patria nel 976, descrivendo in modo dettagliato i territori che visita, compresa la Sicilia⁸. I resoconti dei suoi viaggi sono raccolti ne *Il libro delle vie e dei reami*.⁹

Sono importanti i resoconti dei viaggiatori anche perchè portano nelle terre occidentali le conoscenze geografiche dell'Oriente. Infatti, mentre in Occidente nel Medioevo si assiste a un regredire della conoscenza scientifica, in Oriente vi è un proliferare di scuole e studi di astronomia e geografia, che si basano proprio sulla conoscenza di quei volumi distrutti durante le invasioni barbariche, come l'*Almagesto* e la *Geografia* del matematico alessandrino Tolomeo.¹⁰

In tal senso Edrisi, che visse e lavorò in Sicilia, fu un grande innovatore della rappresentazione cartografica; non ebbe il timore di praticare le teorie tolemaiche, di mettere in discussione la cartografia araba e di adottare uno spirito critico nel trattamento delle fonti, fondando alla corte di Palermo la prima scuola di geografia scientifica dell'epoca moderna. Nel 1138 venne incaricato da Re Ruggero II d'Altavilla a Palermo di riunire in un'unica descrizione geografica del mondo tutte le notizie riportate dai numerosi ambasciatori inviati nelle regioni allora conosciute, ma anche delle sue osservazioni di viaggio, allo scopo di raccogliere informazioni più corrette possibili, relative a forme, altezze, lineamenti, climi e distanze dei luoghi¹¹. Dopo quindici anni di lavoro, nel 1154, Edrisi raccolse tutto il materiale nel cosiddetto *Libro di Ruggero*, ovvero *Sollazzo per chi si diletta di girare il mondo*¹² e nella redazione di una carta generale, incisa su un disco d'argento, di cui non rimane traccia.¹³ Nel manoscritto, in arabo e in latino, era inclusa anche una parte cartografica, composta da un mappamondo circolare e da settanta carte parziali. Secondo fonti arabe, Edrisi avrebbe compilato un libro anche per Guglielmo II, figlio di Ruggero, intitolato *Il giardino del diletto e sollievo dell'anima*, anch'esso andato perduto. Di questa seconda opera esiste però, la redazione abbreviata del 1192, intitolata *Il giardino della gioia*, composta di settantatré carte in forma di atlante. Il lavoro monumentale realizzato da Edrisi viene definito da Henri Bresc «la costruzione di un nuovo oggetto scientifico, il mondo visto nel suo insieme senza nulla escludere».¹⁴

Anche il viaggiatore e poeta arabo Ibn Giubayr, che sbarca nell'isola nel 1184, lascia un ampio resoconto dei suoi viaggi nel diario *Viaggio del*

12. *Kitāb Ruḡārī, Kitāb nuzhat al-mushṭāq fī ikhtirāq al-āfāq.*

13. Il disco andò distrutto pochi anni dopo.

14. Henri Bresc, *NEF Analiense, Idrisi: La première géographie de l'Occident*, Parigi, 1999.

15. Scrive così, rivolgendosi al re, il vicerè Pietro Giron duca di Ossuna (1610 ca.) confessando di non avere mai incontrato criminalità e disordine paragonabili a quelli dell'isola. Cfr. Carlo Ruta, *Viaggiatori in Sicilia tra Rinascimento e Illuminismo*, Edi.bi.si., Messina, 2007, p. 7.

16. L'opera *The winter Tale* e il dramma *Much Ado About Nothing* sono ambientati rispettivamente in una Sicilia gretta e violenta e a Messina, città corrotta e immorale.

17. *L'Italia senza la Sicilia non lascia alcuna immagine nell'anima: qui è la chiave di tutto.* Wolfgang Goethe, 1787.

18. *Ha Palermo il paese fertile, et dilettevole, et è copioso di belli et vaghi giardini [...] In vero, come ho scritto, è questo superbissimo et artificiosissimo edificio; ma ora per poca cura se ne va in rovina, per esser fatta habitazione di Villani.*

Carlo Ruta, *Viaggiatori in Sicilia tra Rinascimento e Illuminismo*, Edi.bi.si., Messina, 2007, p. 19 e p. 25.

19. Nella mappa, conservata nel Museo dei Viaggiatori in Sicilia di Palazzolo Acreide, sono illustrati il faro di Messina, i templi della Concordia e di Ercole a Girgenti, l'Etna, le solfatare, i bagni, le saline, ma anche le produzioni caratteristiche, in un piccolo trattato di scienze naturali (minerali, crostacei, piante ed erbe marine, pietre, metalli, marmi, fossili, piante erbacee, fino alle piantagioni di carrubo, pistachio, manna e seta).

Kinānī. Nelle descrizioni e rappresentazioni dei luoghi della Sicilia è indubbio il contributo di quanti intraprendono il Grand Tour per conoscere il mondo antico e classico attraverso le tante testimonianze custodite in Italia, anche se il viaggio che non comprende inizialmente le regioni del sud. Ma dopo la battaglia di Lepanto (1571) e la liberazione dalla minaccia ottomana, anche la Sicilia diviene meta di viaggiatori e pellegrini in movimento verso la Terra Santa e Gerusalemme. Le descrizioni sono tanto elogiative dei luoghi quanto impietose nei confronti delle popolazioni e dei loro usi, e del degrado i cui versano i principali monumenti. La pessima fama di un popolo che abita «un regno che non riconosce né Dio né la Vostra Maestà»¹⁵ viaggia veloce e persino Shakespeare vi ambienta alcune sue opere¹⁶, così come faranno altri drammaturghi britannici alla ricerca di scenari turpi e violenti. Importanti si levano le voci di Wolfgang Goethe¹⁷ e di Jean Houel, autore, nel 1782, di *Voyage pittoresque de Sicilie, de Malta et de Lipari*. Mentre il domenicano bolognese Leandro Alberti elogia le bellezze naturalistiche della città, ma si sofferma sulla descrizione dettagliata della Zisa e di altri monumenti di Palermo, denunciandone il profondo stato di abbandono.¹⁸

Accanto a resoconti e diari lasciati dai viaggiatori del Grand Tour vi sono importanti testimonianze cartografiche come quelle che portano la firma di Philippe Clüver, l'archeologo e geografo polacco che nel 1614 documenta nell'opera *Sicilia Antiqua* in due volumi, attraverso la loro enumerazione e illustrazione, i reperti e i monumenti greci riscontrabili all'epoca nell'isola.

Si può riassumere, in estrema sintesi, che per quanto riguarda la rappresentazione cartografica alla fine del '400 si possono ravvisare diverse correnti; quella che fa capo a Tolomeo, basata sulla rappresentazione piana della sfericità della terra e sul principio matematico delle proiezioni, quella relativa alle carte marine basate sulle descrizioni dei naviganti che annotavano distanze e rotte tra i vari porti, e infine la cartografia di natura didattico-teologica che si basava su rappresentazioni fortemente deformate e irriconoscibili. La scuola cartografica olandese viene soppiantata da quella francese che introduce la geodesia nella tecnica di rilievo delle carte, a cui si aggiungono altre innovazioni nei sistemi di rappresentazione e nella formazione degli ingegneri geografi che pongono le basi della costruzione delle carte geometriche nazionali.

Si delinea un panorama complesso in cui le descrizioni, le misurazioni, i rilievi, il disegno conducono tutti verso la rappresentazione dei luoghi, siano queste ottenute dalla cartografia, dalla letteratura odepica, o dalla loro virtuosa combinazione come accade nelle più antiche rappresentazioni corografiche o nelle più attuali mappe infografiche.

Uno splendido esempio di mappa dell'isola è la *Nuova ed esatta carta corografica della Sicilia*¹⁹, disegnata da Giovan Battista Ghisi nel 1779. Al centro di essa vi è rappresentata la Sicilia, divisa nelle tre valli²⁰, e lungo il suo perimetro una serie di finestre illustrate che raccontano dell'isola l'architettura, l'urbanistica, il patrimonio storico-artistico, la flora, la fauna, le produzioni.

«È una carta che rappresenta un punto di svolta tra il rilievo cartografico e la conoscenza del territorio e possiamo considerarla come un'antenata delle guide odierne».²¹ Il microcosmo descritto nello spazio della

20. Val di Mazara, Valdemone, Val di Noto.

21. Scrive Francesco Bucchieri, direttore del Museo Mormino della Fondazione Banco di Sicilia. Mario Di Caro, "Dalle castagne ai templi la guida turistica del '700", *La Repubblica*, sez. Palermo, 12 agosto 2008.

22. [...] *Dicono gli atlanti che la Sicilia è un'isola e sarà vero, gli atlanti sono libri d'onore. Si avrebbe però voglia di dubitarne, quando si pensa che al concetto d'isola corrisponde solitamente un grumo compatto di razza e costumi, mentre qui tutto è mischiato, cangiante contraddittorio, come nel più composito dei continenti. Vero è che le Sicilie sono tante, non finirò di contarle.*

Gesualdo Bufalino, *La luce e il lutto*, Sellerio, Palermo, 1996, p. 17

23. *Ogni rappresentazione è già in partenza, oseremmo dire, in linea di principio, una semplificazione, nel senso di una riduzione. Nel senso cioè della distanza che esiste tra la ricchezza del complesso fenomenico del reale, la sua infinita godibilità sensoriale, la sua inesauribile indagabilità percettiva e cognitiva, la sua infinita profondità interpretativa, insomma fra il mondo e la singola selezione operata secondo una qualche forma di criterio o punto di vista.* [...] Giovanni Aneschi, *L'oggetto della raffigurazione*, Etaslibri, Milano, 1992, p. 25.

carta-atlante del Ghisi, che tanto ci ricorda le parole di Bufalino²², in cui i tanti aspetti naturali e artificiali lavorano in una perfetta coraltà di testi e immagini, può essere considerato un lontano antenato di una mappa infografica.

Dalle mappe cartacee alle mappe digitali, alla progettazione partecipata e dal basso. Così come la scrittura della storia è prevalentemente espressione del potere politico, allo stesso modo la scrittura dei territori e il disegno delle mappe esprime i caratteri del potere geopolitico che le ha commissionate. Il disegno sarà quindi lontano dall'oggettività di un processo metodologico che ricade nell'area della scienza della rappresentazione. Ma il rappresentare richiede anche un'azione di selezione, estrapolazione dal contesto e successiva ostensione degli elementi stessi.

*Rappresentare è prima di tutto ridurre e subito poi schematizzare, e cioè, in fondo trarre partito dell'ineluttabilità della riduzione. In altre parole, decidere cosa perdere, quale forma o livello di riduzione accettare.*²³

Ma il rappresentare significa anche enfatizzare alcuni aspetti ed escluderne altri. In questo processo si esprime la scelta del progettista che deve essere però anche condivisa dal committente.

Ma cosa accade con l'avvento della rivoluzione democratica degli strumenti informatici riguardo le mappe, specie quelle digitali? Accadono molte trasformazioni, ancora in atto, non solo relative agli artefatti, ma anche alla fruizione, alla progettazione e all'implementazione di una mappa, sempre più espressione della progettazione partecipata, e sempre meno espressione dell'oligarchico potere geopolitico che le generava e continua a generarle. Le due posizioni finiscono per descrivere i territori in modo differente, talvolta in netta contrapposizione o contraddizione tra loro. Le mappe divengono così strumenti di lettura e comprensione dei territori, delle loro evoluzioni, emergenze, trasformazioni. Strumenti schierati e implacabili la cui verità non può venire sottaciuta da nessun potere precostituito proprio perché diffusa dall'infinità di persone che assumono il duplice ruolo di fruitori e progettisti al tempo stesso.

In questa direzione si muovono i grandi progetti di mappe digitali legati a società come Google, Nokia, Apple, Bing, che hanno prodotto e messo a disposizione della collettività, mappe di ogni parte del globo in cui ognuno può conoscere e sperimentare l'infinitamente grande della visione complessiva e l'infinitamente piccolo del dettaglio, solo azionando la barra dello zoom, a cui si affianca la possibilità di modificare il punto di vista, planando sulla superficie inquadrata dall'alto, facendo acquistare alla *flatlandia* descritta dalla mappa digitale quella profondità che è propria del mondo reale, non solo nella sua dimensione spaziale ma anche in quella temporale.

Il progetto *OpenStreetMap* è simile a quelli appena descritti nella generazione di una famiglia di mappe digitali, differisce dagli altri per l'essere prodotto non da una grande società bensì dalla moltitudine degli utenti su Internet; un progetto partecipato come quello che ha consentito la nascita e lo sviluppo del sistema enciclopedico di Wikipedia. La partecipazione e l'implementazione dei contenuti provenienti da più fonti, è strettamente correlato al concetto di informazione democratica

24. Il progetto è opera di Erik Hersman, Juliana Rotech, Ory Okolloh e David Kobia.

25. Ushahidi, Wikipedia, <http://it.wikipedia.org/wiki/Ushahidi>

26. Nel 2010 Haiti, Cile, Washington Post, Russia; nel 2011 Medio Oriente, Italia, Giappone, Stati Uniti, Macedonia; nel 2012 Armenia, Balcani,....

27. www.mappiness.org.uk

28. L'espressione è del geografo, cartografo e storico delle mappe John Brian Harley. Lorenza Pignatti (a cura di), *Mind the Map. Mappe, diagrammi e dispositivi cartografici*, Postmedia-books, Milano, 2011, p. 5.

e non filtrata, e può trasformarsi in un importante strumento di denuncia specie in quei contesti in cui regimi totalitari, periodi di emergenza, eventi di crisi, impediscono la libera circolazione delle notizie. Tale idea è alla base di un progetto molto importante e ampiamente diffuso come Ushahidi²⁴, che nasce in Kenya nel 2007, ad opera di blogger e sviluppatori software, per documentare le violenze scatenate nel paese dopo le elezioni politiche e in breve tempo si trasforma in un software *open source* per la raccolta, la visualizzazione e la geolocalizzazione interattiva di informazioni per scopi civici. *L'organizzazione usa il paradigma di crowdsourcing rivolto all'attivismo sociale e alla responsabilità pubblica, servendo come modello iniziale per quello che è stato definito come activist mapping, ovvero la combinazione di attivismo sociale, citizen journalism e informazione geospaziale. Ushahidi offre degli strumenti che permettono agli osservatori locali di inviare informazioni usando i loro telefoni cellulari o internet creando un archivio temporale e geospaziale degli eventi.*²⁵

La grande piattaforma può essere adoperata in paesi e contesti diversi per generare mappe in un sistema di conoscenza condivisa e implementabile, e dal 2007 ad oggi tanti sono gli esempi che si sono sviluppati facendo affidamento ai servizi gratuiti di hosting forniti da Ushahidi.²⁶

Progetti simili ambiscono a migliorare e non solo a raccontare i territori, trasformando la mappa in un artefatto multidimensionale, dinamico, in continua trasformazione, modificabile, democratico, tematico, un artefatto non più circoscritto nei confini territoriali ma tracciato dai flussi di dati e di informazioni che lo attraversano. Ma anche a descriverne aspetti impalpabili che appartengono a coloro che vivono un territorio, come "l'indice di felicità locale" che viene registrato a partire dal rilevamento d'umore di volontari sul sito Mappiness²⁷ e poi riportato sulla mappa "umorale" dell'Inghilterra.

La cartografia è divenuta una sorta di nuova "fenomenologia dello spirito", secondo Karl Sclögel, dove le carte non sono solo ausili per gli storici, ma figurazioni e proiezioni del mondo che permettono di indagare e suggerire istanze critiche, ideologiche, esistenziali.

Si può concludere «affermando che le mappe sono troppo importanti per essere lasciate unicamente ai cartografi».²⁸

L'infografica e la narrazione dei territori e del loro patrimonio di beni culturali materiali e immateriali. *La forma più semplice di una carta geografica non è quella che ci appare oggi come la più naturale, cioè la mappa che rappresenta la superficie del suolo come vista da un occhio extraterrestre. [...] La necessità di comprendere in un'immagine la dimensione del tempo assieme a quello dello spazio è all'origine della cartografia. Tempo come storia del passato... e tempo al futuro... [...]*

*La carta geografica, insomma, anche se statica, presuppone un'idea narrativa, è concepita in funzione d'un itinerario, è un'Odissea.*²⁹

Così scriveva Italo Calvino nell'articolo "Il viandante nella mappa", pubblicato nel 1980 su *La Repubblica*, sottolineando l'importanza della componente narrativa di una mappa che si fonda sulla compresenza della componente spaziale e di quella temporale. Ma la mappa può andare oltre tale concetto e divenire espressione anche di altre parti che contribuiscano alla sua natura narrativa, trasformandola, più di quan-

29. Italo Calvino, "Il viandante nella mappa", in *Collezione di sabbia*, Garzanti, Milano, 1984, p.23.

30. Voce geografia, Devoto-Oli 2009, *Vocabolario della lingua italiana*, Le Monnier, Firenze, 2009.

to non sia già, in strumento di conoscenza. Questo ci porta a parlare di Information Design, di infografica o di cartografia dell'informazione, sempre più attuale oggi, che tende a trasformarsi da strumento di conoscenza a modello di lettura, di interpretazione della realtà visibile e invisibile. Perché a differenza della cartografia che rileva l'esistente, l'infografica diventa il luogo in cui si incontrano aspetti tangibili e intangibili della realtà, una zona franca in cui far convergere elementi che mai si sarebbero incrociati altrimenti, appartenenti come sono a piani paralleli e distinti.

Il progetto di infografica si propone di procedere attraverso un sistema di visualizzazione grafica, di varia complessità, in grado di rappresentare la geografia, intesa nella più ampia accezione del termine di *analisi della distribuzione dei diversi elementi di un fenomeno*³⁰, attraverso la descrizione, la "messa in pagina", la gerarchizzazione, la relazione e la rappresentazione grafica dei loro aspetti tangibili e intangibili, in un modo tale che essi possano essere letti in modo combinato e complementare, sfruttando tutti gli strumenti della lettura delle immagini e dei testi in una modalità combinata.

Uno strumento, anzi una modalità simile, si presta a essere adoperato per la descrizione di realtà multiple e complesse come quella del patrimonio storico artistico innestato su un territorio, a cui appartengono sia i beni culturali materiali sia i beni culturali immateriali. Uno strumento che ha bisogno di nascere in un contesto interdisciplinare così come profondamente interdisciplinare è il contesto territoriale da descrivere. Allora si può lanciare l'ipotesi di adoperare questo *linguaggio* – forse è riduttivo definire l'infografica solo come strumento o modalità, in quanto il suo uso modifica i termini del rapporto tra le parti, come solo un linguaggio può fare – per descrivere la complessità e la ricchezza del patrimonio dei beni culturali della Sicilia. Un lavoro di questo genere dovrebbe partire dalla raccolta analitica di dati in grado di ricomporre la distribuzione e la natura dei luoghi della cultura sul territorio regionale (musei, scavi archeologici, fondazioni, centri culturali, biblioteche, archivi,...) in stretta collaborazione con gli enti preposti, dall'elaborazione e combinazione sintetica dei dati stessi, dalla ricerca di aree tematiche che consentano ulteriori ricerche e riflessioni, dalla visualizzazione dei dati compositi di diversa natura, che confluiscono nella realizzazione di un sistema di schemi, diagrammi di flusso, grafici e mappe concettuali tematiche. L'obiettivo è quello di raccontare, con una modalità semplice e sintetica, la ricchezza e l'intreccio dei luoghi della cultura distribuiti sul territorio siciliano, così come i loro punti critici, i loro punti di forza, i margini di sviluppo, il loro possibile coordinamento e dialogo tra le parti. Si tratta di un'ipotesi di lavoro che richiede oggi l'introduzione delle tecnologie digitali più evolute, per potere passare dalla dimensione statica a quella dinamica, aprendo la strada all'implementazione e all'interazione del patrimonio, in forme sempre meno espressione di potere centralizzato e sempre più della partecipazione ampia e democratica. Un tale lavoro consentirebbe di rilevare e visualizzare il livello di qualità della conservazione, della valorizzazione e della fruizione dei beni culturali, ma anche le connessioni tra le diverse entità culturali che generano reti reali e digitali, nel tessuto connettivo costituito del terri-



31. Italo Calvino, *Le città invisibili*, Mondadori, Milano, 2011, pp. 137-140.

torio. L'infografica ha in questa proposta meta-progettuale, il compito di procedere alla semplificazione dell'informazione, attraverso un processo di vaglio che consenta di trattenerne i dati rilevanti, trascurarne gli aspetti secondari e stabilirne un ordine gerarchico che metta in relazione i dati stessi introducendo una nuova modalità di lettura, in cui i glifi, le immagini, i colori, le forme e le relazioni, funzionano come un unico e solidale sistema alfabetico, in grado di trasmettere in modo semplice i concetti elaborati.

– *Mi sembra che tu riconosci meglio le città sull'atlante che a visitarle di persona, – dice a Marco l'imperatore richiudendo il libro di scatto. E Polo: – Viaggiando ci s'accorge che le differenze si perdono: ogni città va somigliando a tutte le città, i luoghi si scambiano forma ordine distanze, un pulviscolo informe invade i continenti. Il tuo atlante custodisce intatte le differenze: quell'assortimento di qualità che sono come le lettere del nome.*

[...] *L'atlante ha questa qualità: rivela la forma delle città che ancora non hanno una forma né un nome.*³¹

Didascalie

110

Piri Reis, *Sicilia*, in *Kitāb-i bahriyye*, 1523 (cm 32,5 x 22,5). Collezione Antonio La Gumina.

116 117

Giovan Battista Ghisi, *Nuova ed esatta carta corografica della Sicilia* [...], 1779 (cm 143 x 99,59). Collezione Antonio La Gumina.

120 121

Romeyn De Hooghe, *Carte nouvelle de la Mer Méditerranée*, 1694 (cm 139 x 58,5). Collezione Antonio La Gumina.

Bibliografia

- Amari Michele, *Biblioteca Arabo-sicula*, 2 voll., Loescher, Torino Roma 1880-81.
- Aneschi Giovanni, *L'oggetto della raffigurazione*, Etaslibri, Milano 1992.
- Bateson Gregory, *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, University of Chicago Press, Chicago 1972.
- Bertola Paola, Maffei Stefano (a cura di), *Design Research Maps, Prospettive della ricerca universitaria in Design in Italia, 2003-2007*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN) 2010.
- Borges Jorge L., *Storia universale dell'infamia*, Adelphi, Milano 1997.
- Botta Massimo, *Design dell'informazione, tassonomie per la progettazione di sistemi grafici auto-nomatici*, Artimedia, Trento 2006.
- Calvino Italo, *Le città invisibili*, Mondadori, Milano 2011.
- Edrisi, *La Sicilia nel Libro di Ruggiero*, Edi.bi.si., Messina 2004.
- Eve Matthew, Burke Christopher, Neurath Otto, *From hieroglyphics to Isotype: a visual autobiography*, Hyphen Press, Inghilterra 2010.
- Götte Michael, Kneidl Michael, Krampen Martin, *The World of Signs Communication by Pictographs*, Avedition, Germania 2007.
- La Gumina Antonio, *La Sicilia raccontata dai cartografi XVI – XIX secolo*, Ducezio Edizioni, Palermo 2012.
- Mottola Molino Alessandra, *Viaggio nei musei della Sicilia. Guida ai luoghi*, Editore Kalos Palermo 2010.
- Neurath Marie, Kinross Robin, *The transformer: principles of making Isotype charts*, Hyphen Press, Inghilterra 2009.
- Pignatti Lorenza (a cura di), *Mind the Map. Mappe, diagrammi e dispositivi cartografici*, Postmediabooks, Milano 2011.
- Ruta Carlo (introduzione di), Amari Michele (traduzione di), *Viaggiatori arabi nella Sicilia medievale*, Edi.bi.si., Messina 2007.
- Ruta Carlo, *Viaggiatori in Sicilia tra Rinascimento e Illuminismo*, Edi.bi.si., Messina 2007.
- Visocky O'Grady Jenn, Visocky O'Grady Ken, *The Information Design Handbook, Practical insight into the organization and display of information*, Rotovision, America 2008.
- Vossoughian Nader, Neurath Otto, *The language of the Global Polis*, Nai Publishers, Olanda 2011.
- Zanini Piero, *Significati del confine, I limiti naturali, storici, mentali*, Bruno Mondadori, Milano 1997.



Itinerari Open per la valorizzazione del Cultural Heritage digitale

Elena Rosa

Università di Genova

Le nuove tecnologie stanno contribuendo a ridefinire il ruolo dei patrimoni culturali e delle istituzioni museali?

1. L'ambito degli studi archeologici, tra gli altri, manifesta chiaramente questa tendenza all'interno di due manifestazioni: ArcheoVirtual [www.vhlab.itabc.cnr.it/archeo-virtual] e ArcheoFOOS [www.archeofoss.org].

ArcheoVirtual persegue un'azione di monitoraggio sullo stato di avanzamento dei progetti e, nel 2010 si propone di individuare e promuovere quelle sperimentazioni che possono essere considerate stabili e mature per il mercato, evidenziando come molte di quelle perseguite sono diventate in breve tempo obsolete.

ArcheoFOOS promuove lo sviluppo e l'applicazione di software liberi per l'attività di ricerca archeologica per soddisfare al meglio la esigenza di una nicchia.

Come? Di quali strumenti dispongono i microsistemi museali, diffusi sul territorio, per sviluppare progetti di fruizione del patrimonio culturale per ridefinire identità locali ed europee? Possono questi strumenti collaborare a tramandare e ad accrescere le conoscenze in una prospettiva di sostenibilità economica, ambientale e sociale?

Da tempo i settori dei *Cultural Heritage* (CH) e quello dell'*Information and Communication Technology* (ICT) collaborano per cercare soluzioni efficaci ed efficienti per tutelare, conservare, salvaguardare e valorizzare il patrimonio culturale¹. Nel corso di pochi decenni, entrambi i settori hanno dovuto rivedere e adattare obiettivi e strategie per individuare metodi, strumenti e modelli sostenibili, praticabili e replicabili, sotto la spinta di profonde trasformazioni, provenienti dall'alto e dal basso, accelerata ulteriormente dalla crisi economica.

Puntando decisamente sulle opportunità offerte dall'ICT², la Road Map per i Beni Culturali elaborata in sede europea riguarda un ventaglio molto ampio di argomenti: l'interoperabilità, l'interazione, la creazione e ricreazione di oggetti digitali, la generazione di nuovi *repository*, la stabilità degli ambienti digitali. Obiettivo supportare le azioni di tutela e di conservazione, consentendo la più ampia fruizione e riutilizzo delle fonti, senza ledere le testimonianze originali.

La strada per sviluppare progetti di fruizione dei Beni Culturali coerenti alle odierne esigenze museologiche e alle direttive internazionali è stata quindi indicata³. Da un lato le istituzioni museali e i patrimoni sono concepiti come strumenti al servizio della società e dello sviluppo (ICOM, Statuto, 1989, 1^a ed). Dall'altro la conoscenza e l'informazione sono ritenute uno dei fattori più significativi per generare cambiamento e pertanto da promuovere in sede europea (UE, *Conferenza di Lisbona*, 2000). Compito del patrimonio culturale è essere uno dei volani di questo cambiamento.

2. Sul ruolo delle tecnologie come motore di innovazione si veda una sintesi in Ciccarelli.

“È certo che le tecnologie dell’informazione, siano state uno dei driver del cambiamento del sistema economico e sociale, ma non necessariamente il principale. Abbracciando l’approccio sistemico, diciamo che le condizioni per un discorso sul design aperto e collaborativo comincia a costruirsi quando entrano in risonanza tre percorsi di macro-cambiamento, ognuno con origini proprie ma interconnesso agli altri e da essi amplificato: a) l’affermazione della rete come schema di organizzazione dell’attività produttiva (ma non solo); b) l’emergere della conoscenza come risorsa principale del nostro tempo e la produzione di nuova conoscenza come fonte di vantaggio competitivo, per le imprese come per le nazioni; c) la progressiva informatizzazione e digitalizzazione dei processi e dei prodotti e lo sviluppo delle reti di telecomunicazione. (Ciccarelli, 2008)

3. Agenda Digitale per l’Europa: Iniziativa biblioteche digitali, in Commissione Europea, Società dell’informazione, http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/index_it.htm.

4. Le quattro “libertà fondamentali” indicate da Richard Stallman: libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo; libertà di studiare il programma e modificarlo; libertà di ridistribuire copie del programma in modo da aiutare il prossimo; libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio.

Al contempo, dal dinamico universo ICT, emergono tendenze che meritano sempre più la nostra attenzione di progettisti a tutte le scale del progetto (Belloni, 2004; Ciccarelli, 2008; Domus, 948/2011).

È ormai consolidato il fatto che nel settore dell’ICT si distinguono, per metodologia progettuale e modalità di fruizione dei prodotti, due macro-approcci: quello che chiameremo in senso lato dei *software proprietari*, caratterizzati da una progettazione chiusa, spesso verticistica, e da licenze *copyright*; e quello dei *software liberi*, caratterizzati da una progettazione (*open source*) e una accessibilità (*open content*) aperta e collaborativa e da licenze *copyleft*. A titolo esemplificativo per il primo approccio citiamo i diffusi sistemi operativi *Mac* e *Windows*, per il secondo il sistema operativo *Unix*.

Nella ricerca di modelli operativi e culturali alternativi a quelli fin qui praticati ed oggi in discussione, il mondo dei *software liberi* si sta affermando e diffondendo, configurandosi sempre più come un movimento foriero di innovazioni anche in ambiti diversi da quello di provenienza. Questa filosofia promuove e declina le quattro “libertà fondamentali” indicate da Richard Stallman nel 1985⁴, che pongono al centro dell’azione progettuale le libertà dell’utente in contrapposizione alle aspettative del proprietario/committente.

Dal libero accesso ai codici sorgenti nell’ambito della programmazione si è così passati al libero accesso a prodotti e servizi informatici, declinando una famiglia di licenze *copyleft*, per passare poi alla proprietà intellettuale e ai contenuti digitali (*open content*). Un processo non lineare, oggi incluso e promosso anche da politiche governative; sostenendo l’utilizzo di software liberi nell’ambito della Pubblica Amministrazione e gli interventi strutturali per potenziare le infrastrutture della rete Internet, l’UE si pone l’obiettivo di ridurre il divario tra chi accede effettivamente all’informazione e alla conoscenza e chi è impossibilitato a farlo (*digital divide*).

Per chi ha accesso alla rete di Internet è esperienza acquisita la consultazione di risorse digitali disponibili tramite i motori di ricerca (come Google o Yahoo), attraverso una molteplicità di macchine (computer, telefoni, tablet, ...) che diventano: *multimediali* per la loro capacità di trattare medium differenti (file testo, audio, immagini statiche, immagini in movimento, ...); *multimodali* consentendo varie modalità di interazioni uomo/macchina (attraverso vista, udito, tatto, propriocezione, ...); *crossmediali* quando permettono all’informazione di transitare da una macchina all’altra senza soluzione di continuità.

È una realtà navigare senza posa tra archivi differenti generati e/o fruiti dagli utenti: *Wikipedia* per i testi, *Flickr* per le immagini e i video, *YouTube* per i video, *Photosynth* per le immagini e gli oggetti digitali 3D (generati dalla fotogrammetria), *SketchUp* per gli oggetti 3D (realizzati tramite modellazione), *GoogleMaps*, *GoogleStreetView* e *GoogleEarth* per muoversi nello spazio, solo per citare alcuni strumenti e/o servizi open disponibili in rete.

Oggi la costruzione, l’accesso e l’utilizzo (e ri-utilizzo) del patrimonio culturale digitale sta diventando un’opportunità concreta alla portata di molti: gestori, studiosi, curatori, cultori delle più diverse discipline e comuni cittadini. In questa vicenda hanno un ruolo significativo le

esperienze condotte in ambito archivistico di soggetti commerciali e istituzionali (Waters, 2011), che ospitano e ospiteranno oggetti via via più complessi.

Anche se oggi la consultazione di libri on line su *Google Books* è la più sfogliabile, e interrogabile, la piattaforma istituzionale tematica della biblioteca digitale *Europeana*⁵, operativa dal 2009, è un caso emblematico di un processo di archiviazione e fruizione aperto, guidato dall’alto. In essa confluiscono tutti i capolavori di “pubblico dominio” provenienti da 27 paesi, disponibili in 23 lingue, (dalle mappe, agli spartiti musicali, alle raccolte audio), consentendo di richiamarli e organizzarli all’interno di format grafici (linea cronologica o mappa) o di organizzarli secondo esposizioni interattive⁶.

Simmetricamente nel 2011 debutta la piattaforma commerciale *Google Art Project*, che partendo da un corpus di istituzioni e opere altamente rappresentativo del patrimonio culturale mondiale, arbitrariamente scelto, mostra le potenzialità di una fruizione aperta, nel costruire collezioni e percorsi fruitivi. Anche in questo caso le informazioni acquisite possono essere ordinate e messe in relazione secondo format grafici/compositivi.

Attraverso un procedimento più empirico, altre piattaforme commerciali, fornitrici di servizi, stanno proponendo ambienti di fruizione tematici. È il caso della sezione “The Commons” (beni comuni o risorse comuni) nata su *Flickr* (dal 2007 stabilmente attiva nell’universo web 2.0), e delle sezioni “Museums”, “National Parks”, “Archaeology” su *Photosynth* (dal 2008 consente agli utenti di costruire le proprie collezioni di immagini e modelli 3D, web 3.0). Sezioni che si sono venute a determinare dal basso, tramite la collaborazione degli utenti, sperimentando, praticando, commentando, attribuendo parole chiave (TAG) agli oggetti digitali.

Ma non mancano i casi di istituzioni museali che si avvalgono dei servizi esterni alla struttura museale sopra citati; attivando link dai loro siti, aprono, a loro nome, album, canali tematici, collezioni di oggetti digitali. È il caso del *Brooklyn Museum*. Dal suo sito è possibile accedere alle raccolte fotografiche su *Flickr* nella sezione “The Commons”, al canale tematico su *YouTube*, al *Blog* in cui è lo staff museale a proporre temi e articoli, alle pagine su *Facebook* e *Twitter* per aggiornare e scambiare informazioni con la/le comunità che gravitano intorno al museo. In questo caso il web è utilizzato come piattaforma. (Policaro, 2009)

Ognuno di questi archivi consente diversi livelli di interazione, cioè consente di instaurare relazioni tra uno o più soggetti agenti: curatori/pubblico, archivi/studiosi, gestori/utenti. In questo modo ciascun soggetto può orientare e ri-orientare le proprie azioni.

“Puntando sull’autonoma selettività dei pubblici e sulla loro capacità di aggregarsi in *communities*, si riesce ad allungare a dismisura il tempo di vita dei prodotti, a suddividere i profili di remunerazione, ad assicurare attenzione e rilancio a contenuti originariamente sottovalutati dal pubblico di massa, a valorizzare contenuti realizzati ma non sfruttati dalla distribuzione tradizionale, provenienti da produttori indipendenti o dalla creatività degli stessi utenti” (Marinelli, 2008).

Utilizzare e progettare l’utilizzo dei servizi esterni in questa prospettiva

può essere un importante strumento per rilevare, perseguire, monitorare obiettivi e progetti per i diversi profili di utenti (nicchie di mercato/interessi), sia che si tratti di progetti di marketing, curatoriali, di fruizione allestimenti on o off line, di *fundraising*. Secondo uno dei principi dell'approccio open per cui trattare gli utenti come co-sviluppatori è la strada migliore per ottenere miglioramenti ed ridurre errori. Ciò potrebbe consentire di rintracciare nicchie di mercato sufficientemente ristrette e specifiche, ma che costituiscono oggi probabilmente il settore di mercato più dinamico e interessante secondo il modello *long tail* (coda lunga).

Didascalie

124

La tonnara Florio, Favignana, Trapani, foto di Sandro Scalia.

Bibliografia

Bollini Letizia, *Design del sistema informatico* in Bertola Paola, Manzini Ezio (a cura di), *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Poli.Design, Milano 2004.

Ciuccarelli Paolo, *Design open source. Dalla partecipazione alla progettazione in rete*, Pitagora Editrice, Bologna 2008.

Editoriale Open Source Architecture (OSArc), Domus 948/2011.

Marinelli Alberto, voce "Internet web" sta in [http://www.treccani.it/enciclopedia/internet-e-web_\(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/internet-e-web_(Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica)/) (a cura di), Enciclopedia della Scienza e della Tecnica, Treccani, Roma 2008.

Policaro Caterina, *ICT, Open Source e Web 2.0 per i Beni Culturali*, Bloog Catepol 3.0 (12/05/2009)

Waters Florence, *The Best Online Culture Archives*, The Telegraph, 1 febbraio 2011.

Si vedano su Wikipedia (italiano e inglese) le voci: Ambient Intelligence; Beni comuni; Coda lunga; Copyleft; Copyright; Crossmediali; Cultural Heritage; Digital Divide; European Union Public Licence (EURL); Europeana; Flickr; Free and open-source software (F/OSS; FOSS) o Free/libre/open-source software (FLOSS); Information and Communication Technology; Multimediali; Multimodali; Open source; Open source; Open content; Photosynth; Semantic Web; Software liberi; Software proprietari; Tag (metadato); The Commons.



I musei minerari: percorsi del museo delle Solfare di Trabia-Tallarita

Francesco Monterosso

Università degli Studi di Palermo

Arrivai a Castrolibero una sera arancione d'aprile con una luna gravida all'ottavo mese, sensuale, già araba. Il terreno era crivellato di solfare chiuse con i loro

1. Paolo Rumiz, *Le case degli spiriti*, La Repubblica, 05/08/2011. Si tratta del racconto di un viaggio/inchiesta di Rumiz, alla ricerca del paese perduto, tra ruderi, paesaggi dimenticati, luoghi abbandonati, prede del vento e della natura che se ne riappropria.

scheletri di ferro, ma la terra emanava lo stesso odore di zolfo per il trattamento delle vigne. Col buio poi si sparse il profumo dei gelsomini. [...] il tratto più bello, mi aveva detto Enzo Giuliana, un ex minatore di Sommatino col vizio della memoria, veniva proprio dopo il suo paese, quando la linea si inabissava nella valle del Salso verso la miniera di Trabia Tallarita, disegnando curve da ottovolante e gallerie elicoidali, per risalire poi verso Riesi. [...] rimasi senza fiato davanti a una conca immensa e giallina, solcata da potenti smagliature di un bianco gesso che indicava le vene di zolfo. [...] Scesi scontando nell'anima la tempesta di un conflitto molto siculo, tra incuria e bellezza. [...] Fu lì che Enzo indicò il sottosuolo e fu come se il bastoncino di un raddomante disegnasse il labirinto dove per oltre un secolo uomini nudi, bambini gobbi e asini ciechi avevano sputato sangue in mezzo a nubi di giallo vapore. Qui – disse picchiando il terreno col piede – qui è nato il nostro desiderio di libertà, qui la speranza, qui la lotta.¹

Con questa poetica illustrazione Paolo Rumiz descrive lo stato dei luoghi di questa porzione di entroterra siciliano, scenario della storia multiforme e sfaccettata di un peculiare sviluppo industriale, tecnologico e commerciale, di uomini e famiglie, di un'intera società che ruota e cambia intorno alla miniera.

Gli ultimi due secoli della storia sociale ed economica della Sicilia (in particolare quella centro-meridionale), infatti, sono stati segnati, in maniera determinante, dall'attività estrattiva dello zolfo. Questo importante aspetto della economia isolana raggiunse il momento di massimo fulgore tra il XIX ed il XX secolo, quando risultavano occupati nel settore quasi 40.000 persone e si estraeva circa il 90% di tutta la produzione mondiale di quel minerale. Poco dopo ebbe inizio una crisi irreversibile che, un po' alla volta, determinò la completa cessazione di ogni attività lavorativa e l'abbandono traumatico di un

2. *Surfarara*, del 1955, Targa d'argento al Premio David di Donatello 1956-57, appartiene ad una serie di brevi documentari dedicati alla cultura materiale della Sicilia del dopoguerra. Oggi, restaurato insieme agli altri documentari di De Seta, dalla Filmoteca Regionale Siciliana, è promosso in tutto il mondo non soltanto come straordinario esemplare di cinema d'autore, ma come testimonianza preziosa dell'identità culturale dell'Isola.

3. Si tratta di un neologismo coniato negli anni '70 da Hugues de Varine, uno dei protagonisti della museologia moderna già direttore dell'ICOM e fondatore con Georges-Henri Rivière, del primo progetto di "ecomuseo", realizzato nel 1974 in Francia nella comunità industriale di Le Creusot-Montceau-Mines. Nella sua prima definizione, l'ecomuseo può essere pensato come lo strumento per sviluppare processi partecipati di tutela e valorizzazione del patrimonio locale (beni architettonici e ambientali, beni geografici ed ecologici, culture materiali e tradizioni locali, etc.). In una più contemporanea interpretazione, ancora aperta, l'ecomuseo potrebbe essere ridefinito come museo del territorio o del patrimonio territoriale o, ancora, come museo dell'identità territoriale o, addirittura, "patto con il quale una comunità si impegna a prendersi cura di un territorio". (Maurizio Maggi, *Ecomusei. Guida europea*, Umberto Allemandi & C, Torino 2002).

patrimonio ingente, ancora oggi riconoscibile nelle strutture obsolete degli impianti dei bacini minerari.

Si tratta di una porzione di territorio siciliano già decantata da Pirandello, Sciascia, Buttitta, Consolo e Camilleri e raccontata magistralmente in pellicola da Vittorio De Seta². Questi autori hanno riproposto la fatica dei minatori e dei giovanissimi *carusi*, raccontando la storia dolente di intere comunità come quelle di Riesi, Mazzarino, Ravanusa e Sommatino, i paesi vicini alla Trabia-Tallarita, la miniera di zolfo più grande d'Europa che, a 40 anni dalla chiusura, è diventata un'importante "contenitore" di memorie e saperi specifici del territorio: il "Museo delle Solfare di Trabia Tallarita".

Un contenitore capace di proporre contemporaneamente patrimonio materiale e immateriale, in una sintesi di storia, memoria personale e collettiva, scienza, tecnica e tecnologia.

Miniera, comunità e paesaggio si propongono come un sistema articolato, la cui componente materiale è la vasta area delle miniere (la Trabia e la Fiume-Tallarita) separate dal letto del fiume Salso, con tutti i sistemi sopra e sotto terra (i forni Gill, i calcheroni, la centrale elettrica e l'impianto di flottazione, le case degli operai, gli edifici dirigenziali e dei "padroni", la caserma dei carabinieri, la chiesetta; e ancora il sistema di pozzi e castelletti per la discesa e le gallerie) che costituiscono un originalissimo e affascinante paesaggio, insieme alle strutture insistenti ai margini del bacino, (gallerie e ponti in pietra, realizzati nel "ventennio" per assicurare il trasporto dello zolfo con la ferrovia, anche se mai entrati in funzione). A questa componente si rapporta l'immaterialità del racconto-testimonianza delle micro-storie delle famiglie di minatori dei comuni vicini, su cui si riflettono i fatti della "grande storia" sociale ed economica dell'isola degli ultimi due secoli. Siamo di fronte quindi a un museo che, in questo caso, assume quelle caratteristiche proprie dell'*eco-museo*³ o del *museo relazionale*⁴, legate ad una visione più dinamica e contemporanea dello stesso, inteso non più solamente come custode della memoria – artistica, scientifica, etc. – e tutela del patrimonio di un territorio, ma piuttosto come realtà complessa che interagisce con il contesto in cui opera, luogo di esperienza conoscitiva, aggregazione sociale, crescita civile.

Un luogo *marcatore di identità*⁵ – secondo la definizione di Salvatore Settis – sintesi di quel processo circolare di scrittura e ri-scrittura (creazione, ri-creazione, uso ed incorporazione) fortemente mediata dalle nuove tecnologie – che mette in rapporto le comunità, in qualità di "attori" e "creatori", con il proprio patrimonio.

Le questioni sottese toccano anche il tema del patrimonio industriale, in rapporto con le operazioni di riconversione e trasformazione del territorio orientata alla sostenibilità; questioni importanti e centrali soprattutto se pensate in tempo di crisi.

Subito viene in mente la grande operazione fatta negli ultimi decenni nel bacino della Ruhr, dove insieme al processo di riappropriazione e riscrittura della memoria a grande scala, si è assistito ad una delle più qualificate e consistenti riconversioni – ambientali, culturali e produttive – che ha investito una intera regione della Germania.

A lungo cuore industriale della Germania e del Continente e meta di

4. Cfr. Simona Bodo, *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Edizioni Fondazione Agnelli, Torino 2003.

5. Salvatore Settis, *Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale*, Einaudi, Torino 2002.

6. Il paesaggio della *Rouge Industriekultur* è organizzato secondo un circuito a rete che connette alcuni nodi principali: gli *Anchor Points With Visitors Centre*, costituiscono i punti di maggior attrazione del circuito e corrispondono allo *World Heritage Zollverein* (Essen), allo *Zollern II/IV Colliery* (Dortmund) e al *North Duisburg Landscape Park*; gli *Anchor Points* sono gli altri punti di maggior interesse per quanto riguarda le testimonianze della passata attività industriale nella regione; gli *Housing Settlements* comprendono le abitazioni operaie ancora esistenti e offrono una rappresentazione della vita sociale di una regione industriale nel XIX e nella prima metà del XX secolo; gli *Industrial Landscape Panorama Points* sono punti panoramici che offrono vedute particolari del paesaggio industriale della regione.

7. Convenzione per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale, approvata dall'Unesco il 17 ottobre 2003.

sopravvivenza per milioni di emigranti, la Ruhr è stata polo di "accoglienza" di una moltitudine di colori, lingue, usanze e tradizioni che hanno finito per disegnare altri contorni sociali, ma che pure hanno trovato nelle città della regione un comune terreno: il lavoro. Un lavoro sempre duro, talvolta pericoloso che ha trasformato una striscia di terreno "insignificante" nella potenza dell'industria tedesca. Nonostante le barriere linguistiche e culturali, nonostante le differenze, i lavoratori nelle cave e negli altiforni dovevano ciecamente fare affidamento l'uno sull'altro. Questo grande senso di solidarietà ha lasciato un segno forte di identità nella regione, scrivendo di fatto quella che possiamo definire la moderna mitologia della Ruhr. Ed è a partire da questo processo di forte identificazione e riscrittura della memoria collettiva che si è avviato un grande processo di trasformazione del territorio.

Investita da una profonda crisi economica, l'area mineraria della Ruhr ha individuato nelle produzioni culturali e nelle industrie creative un nuovo sentiero di crescita e sviluppo: le icone ex industriali – miniere di carbone, gasometri, altiforni, e anche fabbriche di birra – sono stati progressivamente convertiti in uno straordinario percorso monumentale, la Ruhr "Industrial Heritage Trail"⁶, una via della cultura che si è affiancata alle 19 università, le 100 *music hall*, i 120 teatri e gli oltre 200 tra musei e festival.

Ne è risultata una metropoli policentrica, formata da 53 agglomerati urbani per oltre 5 milioni di abitanti di 170 nazionalità diverse, straordinario esempio di realtà che ha saputo adattare le trasformazioni economiche in opportunità culturale, che ha trasformato fabbriche e miniere in musei, ha ampliato parchi e allestito strutture culturali di fama internazionale, aprendosi al nuovo millennio parlando il linguaggio universale dell'arte.

Una operazione, quella descritta, che ha trasformato il più famoso e grigio bacino industriale nel cuore dell'Europa, da capitale dell'acciaio e del carbone a Capitale europea della Cultura nel 2010, conducendo, nel caso dell'antico stabilimento carbo-minerario di Zollverein ad Essen, all'inserimento dello stesso, quale primo intervento di archeologia industriale inserito nella lista del Patrimonio Mondiale dell'Unesco (2001).

Ed è l'Unesco stesso che, a partire da questa esperienza e sulla scorta di un dibattito internazionale sul tema, ha tracciato le linee guida internazionali per "salvaguardia del patrimonio culturale immateriale mondiale", *l'Intangible Cultural Heritage*, ovvero "l'insieme delle pratiche, rappresentazioni, espressioni, conoscenze e tecniche – nella forma di strumenti, oggetti, artefatti e luoghi ad essi associati – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui, riconoscono come parte del loro patrimonio culturale."⁷

In tal senso, si sono registrate svariate esperienze maturate in altre parti d'Europa e in diverse regioni italiane, quali Piemonte, Trentino, Friuli Venezia Giulia, Sardegna, Lombardia, dove grazie ad un felice intreccio tra iniziative legislative e contestuali istituzione di nuovi musei e reti museali, si è consolidata la tendenza a tutelare e salvaguardare importanti porzioni di aree territoriali.

8. Il Registro delle Eredità Immateriali è costituito da quattro Libri, ciascuno dei quali raccoglie una particolare Eredità Immateriale a seconda della sua natura: il Libro dei Saperi, in cui saranno registrate le tecniche di produzione, le materie prime impiegate e i processi produttivi che identificano una particolare produzione legata a storia e a tradizioni identitarie di una comunità; il Libro delle Celebrazioni, in cui saranno iscritti i riti, le feste e le manifestazioni popolari associati alla religiosità, ai cicli lavorativi, all'intrattenimento e ad altri momenti significativi della vita sociale di una comunità; il Libro delle Espressioni, in cui saranno iscritte le tradizioni orali, i mezzi espressivi, incluso il linguaggio, e le performance artistiche che caratterizzano l'identità di una determinata comunità; il Libro dei Tesori Umani Viventi, in cui saranno iscritte persone, collettività e gruppi individuati come unici detentori di particolari conoscenze e abilità. La Trabia-Tallarita, oggi Museo delle Solfare, è inserita dal 2006 nel Libro dei Tesori Umani Viventi - Detentori dei saperi della civiltà mineraria, del Registro.

9. L'Ortolani, nel suo Dizionario del 1810, dà notizie generiche sulle zolfare di Sicilia dicendo che "delle ricche cave di zolfo sono in Sommatino". Nel 1822, il De Welz scrive che in Sicilia erano abbondantissime le miniere di zolfo e che tra le migliori c'erano quelle del Principe di Trabia. Attorno all'inizio del XX secolo, la Trabia-Tallarita era una delle miniere più produttive della Sicilia, con quasi il 12% della produzione totale dell'isola che, a sua volta, estraeva il 90% della produzione mondiale.

Anche in Sicilia, in linea con questa temperie culturale, l'Assessorato Regionale dei Beni Culturali, Ambientali e della Pubblica Istruzione ha istituito (D.A. n. 77 del 26 luglio 2005) il Registro delle Eredità Immateriali⁸, grazie al quale vengono poste in essere le attività di identificazione e registrazione delle eredità culturali, contribuendo così alla loro salvaguardia, promozione e fruizione. La "zolfara grande" di Trabia e la Fiume-Tallarita. La Trabia-Tallarita fu una delle miniere di zolfo più grandi, ricche e produttive d'Italia e d'Europa. Già alla fine del XVIII secolo, le miniere di Sommatino e Riesi venivano descritte come quelle più importanti della Sicilia.⁹

L'Ortolani, nel suo Dizionario del 1810, dà notizie generiche sulle zolfare di Sicilia parlando "...delle ricche cave di zolfo sono in Sommatino". Nel 1822, il De Welz scrive che in Sicilia erano abbondantissime le miniere di zolfo e che tra le migliori c'erano quelle del Principe di Trabia. Attorno all'inizio del XX secolo, la Trabia-Tallarita era una delle miniere più produttive della Sicilia, con quasi il 12% della produzione totale dell'isola che, a sua volta, estraeva il 90% della produzione mondiale. Erano i tempi in cui molti proprietari non conducevano in proprio le loro miniere, ma le davano in gabella in cambio di proficui guadagni che gravavano sul costo del materiale e della sicurezza. Il legame tra i giacimenti minerari e la proprietà fondiaria fu il principale ostacolo allo sviluppo dell'industria zolfifera, perché i proprietari erano, in genere, nobili latifondisti, che avevano verso il sottosuolo lo stesso disinteresse dimostrato verso la proprietà delle terre. Al contrario, il principe di Trabia e di Butera ed il principe Pignatelli-Fuentes si mostrarono, sotto questo profilo, nobili illuminati decidendo di affittare le loro miniere a persone o enti che garantissero solidità economica, innovazione tecnologica e volontà di miglioramento delle condizioni di lavoro dei minatori (nonostante i 102 morti registrati tra il 1879 ed 1909, il bacino minerario di Trabia e Tallarita risultò essere, infatti, tra i più sicuri in Sicilia).

Così, la Zolfara Grande di Trabia e la miniera Fiume-Tallarita, per un lungo periodo, furono all'avanguardia in Sicilia per ciò che concerneva la gestione e la sperimentazione tecnologica. Sulla scia di questo primato, nel 1909, alla Trabia fu realizzata la centrale elettrica Palladio (dal nome della contrada su cui insiste), a corrente continua, con il fine di sostenere le esigenze dell'intero bacino. In seguito, nel 1930, alla Palladio fu realizzata una cabina di trasformazione, al fine di poter usufruire dell'energia prodotta dalla Società Generale Elettrica della Sicilia.

Nel 1951, infine, a monte della Palladio, iniziarono i lavori dell'impianto di flottazione, realizzato dalla ditta tedesca Humboldt, con l'impianto di trattamento, ad alta tecnologia, costruito nelle officine meccaniche tedesche Ardelt Baujahr.

Fu il canto del cigno: con la flottazione si riuscì ad ottenere oltre il 90% di minerale dal materiale trattato, ma nel frattempo il mercato era, di fatto, passato ad altre mani. Fu da allora che iniziò prima il declino e poi la totale chiusura intorno agli anni '70, con il conseguente abbandono della miniera e di tutti i suoi manufatti.

Dal recupero delle aree ai percorsi espositivi. *Industrial heritage presents science entirely contextualized in a slice of history in a specific*

10. *Il Patrimonio industriale presenta la scienza del tutto contestualizzandola in una porzione di storia dentro una comunità specifica, mentre i centri scientifici sono più preoccupati di leggi e principi universali, che trascendono tempi e luoghi specifici.* Macdonald Sharon (a cura di), *The Politics of Display. Museum, Science, Culture*, Routledge, London, 1998.

11. Tratto da *Sulfureus Compound* di Michele Pedrazzi.

*community, whereas science centres are more concerned with universal laws and principles, which transcend particular times and places.*¹⁰ L'Assessorato Regionale dei Beni Culturali ed Ambientali e la Soprintendenza ai BB.CC.AA. di Caltanissetta hanno, da sempre, manifestato grande sensibilità e interesse alla tutela dell'enorme patrimonio minerario che ha segnato per oltre due secoli la storia sociale ed economica della Sicilia. Già nella Legge Regionale n. 17 del 1991 era stato istituito a Caltanissetta un Museo Regionale, con sedi alle miniere di Grasta, Gessolungo e Trabia-Tallarita. Quest'ultimo era probabilmente l'unico che poteva essere individuato come sede di Museo, in quanto vi ricadevano le più antiche, estese e produttive miniere di zolfo della Sicilia e del mondo. La realtà mineraria della Sicilia centro-meridionale trova in questo complesso il più grande e ricco giacimento d'Europa e uno straordinario esempio di archeologia industriale, che rappresenta tutte le fasi dell'evoluzione dell'attività estrattiva: dalla "calcarella" al "calcarone", dal "forno Gill" all'impianto di "flottazione".

La Soprintendenza per i Beni Culturali ed Ambientali di Caltanissetta si è attivata per salvaguardare e valorizzare una parte significativa di tutto quel patrimonio minerario; infatti alcuni di questi beni sono stati sottoposti a tutela, ma, in assenza di progetti mirati, si è assistito ad una triste e costante spoliatura dei resti obsoleti dell'attività estrattiva della zolfo.

Si è assunto allora l'unico indirizzo in grado di condurre a una piena tutela e valorizzazione dei bacini minerari: quello dell'acquisizione dei beni superficiali (fabbricati, castelletti, forni ed impianti) ancora in mano ai privati e la successiva progettazione per il recupero e la riqualificazione. Per la miniera Trabia-Tallarita, acquisita dall'Assessorato Regionale dei Beni Culturali ed Ambientali nel 2003, è stato redatto dalla Soprintendenza per i Beni Culturali ed Ambientali di Caltanissetta una prima parte del progetto di recupero del bacino minerario, successivamente finanziato e realizzato grazie ai fondi comunitari (POR Sicilia 2000-2006). Un altro progetto, ancora in fase preliminare, mira al completo recupero dell'area a partire dai manufatti destinati alla produzione, come i calcheroni, i forni Gill, la cosiddetta "nave", le officine del versante di Trabia, nonché del villaggio dei minatori.

Al centro dell'intervento realizzato, c'è il recupero dell'ex Centrale Elettrica Palladio, oggi diventato Museo della Scienza e della Tecnologia, destinazione perfettamente compatibile con le qualità formali e architettoniche del manufatto e la complessità degli elementi strutturali e delle attrezzature insistenti al suo interno. L'ex centrale elettrica Palladio ospita un percorso multimediale, didattico e interattivo che ricostruisce di fatto un frammento di memoria storica di un'intera Isola, attraverso un "viaggio" (i "Percorsi delle Solfare di Trabia Tallarita"), che consente di ripercorrere la vita mineraria, le condizioni di lavoro, gli spazi e i suoni delle macchine attraverso effetti sonori e proiezioni audiovisive. Metafora di tutto l'allestimento è il "composto di zolfo"¹¹. Come quest'ultimo, l'*exhibit* è una sintesi tra vari elementi che si combinano tra loro: scienza, tecnica, e società sono i tre temi che emergono trasversalmente e che si rivelano all'utente attraverso esperienze di visita e fruizione differenti. Dalla simulazione dell'accesso ai pozzi



con le fermate nelle gallerie in grafica 3D, alle proiezioni interattive che restituiscono un affresco della società di quel periodo, passando per la sperimentazione tecnica e scientifica legata ai “tavoli interattivi” dell’elettricità e del magnetismo (i fenomeni elettrici legati alle tecnologie utilizzate in centrale), l’utente è pienamente coinvolto in una appassionante esperienza conoscitiva.

Nell’allestimento è presente anche una *timeline* storica della miniera, divisa in tre filoni paralleli: in primo luogo quello delle solfate, poi la storia siciliana e infine la storia della scienza.

Nei locali adiacenti la ex centrale, si trova inoltre una collezione di minerali rari, la ricostruzione delle strutture edili e industriali, una mostra fotografica permanente, che narra della vita e dell’evoluzione della storia mineraria, installazioni contemporanee, sale conferenze e di didattica, altri ampi spazi per mostre temporanee.

Motivi d’interesse, prospettive di sviluppo e ruolo del design. Il caso del Museo delle Solfate preso in esame può, certamente, essere proposto all’interno del tema del riuso del patrimonio culturale come esempio di sviluppo duraturo, sostenibile e condiviso di una specifica comunità. Un *mix* di elementi materiali e immateriali che si combina in una forma assolutamente contemporanea di museo di “identità e di territorio”.

All’interno, un *exhibit* che mescola sapientemente memoria, scienza e saperi tecnici specifici della miniera, avvalendosi di strumenti e tecnologie digitali che presentano una narrazione di tipo lineare, mentre si presta ad una interazione più libera nei tavoli di sperimentazione elettrica e del magnetismo.

Si tratta quindi di una operazione complessa e ricca di motivi di interesse, che ci permette di collocare il caso nello scenario della “narrazione della storia”, la cui metafora principale è quella del “patrimonio culturale come repository” ovvero come archivio codificato e stabile di testimonianze, oggetti, documenti.

Il modello di comunità associabile a questa metafora è quello della comunità che produce e valuta la persistenza dei dati identitari attraverso pratiche di “celebrazione” e socializzazione, che favoriscono il consolidamento e il rafforzamento identitario. Questa consapevolezza si traduce in un modello di esperienza culturale che genera una partecipazione attiva al rito collettivo della narrazione. Da un lato, sotto forma interattiva/didattica (per esempio, il racconto di ex minatori che guidano le scolaresche all’interno del museo e nelle aree circostanti) usando un repertorio narrativo con minimi margini di personalizzazione; dall’altro, in forma più passiva e immersiva, ma con un alto livello di esperienza emozionale indotta dalla spettacolarizzazione, mediata da dispositivi tecnologici multimediali e interattivi, di contenuti di repertorio (iconografico e filmico in particolare) che privilegiano un modello di narrazione lineare.

Siamo di fronte quindi a una significativa operazione culturale – in linea a molte altre esperienze italiane contemporanee – che è riuscita a concretizzare una importante azione di sviluppo culturale del territorio, avviando, nello stesso, un significativo processo di riappropriazione della identità collettiva. La modalità di relazione comunità/

12. Qui il riferimento è alle tecnologie che materializzano quelle idee di “intelligenza collettiva” (Pierre Levy), “intelligenza connettiva” (Derrick de Kerckhove) e di “networked reality” (Federico Casalegno e Marco Susani), da diversi anni al centro del dibattito internazionale sulle nuove tecnologie.

In particolare si tratta di una serie di strumenti di generazione di contenuto da parte degli utenti (UGC – User Generated Content) propri del web 2.0, ma che saranno ancora più sofisticati ed efficienti in uno scenario di “web semantico” e 3.0 di cui tanto si parla.

13. In stretto rapporto alla direzione creativa v’è stata la presenza delle società Asteria e Pizzico D’Arte 2, con il loro know-how e con le loro risorse umane tra le quali risultano essere presenti, tra gli altri (tecnici del suono, montatori, registi, fotografi, illustratori, ingegneri, maestranze varie, etc) le figure di designer di prodotto e designer grafici.

patrimonio si può configurare come momento iniziale di un percorso che dovrebbe portare a una più matura e compiuta “pratica” del patrimonio stesso, orientata verso una sua più significativa opportunità di trasmissione e valorizzazione.

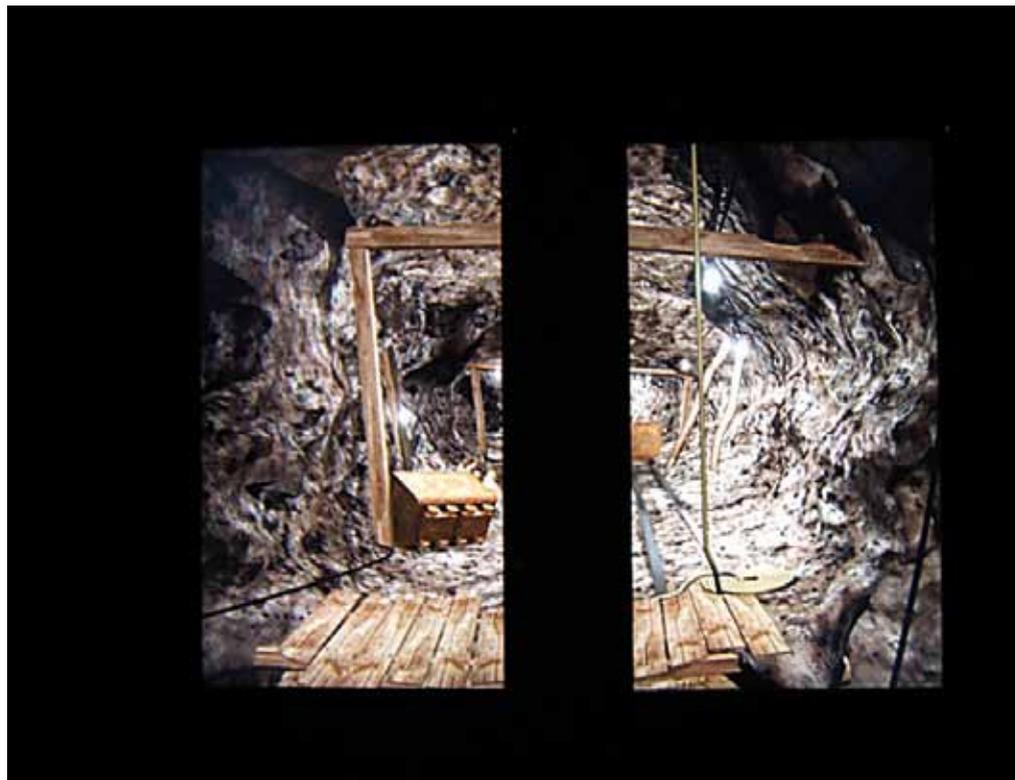
In tal senso, l’utilizzo di nuovi e più sofisticati registri narrativi insieme a nuove pratiche di fruizione partecipativa, fortemente mediate dall’implementazione e uso di nuove tecnologie¹², porterebbe la comunità stessa ad una ancora più significativa “ri-produzione”, e “riscrittura” sempre più allargata, del proprio patrimonio.

È probabilmente questo il punto per una serie di ulteriori riflessioni su possibili ulteriori linee di ricerca proprie della disciplina del design e parallelamente, per un possibile *upgrade* progettuale del Museo delle Solfate.

Già nella genesi della istituzione museale del presente caso, la presenza del design, nella sua accezione più ampia e aperta, è stata sempre costante: dal concepimento dell’intervento fino alla messa in atto del sistema di strategie e azioni necessarie alla sua materializzazione. Volendo ricollocare l’intervento ad un ambito più specifico – operativo e di ricerca – proprio del disegno industriale, si rileva il ruolo centrale di regista del progetto, affidata all’*interaction designer* Michele Pedrazzi, che ha orchestrato la costruzione della narrazione complessiva, le sue relazioni e interconnessioni, e di conseguenza la qualità delle esperienze di fruizione attivate negli *exhibit*¹³.

Mentre più deboli e meno strutturate sono apparse altre aree del progetto di design. In particolare quelle legate alla identità visiva complessiva del museo, che non trova spessore e qualità né nella segnaletica all’interno della miniera “reale”, né tantomeno nel suo *alter ego* virtuale: il sito web usato come semplice *brochure* digitale, non riesce a restituire la qualità dei contenuti e dell’esperienza conoscitiva presenti nel museo.

Sono proprio questi limiti a suggerirci altre possibili azioni metaprogettuali e implementative, con la convinzione che il ruolo del design possa accogliere il compito di strutturare esperienze intense ed emotivamente coinvolgenti, attraverso un uso non solamente spettacolare delle tecnologie digitali, al fine di accrescere la consapevolezza e la ricchezza culturale della comunità e dei fruitori.



Didascalie

130

Impianto di flottazione, Solfare di Trabia-Tallarita, Sommatino, Caltanissetta.

136-137

Solfare di Trabia-Tallarita, Sommatino, Caltanissetta, foto di Sandro Scalia.

140

Museo delle Solfare di Trabia-Tallarita, allestimento museale, Sommatino, Caltanissetta.

Bibliografia

De Varine Hugues, Jalla Daniele, (a cura di), *Le radici del futuro. Il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale*, Clueb, Bologna 2005.

Bodo Simona, (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003.

Settis Salvatore, *Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale*, Einaudi, Torino 2002.

Bortolotto Chiara, (a cura di), *Il patrimonio immateriale secondo l'Unesco: analisi e prospettive*, Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato, Roma 2008.

Macdonald Sharon, (a cura di), *The Politics of Display. Museum, Science, Culture*, Routledge, London 1998.

Basso Peressut, Luca, *Musei per la Scienza. Spazi e luoghi dell'esporre scientifico e tecnico*, Lybra Immagine, Milano 1998.



Design del patrimonio culturale tra narrazione e nuove tecnologie

Raffaella Trocchianesi

Politecnico di Milano

Design & Narrazione. Si vuole proporre il tema della narrazione nel progetto della fruizione culturale, attraverso una lettura critica di casi studio progettuali in cui l'intervento delle nuove tecnologie dà forma a modalità di visita "multilivello". Nei processi di progettazione per la valorizzazione del patrimonio culturale, emergono tre elementi interessanti per la costruzione di una triangolazione significativa:

il design come disciplina *multiversa*, quindi dinamica e in continua evoluzione (Bertola, Manzini, 2004);

il patrimonio culturale che - fino a non troppo tempo fa - includeva solo i beni artistici e i beni di valore storico-estetico;

il fruitore culturale, le cui modalità di relazione con il bene culturale sono in costante trasformazione e che si pone tra i due elementi sopracitati con un ruolo sempre più partecipativo-interattivo (Seassaro, 2009).

Questa riflessione vuole proporre un *focus* sul rapporto tra struttura narrativa che guida il percorso di conoscenza ed esperienza del fruitore e connette diversi beni culturali, il luogo, l'artefatto allestitivo, le tecnologie *mobile*, il gesto/comportamento del fruitore e l'interfaccia comunicativa.

Un campo di indagine e di applicazione del design che utilizza la narrazione come uno strumento progettuale importante è quello delle modalità di fruizione delle città. Questo ambito ha subito una notevole trasformazione negli ultimi anni, proprio a partire dall'evoluzione del rapporto tra patrimonio culturale e fruitore. I linguaggi che meglio interpretano questo processo sono quelli che si sono sviluppati a partire dalle nuove tecnologie: il Virtuale, il Digitale, il Multimediale e l'Interattivo che diventano territori di confronto, di sperimentazione e "materia" di progetto. Ci si sta muovendo verso dinamiche organizzative e di comunicazione che richiedono abilità interdisciplinari volte a progettare l'esperienza di fruizione nella logica dell'evento. Spesso è la tecnologia che rende possibile la moltiplicazione del livello di comunicazione del contenuto, generando una stratificazione di sensi

che consentono una maggiore conoscenza ed un arricchimento della visita. Di conseguenza, è il *design della relazione* (tra fruitore e bene culturale) che diventa un importante tema di studio e un ambito in cui sperimentare dispositivi, strumenti, processi innovativi. Tenuto conto della complessità della fruizione culturale e dei diversi modelli di interazione appare evidente che i *paradigmi narrativi* possono diventare uno strumento di progettazione codificato, non solo per la struttura della fruizione, ma anche in termini di linguaggi e strumenti multimediali, espositivi, semiotici e tecnologici.

L'identità e le relazioni sono al centro di dinamiche spaziali e antropologiche; in quest'ottica la narrazione diventa al contempo uno strumento di riconoscimento e valorizzazione, nonché la base strutturale su cui costruire il progetto di valorizzazione.

Negli *habitat narrativi* di Studio Azzurro viene proposto il contenuto attraverso linguaggi che fanno della tecnologia la propria cifra distintiva; una "tecnologia invisibile" che si avvale del gesto del fruitore per attivare racconti ed evocazioni. In questo modo nel processo di progettazione si crea una condizione di doppia messa in scena. Il dispositivo tecnologico è parte integrante dei passaggi narrativi ed espositivi. Si tratta di un sistema significativo e di una pratica meta-linguistica che richiede un attento "techno-drama" (Studio Azzurro 2011).

David Dernie definisce tre tipologie di spazio allestitivo: lo *spazio narrativo* che supera il modello enciclopedico per proporre un modello episodico con alternanze spazio-temporali, accelerazioni e pause, panoramiche e zoom dettagliati; lo *spazio performativo* che si libera da una certa linearità di fruizione per abbracciare logiche associative, mettendo il visitatore in grado di assumere un ruolo ancora più attivo nel processo attraverso la dinamica del "gioco" e del "teatro" (qui le nuove tecnologie sono chiamate a sorprendere e a "performare" lo spazio nonché il rapporto tra opera d'arte e fruitore); e infine lo *spazio simulato* in cui le dimensioni reali e virtuali si sovrappongono, evocando spazi, luoghi e mondi che vanno al di là della struttura architettonica per aprirsi completamente alla struttura immateriale dei nuovi linguaggi multimediali.

Questo approccio è ripreso in modo ancora più evidente da Atelier Bruckner che collega le tecnologie, la messa in scena, l'esposizione e la narrazione e teorizza quattro parametri spaziali per la progettazione degli ambienti espositivi: *physically substantive*, *atmospherically adjectival*, *narratively verbal* e *dramatised syntactical*, sottolineando la componente narrativo-drammaturgica di ognuno di questi.

Anche Zunzunegui applica al museo l'analisi del modello della messa in scena collegando luoghi, "sottoluoghi" e confini (come nel contesto teatrale) che influenzano la visita con comportamenti stereotipati: andare, entrare, assistere a uno spettacolo, uscire, tornare a casa, sottolineando così l'importanza dell'esperienza pre-visita e post-visita. Egli si avvale della struttura semiotica per descrivere le azioni che sottendono la mostra ed i profili di fruitore (Zunzunegui 2011). Possiamo fare riferimento a questi concetti (Trocchianesi 2011, 2012a) non solo indagando la dimensione museale ma anche la dimensione urbana (il principale "oggetto" di questo saggio).

1. Progetto di Elena Piazzolla, Elena Prontera, Raffaella Trocchianesi.

Narrazione & città, narrazione & museo: casi studio. Di seguito si riportano due modelli di fruizione del patrimonio culturale aventi una struttura narrativa che sta alla base dell'esperienza di visita, nonché un impiego delle nuove tecnologie che prevede una componente interattiva da parte dell'utente.

Il paradigma del racconto: la città protagonista. *Milano Noir: Macchie di inchiostro nero sulla città*¹. Il genere Noir nasce con la città, in quanto è strettamente legato ai luoghi ed alle esperienze della città stessa. La strada, la vita notturna, i passaggi bui all'ombra dei grandi palazzi, i tombini da cui nasce il fumo, gli spazi affollati di giorno e disabitati di notte, la metropolitana, i tunnel, le periferie anonime, i ritmi accelerati. Queste sono alcune delle *locations* privilegiate e le atmosfere più adatte in cui ambientare storie caratterizzate da un certo realismo e interpretate da personaggi ambigui che si muovono nell'ombra della città. A livello letterario si assiste ad una tendenza "localistica" in cui il personaggio è sempre più legato all'ambiente. È la città la vera protagonista del racconto.

Negli ultimi anni stiamo assistendo ad un ampio proliferare di eventi e festival legati alla letteratura. Il mondo dei libri esce dalle librerie e biblioteche per invadere in modo diffuso la dimensione urbana attraverso fiere del libro, festival, letture in pubblico, videogames. In questo modo si attiva un processo virtuoso che prevede la doppia valorizzazione: quella del *bene culturale-libro* e del *bene culturale-città* (ad es. *Festival Noir*, Finale Emilia, *Nebbia gialla noir festival*, Suzzara, *Blue Tango*, *Guide NeroAlet*, *Newton Noir*,...).

Il progetto *Milano Noir. Macchie di inchiostro nero sulla città* si propone la valorizzazione dell'identità letteraria noir della città di Milano e prevede un doppio registro narrativo-allestitivo: uno sotterraneo (*black side*), presente in alcune stazioni della metropolitana ed uno in superficie (*white side*), in corrispondenza di alcuni punti nodali della città oggetto di racconto da parte di famosi scrittori che hanno ambientato a Milano le proprie storie.

Si tratta di un progetto che prende avvio dal crescente interesse, da parte dei media e del mondo delle arti, nei confronti del genere *noir* e nella incredibile potenzialità di valorizzazione della città attraverso la letteratura.

Si ritiene importante valorizzare questa "città parallela" per rinnovare il piacere di riconoscere angoli, scoprire prospettive, lasciarsi intrigare da una fruizione non convenzionale in cui la dimensione della finzione e quella della realtà si intrecciano.

Questo progetto propone la fruizione di Milano attraverso i testi letterari degli scrittori del genere *noir*, fruizione localizzata nel livello suburbano in relazione alle sue caratteristiche di spazio "in ombra", luogo simbolo delle paure contemporanee (Biondillo, Dazieri, Lucarelli, Pinketts, Scerbanenco, Vallorani, Roversi, Sarasso, Ferrari, Gallone). La città viene considerata come un "testo/iper-testo": nello specifico un "iper-romanzo", permettendo una fruizione non sequenziale da parte del lettore/*city-user*.

Il progetto si sviluppa in quattro dimensioni spaziali: un nucleo principale che si concentra in un allestimento nel mezzanino della metro-

2. Progetto di Davide Spallazzo, Raffaella Trocchianesi, progetto pilota sviluppato in seno alla tesi di dottorato in Design *Sociality and Meaning Making in Cultural Heritage Field. Designing the Mobile Experience*, phd Davide Spallazzo, relatore Raffaella Trocchianesi, correlatore Mauro Ceconello

politana (MM Porta Venezia); luogo che rappresenta il versante *black side*, dove si propone un allestimento che simula aperture verso la superficie (*white side*) mettendo in scena l'identità letteraria di Milano attraverso frammenti di narrazioni e la spiegazione del genere *noir*, lasciando spazio anche all'interattività del fruitore grazie a specifiche postazioni multimediali che permettono la scrittura. L'ambiente è buio, i colori prevalenti sono il nero con alcuni elementi grafici bianchi; dispositivi luminosi e proiezioni a soffitto simulano il piano calpestabile suggerendo al visitatore un collegamento diretto con l'esterno.

Un sistema diffuso che consiste in numerosi totem narrativi sparsi nella città in corrispondenza di luoghi effettivamente narrati (*white side*). Questi artefatti allestitivi sono dei veri e propri *bookmarks* che, oltre a restituire la mappa tematica della città, riportano stralci letterari relativi a specifici angoli, prospettive, scorci, installazioni sonore nella logica di una vera e propria realtà aumentata.

In modo più puntuale e circostanziato vengono coinvolte alcune librerie della città all'interno delle quali, periodicamente, viene predisposto uno spazio per *reading* o brevi messe in scena a partire dai testi stessi. In questo caso l'allestimento prevede un sistema di pannelli semitrasparenti che riportano elementi iconografici relativi ad ambientazioni, personaggi e oggetti presenti nell'immaginario *noir*.

Il progetto prevede anche la dimensione web in cui viene restituita una mappa interattiva e implementabile delle infinite narrazioni Noir (Trocchianesi 2012b).

Il paradigma della confidenza: il personaggio storico esce dal museo e ritrova la "sua" città. *Lettere da Maria Luigia*². Il museo Glauco Lombardi (Palazzo della Riserva di Parma) raccoglie dipinti, disegni, foto, mappe storiche, sculture, gioielli, vetri e ceramiche, abiti storici di Maria Luigia, moglie di Napoleone e figlia dell'imperatore austriaco Francesco I.

Questo progetto è focalizzato sulla valorizzazione di percorsi tematici sia all'interno del museo che al di fuori di esso in corrispondenza di alcuni luoghi significativi facenti parte della vita di Maria Luigia. Attraverso l'utilizzo delle *mobile technologies* si è potuto lavorare su tre diverse tipologie di fruitore, avvalendosi anche della grande eredità epistolare che la stessa Maria Luigia ha lasciato e che ha permesso una reinterpretazione basata sulla narrazione vocale. Il registro linguistico prende forma dal corpus delle lettere originali che rivelano segreti e passioni alternando informazioni storiche a suggestioni personali.

Il progetto della dimensione temporale e quello della dimensione spaziale cambiano notevolmente per le due esperienze: la prima avviene durante la visita al museo, in uno spazio interno, mentre la seconda è immersa nel contesto urbano e può avvenire prima o dopo la visita al museo o, addirittura, indipendentemente da questa.

Uno degli obiettivi del progetto è quello di fornire ai visitatori dei materiali critico-interpretativi permettendo un'attività di apprendimento indipendente, che non presupponga cioè la presenza di una guida o di un mediatore culturale. I supporti alla visita sono testi, immagini, contributi audiovisivi o audio e, in alcuni momenti, anche sistemi interattivi. Si individua l'iPod Touch (o simili) come il "più semplice" tipo

di dispositivo che riproduce tutti i supporti elencati, ma, escludendo il video e la componente interattiva, potrebbe essere impiegato anche un comune lettore MP3.

La narrazione relativa a questa "passeggiata culturale" è in gran parte basata sulle lettere scritte da Maria Luigia, sui diari dei viaggiatori del XVIII secolo nel loro Grand Tour e sui brani estratti da antiche cronache. Questi presupposti progettuali orientano la scelta verso un tipo di narrazione semi-strutturata tra la composizione di "unità minime di informazione" e una sequenza narrativa vera e propria. Avendo mantenuto come priorità la rigorosa correttezza filologica proveniente dai documenti originali, la regia della fruizione non è stata costruita attraverso la creazione di una storia con una trama, con personaggi che entrassero in relazione vicendevolmente e con un intreccio ma attraverso una composizione accattivante e coinvolgente di frammenti di vissuto storico tra dimensione pubblico-celebrativa e dimensione privata-intimistica.

Una delle possibili risposte progettuali a questo *brief* è l'utilizzo di un narratore che dà informazioni contestuali sui diversi punti di interesse urbano, introducendo i brani in maniera organizzata. Il risultato è una sorta di cronaca, se pur non in ordine cronologico, che raccorda gli estratti e li contestualizza. In questo caso si può parlare di una storia-struttura principale che poi si "srotola" in diverse sotto-articolazioni.

L'esperienza della visita all'interno dei percorsi museali presenta un più elevato livello di complessità, motivato anche dal target di riferimento: la famiglia. La scelta di rivolgersi ad un target "misto" che richiede supporti diversificati di informazioni e regole diverse per coinvolgere tutti i membri costituisce da un lato un motivo di interesse da parte della gestione del museo (che fin dall'inizio ha supportato il taglio di questo progetto) e dall'altro solleva questioni che attengono a diversi linguaggi per poter trasmettere i contenuti in maniera efficace. Un'esperienza basata completamente sul paradigma del *gioco* potrebbe essere molto interessante per i bambini, ma potrebbe rivelarsi poco approfondita per il pubblico adulto; al contrario, una descrizione dettagliata degli oggetti esposti può essere esaustiva per gli adulti ma non adatto ai bambini. Si è quindi messa a punto una soluzione ibrida che tenesse conto di approfondimenti per gli adulti e di meccaniche di gioco per i bambini. La meccanica d'interazione del "compito" risulta il punto di partenza per strutturare un'esperienza che soddisfa le diverse attività per i due tipi di pubblico: adulti e bambini possono infatti ricevere informazioni di approfondimento differenti e con diversi formati collaborando per superare un ostacolo semplice, ad esempio una domanda che richiede parti di informazioni da parte di due contributi. Una meccanica di gioco semplice, contestualizzata in una narrazione, coinvolge i bambini, mentre gli adulti sono dotati di un supporto tecnologico che gli permette un'attività di approfondimento e un'attività ludica da svolgere con il resto della famiglia.

La configurazione necessaria per questa esperienza è la visita di gruppo e il tipo di modello che meglio si adatta a questa attività ha un duplice risvolto: la collaborazione (tra i membri della famiglia) e la competizione (con il sistema).



Il numero limitato di visitatori che ogni giorno frequentano il museo non giustificano una gara tra famiglie e l'unico modo per gestire la competizione è quello di utilizzare un sistema asincrono. La competizione (sul risultato, sul tempo, etc.) tra i gruppi potrebbe essere un modo semplice per stimolare il coinvolgimento, tuttavia deve essere attentamente valutata al fine di evitare effetti negativi come l'urgenza di portare a termine l'esperienza o le meccaniche troppo complesse. La voce narrante potrebbe essere quella di Maria Luigia, di Napoleone o di altri personaggi: le storie sono infatti rivolte ai bambini e ci si può permettere di essere più flessibili sul fronte filologico (Spallazzo 2012).

Conclusioni. In questi progetti il design per i beni culturali si esprime attraverso "competenze orizzontali", cioè attraverso la componente strategica che comprende la complessità del sistema-prodotto-servizio, facendosi mediatore di processi e linguaggi; e attraverso "competenze verticali" con un approccio specialistico in cui il progettista formalizza artefatti estetivi e comunicativi, individuando nelle nuove tecnologie un interessante strumento per creare nuovi metodi per una esperienza culturale stratificata e multifaccettata. Emerge inoltre in modo evidente la necessità di lavorare sul rapporto tra design e *humanities*, tra competenze progettuali e competenze umanistiche che, nei casi sopracitati, si collocano nel campo della letteratura e della curatela museale; tema che diventa quindi centrale per poter mettere a punto progetti di fruizione culturale complessi con l'ambizione di arrivare a diverse tipologie di pubblico.

Didascalie

142

Milano Nuit Noir, foto di Giuseppe Tedeschi.

148

Milano Nuit Noir, foto di Giuseppe Tedeschi.

149

Milano Nuit Noir, foto di Giuseppe Tedeschi.

Bibliografia

- Atelier Bruckner, *Scénography. Atelier Bruckner 2002-2010*, Avedition, Ludwigsburg 2011.
- Bertola Paola, Manzini Ezio, *Design Multiverso*, Poli.design, Milano 2004.
- Brenna Luigi, Lupo Eleonora, Seassaro Alberto, Trocchianesi Raffaella, *The Italian Design Research and Practice in Cultural Heritage Exploitation*, in *Cumulus 38° South Hemispheric shift across learning, teaching and research*, Conference Proceedings, RMIT-Swinburne University, Melbourne 2009.
- Cirifino Fabio, Giardina Papa Elisa, Rosa Paolo, *Studio Azzurro. Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, Milano 2011.
- Dernie David, *Design espositivo*, Logos, Modena 2006.
- Spallazzo Davide, *Mobile technologies and cultural heritage. Towards a design approach*, Saarbrücken, LAP Lambert Academic Publishing, 2012.
- Trocchianesi Raffaella, Pinardi Davide, De Marco Angela, *Design & Narration. Languages, structures and narrative models as matter for design*, in *Strategic Design Research Journal*, vol. 4 n. 2, May-Aug 2011.
- Trocchianesi Raffaella, *Museums and New Paradigms of Cultural Experience*, in Allen Jamie, Lupo Eleonora, *Representing Museum Technologies*, Politecnico di Milano, Dipartimento di Progettazione dell'Architettura, Milano 2012.
- Trocchianesi Raffaella, *Il Noir: da genere narrativo a espressione progettuale nell'illustrazione e nell'allestimento* in Rossi, M., Siniscalco, A., *Colore e Colorimetria Contributi Multidisciplinari*, Bologna, Università Alma Mater Studiorum, 13-14 settembre 2012, Maggioli Sant'Arcangelo di Romagna (RN) 2012b.
- Zunzunegui Santos, *Metamorfosi de la mirada. Museo y semiotica*, Catédra, Madrid 2003, trad. it. *Metamorfosi dello sguardo. Museo e semiotica*, Nuova Cultura, Roma 2011.



Archivi e patrimonio del moderno. Una mappatura in Lombardia

Graziella Leyla Ciagà

Politecnico di Milano

La prospettiva del nuovo millennio aiuta a storicizzare un ciclo costruttivo – dal secondo dopoguerra alla fine del XX secolo – che fino a qualche anno fa ci appariva ancora troppo vicino per essere oggetto di studio, ma che invece oggi, proprio in vista delle radicali trasformazioni che stanno cambiando l'uso e l'approccio alle architetture del nostro più recente passato, torna al centro della considerazione critica e sociale, e al contempo necessita di rinnovate strategie di tutela.

1. Fulvio Irace, Graziella Leyla Ciagà, *Gli archivi e il patrimonio del moderno. Dalla conservazione alla traduzione on-line*, progetto pilota sviluppato con OpenCreativity (Milano) nell'ambito del PRIN 2008 (Progetto di Ricerca di Rilevante Interesse Nazionale finanziato dal Ministero per l'Istruzione, l'Università e la Ricerca Scientifica) dal titolo *Il design del patrimonio culturale fra storia memoria e conoscenza. L'immateriale, il virtuale, l'interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi*, coordinatore scientifico Fulvio Irace, Politecnico di Milano, Università degli Studi di Genova, Università degli Studi di Bologna, Università degli Studi di Palermo.

Partendo da questo presupposto la ricerca dal titolo *Gli archivi e il patrimonio del moderno. Dalla conservazione alla traduzione on-line* – sviluppata all'interno del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano¹ – nasce dalla volontà di progettare nuovi matrici visuali per l'accesso in rete alle opere di architettura, attuando una sperimentazione specifica sul tema del patrimonio del secondo Novecento a Milano. L'obiettivo è quello di mettere in relazione le architetture diffuse sul territorio con la loro storia progettuale – ripercorribile attraverso i materiali di progetto (disegni, schizzi, relazioni, capitolati, carteggi, plastici, etc.) conservati negli archivi degli architetti – creando così un cortocircuito virtuoso che ne accresca la conoscenza e la fruizione culturale. Lo sviluppo tumultuoso del web e delle nuove tecnologie digitali svolgono infatti un'azione di rigenerazione e di attualizzazione delle modalità di fruizione degli archivi, aprendoli ad un pubblico sempre più ampio e rimettendone in discussione la funzione e il ruolo nel nuovo scenario culturale della società globale: la sola conservazione dei materiali d'archivio non può più essere una missione unica e esclusiva ma accanto ad essa è necessario implementare e rinnovare il rapporto con un pubblico, che non è più fatto esclusivamente di specialisti ma è sempre più allargato.

Questo sperimentazione si colloca nel contesto del lavoro di mappatura, censimento e descrizione che si sta svolgendo ormai da diversi anni in Lombardia sul doppio versante del degli archivi e delle architetture. Il censimento degli archivi del progetto (promosso dalla Soprintendenza Archivistica per la Lombardia, dal Politecnico di Milano e dal Centro di

2. *Gli archivi di architettura, design e grafica in Lombardia.* Censimento delle fonti, a cura di G. L. Ciagà, CASVA, Comune di Milano, 2012 (1 edizione dal titolo *Gli archivi di architettura in Lombardia.* Censimento delle fonti, CASVA, Comune di Milano, 2003). Ricerca finanziata da: Ministero per i Beni e le Attività Culturali-Direzione Generale per gli Archivi, Politecnico di Milano, Soprintendenza Archivistica per la Lombardia. Comitato Scientifico: Rina La Guardia (CASVA, Comune di Milano), Fulvio Irace (Politecnico di Milano), Ornella Selva-folta (Politecnico di Milano), Graziella Leyla Ciagà (Politecnico di Milano), Paola Ciandrini (Politecnico di Milano, Area Servizi Bibliotecari di Ateneo, Archivi Storici), Maurizio Savoja (Soprintendenza Archivistica per la Lombardia).

3. Ministero per i Beni e le Attività Culturali-Direzione Generale per l'Architettura e l'Arte Contemporanee (DARC), Dipartimento INDACO-Politecnico di Milano, *Architetture a Milano dal 1945 ad oggi. Selezione delle opere di interesse storico artistico.* Responsabile scientifico Fulvio Irace con Graziella Leyla Ciagà. Referenti DARC: Margherita Guccione (responsabile scientifico), Alessandra Vittorini, Esmeralda Valente; 2002-2004.

Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano)², riferito ad un arco cronologico che parte dalla Lombardia post-unitaria per arrivare alla contemporaneità, si è concluso con la pubblicazione della sua versione a stampa ed è in corso la traduzione della banca dati online nel portale dedicato della Direzione Generale degli Archivi (<http://sius.archivi.beniculturali.it>).

Il censimento delle architetture del secondo Novecento (promosso nel 2002 per l'area metropolitana milanese dalla allora Direzione Generale per l'Architettura e l'Arte Contemporanee del Ministero per i Beni e le Attività Culturali in collaborazione con il Politecnico di Milano)³ è oggi rilanciato con il suo aggiornamento e soprattutto con la sua estensione a tutta la Lombardia dalla Direzione Generale per il Paesaggio, le Belle Arti, l'Architettura e l'Arte contemporanee e dalla Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici della Lombardia in collaborazione con la Regione Lombardia e il Politecnico di Milano⁴; il progetto prevede, inoltre, la diffusione dei dati raccolti sul web in un sito dedicato del MIBAC che raccoglierà i risultati di tutti i censimenti avviati sul territorio nazionale in modo da costruire una banca dati sulle architetture del secondo novecento in Italia. L'obiettivo è quello di segnalare alle competenti Soprintendenze, agli estensori dei piani urbanistici e più in generale a tutti gli operatori del progetto (progettisti, imprese, tecnici comunali, etc.) gli edifici e i quartieri che hanno costruito il paesaggio del moderno, offrendo nel contempo quei dati conoscitivi sulla storia e il significato di ciascuna opera che possono costituire una guida per la loro conservazione e per i tollerabili gradi di cambiamento che possono sostenere senza comprometterne l'integrità ma favorendone l'uso in un prossimo futuro.

Nella selezione delle opere di architettura sono stati utilizzati diversi criteri, tra di loro bilanciati in modo da raggiungere un risultato equilibrato che tiene conto non solo delle eccellenze ma anche – e forse soprattutto – della presenza di un tessuto diffuso di architetture “medie” che si distinguono ancora oggi per la loro qualità. In prima battuta si è partiti dallo spoglio della bibliografia (guide, repertori, monografie, tesi di laurea, tesi di dottorato, etc.) con una disamina sistematica delle riviste del settore (“Casabella”, “Domus”, “Architettura. Cronache e storia”, “Architecture d’Aujourd’hui”, “Abitare”, “Rassegna”, etc.).

Il criterio bibliografico, pesato dal punto di vista quantitativo con il numero delle citazioni, non può però costituire un valore assoluto ma necessita di essere verificato sulla base delle attuali considerazioni storico-critiche. Esistono infatti architetture che oggi consideriamo d'eccellenza ma che hanno subito per decenni una fortuna critica negativa, caso emblematico è quello del grattacielo Pirelli di Gio Ponti. Al criterio bibliografico si aggiungono poi altri parametri legati all'interesse che un edificio riveste dal punto di vista dell'evoluzione tipologica, formale e costruttiva all'interno di un determinato segmento storico e del dibattito contemporaneo. In tal senso due temi forti della ricerca progettuale del secondo dopoguerra sono quelli della casa popolare (declinata alla scala del quartiere con collocazione periferica) e del rinnovamento dei tipi del condominio e dell'edificio per il terziario (spesso combinati in grandi complessi architettonici situati nelle aree centrali). In questo

4. Ministero per i Beni e le Attività Culturali-Direzione Generale per il Paesaggio, le Belle Arti, l'Architettura e l'Arte contemporanee (Maria Grazia Bellisario, Maurizio Pece), Ministero per i Beni e le Attività Culturali-Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici della Lombardia (Caterina Bon Valsassina, Andrea Costa), Regione Lombardia-Direzione Istruzione, Formazione e Cultura (Sergio Urbisci, Roberto Ribauda, Francesca Varalli) Politecnico di Milano-Dipartimento di Design (Fulvio Irace, Graziella Leyla Ciagà, Manuela Leoni) e Dipartimento di Architettura e Studi Urbani (Maurizio Boriani, Maria Beatrice Servi), *Architetture in Lombardia dal 1945 ad oggi. Selezione delle opere di interesse storico artistico*, 2012; Cfr. <http://www.lombardia.beniculturali.it/index.php?it/22/archivio-eventi/163/partito-il-censimento-dellarchitettura-del-secondo-novecento-in-lombardia>.

contesto si possono ricordare esempi come l'edificio della Chase Manhattan Bank dei BBPR, che sperimenta l'uso della carpenteria metallica nell'alveo della riflessione sulle preesistenze ambientali, le numerose e differenti ricerche di Luigi Caccia Dominioni, Gio Ponti o Giovanni Muzio sul rivestimento ceramico. Un altro tema ricorrente, che caratterizza soprattutto gli anni '50-'70, è il rapporto tra architetti e artisti: rapporto evidente non solo dalla presenza in piante o in facciata di motivi ispirati ai diversi movimenti artistici (si pensi, per esempio, ai legami tra il lavoro di Carlo Perogalli e Attilio Mariani con il Movimento d'Arte Concreta o alle influenze dell'astrattismo sull'opera di Mario Asnago e Claudio Vender), ma anche dalla frequente istituzione di sodalizi come quello, celebrato, tra Luigi Caccia Dominioni e lo scultore Francesco Somaini o quello, meno noto, tra i fratelli Latis e Roberto Sambonet.

La scheda descrittiva di ogni singolo edificio o quartiere è organizzata in quattro parti: i dati di tipo anagrafico relativi l'opera selezionata, quali la denominazione, la cronologia, l'indirizzo, l'autore, il committente, l'impresa, la destinazione d'uso con eventuali trasformazioni, la presenza di vincoli monumentali, paesaggistici o l'applicazione della legge sul diritto d'autore; la descrizione degli elementi costitutivi – strutture, rivestimenti, serramenti – con indicazione sintetica sul loro stato di conservazione (sulla base dell'osservazione visiva); la presenza di eventuali opere d'arte con indicazione dell'autore, della data e della localizzazione; la bibliografia e le fonti archivistiche. La scheda è poi corredata da un repertorio iconografico che comprende disegni e fotografie d'epoca e attuali (ritrovati presso gli archivi dei progettisti, gli archivi storici comunali, gli studi fotografici, le pubblicazioni, etc.).

Il progetto di ricerca che qui si presenta si nutre dei dati raccolti in queste due distinte banche dati – archivi e architetture – ed è finalizzato alla messa a punto di un prototipo per una piattaforma online il cui punto di forza vuole essere appunto la progettazione di nuove interfacce visuali capaci di mettere in relazione e in sinergia una pluralità di banche dati (conservate in archivi pubblici e privati, biblioteche, musei, università, etc.) e attivare nuove strategie di conoscenza, fruizione, comunicazione e divulgazione online del patrimonio del moderno rivolgendosi a diversi profili di utenza. L'affaccio sulla finestra del web permette una diffusione globale delle informazioni e nel contempo proprio per le caratteristiche insite nelle tecnologie digitali, offre la possibilità di stabilire delle connessioni e delle relazioni tra archivi fisicamente separati e distanti tra loro che nell'era del solo cartaceo erano solo immaginabili. Il web può in tal senso svolgere una funzione cruciale di collante, potenzialmente in grado di superare il *gap* territoriale e quindi di ripensare in termini diversi la centralità come messa in rete di tanti frammenti. Da questo punto di vista il censimento degli archivi del progetto (archivi non solo di architettura ma anche di design e grafica) è paradigmatico, ha infatti messo in luce un panorama estremamente variegato (tipico della situazione italiana): sul totale dei 178 archivi censiti, ben 110 appartengono a privati, 7 a Fondazioni, 25 a Università (di cui 24 al Politecnico di Milano), 10 a biblioteche, 8 a musei, 6 a archivi di Stato. Il prototipo riporta l'elenco degli archivi (tratto dall'edizione del 2012) e delle architetture (tratto dalla prima versione DARC del 2004 per un



totale di circa 200 opere) ma è caricato solo con una ristretta selezione delle relative schede e ne simula a fini sperimentali il funzionamento mettendone in luce problematiche, criticità e potenzialità. La correlazione tra la banca delle architetture e quella degli archivi avviene attraverso i campi “fonti d’archivio” (scheda opere) e “autore/i” (scheda opere, scheda archivi) delle corrispondenti schede di descrizione. Il campo “fonti d’archivio” della scheda “opera” consente il passaggio alla scheda di censimento dell’archivio corrispondente e il campo “autore” della scheda archivio consente di risalire alle schede delle opere di quel determinato autore; viceversa anche dal campo “autore” della scheda “opera” si può accedere alla scheda archivio relativa a quell’autore. E naturalmente se ad un archivio corrispondono più opere, anche ad un’opera possono corrispondere più fonti d’archivio (caso paradigmatico quello dell’archivio Luciano Baldessari suddiviso tra il Politecnico di Milano, il CASVA e il Mart di Rovereto; oppure quello dei Gio Ponti Archives); si possono così stabilire delle relazioni tra archivi fisicamente separati tra loro ma che conservano materiali di una stessa opera e/o di uno stesso autore.

La correlazione tra opere e archivi può essere arricchita ulteriormente con il collegamento diretto ai progetti, laddove l’archivio è catalogato e esiste una banca dati digitale. In questo modo dalla scheda dell’opera – tramite la scheda “progetto” che svolge un ruolo cruciale di connessione – si può accedere ai singoli documenti (disegni, relazioni, fotografie, carteggi, modelli, etc.). Se queste tre banche dati – opere, archivi, progetti – sono disponibili online le potenzialità di accesso e fruizione aumentano in maniera esponenziale a tutto vantaggio degli utenti.

Per quanto riguarda poi nello specifico il design delle interfacce si è privilegiato un approccio di tipo visuale, offrendo agli utenti una comunicazione il più immediata e intuitiva possibile, senza per questo rinunciare alla complessità dei contenuti. Il prototipo, sviluppato in collaborazione con OpenCreativity, presenta una struttura della pagina web suddivisa in quattro parti che sono tra di loro in correlazione dinamica all’interno di un’unica finestra con la possibilità di richiamare di volta in volta singole immagini secondo il sistema cosiddetto a “pop-up”. In questo modo si vuole superare la continua apertura e sovrapposizione di diverse finestre, che può creare situazioni caotiche, a favore di una visione più compatta e controllabile. Le quattro parti presentano in sequenza verticale i seguenti contenuti: la linea del tempo, la mappa con la localizzazione georeferenziata delle architetture, le immagini dell’opera selezionata e la sua scheda descrittiva. È possibile agire sulla dimensione dei singoli riquadri, fino a chiuderne alcuni per aumentare la dimensione degli altri; in questo modo si introducono diversi livelli di accesso alle informazioni in relazione ai diversi profili d’utenza (esperto, istituzionale, curioso, casuale, etc.) e ai loro interessi.

Nella modalità principale la mappa mostra tutte le opere e gli archivi censiti in modo tale da restituire in un’immagine sintetica la complessità del lavoro di ricerca; modificando poi la cronologia tramite la linea del tempo, la mappa mostrerà solo le opere che ricadano in quel determinato intervallo di tempo e nel riquadro delle immagini compariranno

le immagini-icona delle opere corrispondenti. Se si seleziona un’opera specifica, ad esempio dalla mappa (ma anche dal riquadro delle immagini), allora si attiva anche il riquadro testuale nel quale comparirà la corrispondente scheda descrittiva; è possibile poi passare dalla scheda descrittiva dell’opera alla scheda dell’archivio (oppure degli archivi) in cui sono conservati i progetti dell’autore di quella determinata opera. La scheda dell’archivio è suddivisa in due parti, una di tipo biografico e bibliografico riferita all’autore (o agli autori) e l’altra descrittiva dello stato dell’archivio (consistenza, stato di conservazione, stato di ordinamento e strumenti di corredo, soggetto conservatore, titolo di acquisizione, condizioni di accesso).

All’interno dei testi sono, inoltre, inseriti *links* ad altre piattaforme e siti web, creando così delle connessioni e delle relazioni con altre banche dati; quali ad esempio SIUSA (Sistema Informativo Unificato delle Soprintendenze Archivistiche, www.siusa.archivi.beniculturali.it), SAN (Sistema Archivistico Nazionale con specifico riferimento al Portale degli Architetti, www.architetti.san.beniculturali.it), SIRBeC (Sistema Informativo dei Beni Culturali della Regione Lombardia, www.lombardiabeniculturali.it/architetture/), oppure ancora con gli itinerari della Fondazione dell’Ordine degli Architetti di Milano ([www. http://www.ordinearchitetti.mi.it/it/mappe/itinerari/repertorio](http://www.ordinearchitetti.mi.it/it/mappe/itinerari/repertorio)) fino ad arrivare ai singoli archivi e/o fondazioni.

A questa sequenza verticale corrisponde poi una sequenza orizzontale dedicata alla ricerca, che può avvenire in maniera semplice per nome (denominazione dell’opera, nome dell’autore, denominazione dell’archivio), oppure con modalità avanzata attraverso ricerche multiple sui campi delle schede “opera” e “archivio”. In questo modo si mettono in relazione tra loro le schede delle opere con quelle degli archivi. I risultati delle ricerche si visualizzano nei corrispondenti riquadri della scansione verticale secondo un sistema tipicamente a matrice. Tutte queste possibilità di ricerca individuano di fatto degli accessi multipli alle due banche dati (di tipo temporale, geografico, autoriale, tipologico, materico, etc.) che consentono di raggiungere diversi livelli di approfondimento fino ad arrivare alle schede descrittive delle singole opere e/o archivi.

È possibile, infine, salvare in una sorta di paniere le schede di interesse per recuperarle al termine della navigazione e quindi stamparle e/o inviarle per e-mail. La connessione ai *social network* offre agli utenti la possibilità di inserire commenti, suggerimenti e integrazioni oltre che attivare delle discussioni a partire dai contenuti del portale.

La rete e il digitale consentono, in ultima analisi, di esperire in maniera efficace e dinamica un patrimonio culturale diffuso sul territorio, incrementandone la conoscenza che è il presupposto fondamentale per la sua tutela. Una tutela che non può essere affidata in maniera esclusiva allo strumento del vincolo (per altro non sempre applicabile a causa dei limiti cronologici imposti dalla normativa vigente) o dell’applicazione della legge sul diritto d’autore (valida solo per i progettisti ancora viventi), ma che inevitabilmente non può che rivolgersi ad una presa di coscienza della collettività nei confronti del valore e della qualità di opere che hanno costruito il paesaggio della nostra modernità.

Il patrimonio del moderno

Titolo opera

Autore
Cronologia
Indirizzo
www.opera.com

Vico Magistretti
Vico Magistretti (Milano, 1920 - 2006) - figlio d'arte, il padre Pier Giulio fu un importante architetto degli anni Venti e Trenta - nel 1945 si laurea in Architettura al Politecnico di Milano. Negli ultimi anni della guerra, rifugiato in Svizzera, incontra Adriano Olivetti e Ernesto Nathan Rogers e nel 1946 partecipa al MSA (Movimento Studi per l'Architettura). Tra il 1949 e il 1959 Magistretti lavora per INA-Casa, realizza la chiesa al QT8, esordisce nella realizzazione di residenze cittadine per la borghesia lombarda. Alla metà degli anni Cinquanta risalgono invece i più significativi progetti per l'architettura come la Torre al Parco, il centro culturale a Rescaldina, il palazzo per uffici in corso Europa. Gli anni Sessanta segnano l'avvio della carriera di designer a livello internazionale (la sedia Carimate, le lampade Chimera e Eclipse, etc.) cui fa da controcanto la realizzazione di una serie di residenze unifamiliari extraurbane (casa Schubert, casa Arosio, casa Gardella, ect.). Design ("Maralunga", "Atollo", ecc.) e architettura (Casa Muggia, edificio in piazza San Marco a Milano e scuola a San Daniele del Friuli, ecc...) proseguiranno di pari passo per tutti gli anni settanta su binari paralleli fino al 2006.

Tra le opere recenti vanno segnalate due importanti realizzazioni: la sede del dipartimento di Biologia per l'Università di Milano del 1978 e il progetto del 1989 per il deposito della metropolitana Fagnola, nuova e suggestiva porta per la città. Vico Magistretti, oltre ad aver ricevuto numerosissimi premi e riconoscimenti, è accademico di San Luca e membro del Royal College of Art.

Riferimenti bibliografici
Vanni Pasca (a cura di), Vico Magistretti: l'eleganza della

Visualizzazione predefinita | Opera | Autore | Archivio

Il patrimonio del moderno

Titolo opera

Autore
Cronologia
Indirizzo
www.opera.com

Vico Magistretti
Vico Magistretti (Milano, 1920 - 2006) - figlio d'arte, il padre Pier Giulio fu un importante architetto degli anni Venti e Trenta - nel 1945 si laurea in Architettura al Politecnico di Milano. Negli ultimi anni della guerra, rifugiato in Svizzera, incontra Adriano Olivetti e Ernesto Nathan Rogers e nel 1946 partecipa al MSA (Movimento Studi per l'Architettura). Tra il 1949 e il 1959 Magistretti lavora per INA-Casa, realizza la chiesa al QT8, esordisce nella realizzazione di residenze cittadine per la borghesia lombarda. Alla metà degli anni Cinquanta risalgono invece i più significativi progetti per l'architettura come la Torre al Parco, il centro culturale a Rescaldina, il palazzo per uffici in corso Europa. Gli anni Sessanta segnano l'avvio della carriera di designer a livello internazionale (la sedia Carimate, le lampade Chimera e Eclipse, etc.) cui fa da controcanto la realizzazione di una serie di residenze unifamiliari extraurbane (casa Schubert, casa Arosio, casa Gardella, ect.). Design ("Maralunga", "Atollo", ecc.) e architettura (Casa Muggia, edificio in piazza San Marco a Milano e scuola a San Daniele del Friuli, ecc...) proseguiranno di pari passo per tutti gli anni settanta su binari paralleli fino al 2006.

Tra le opere recenti vanno segnalate due importanti realizzazioni: la sede del dipartimento di Biologia per l'Università di Milano del 1978 e il progetto del 1989 per il deposito della metropolitana Fagnola, nuova e suggestiva porta per la città. Vico Magistretti, oltre ad aver ricevuto numerosissimi premi e riconoscimenti, è accademico di San Luca e membro del Royal College of Art.

Riferimenti bibliografici
Vanni Pasca (a cura di), Vico Magistretti: l'eleganza della

Avanzata | Alfabetica

Opera | Autore | Archivio

ALL | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z

A Amet
Aasectetur adipiscing
Aiam
Aaunummi
Aauiummod
Aaiaididunt
Aaoreet magna
Aaiquam
Aaiam
Aaminim veniam

B Bmet
Baasectetur adipiscing
Biam
Bonummi
Baauiummod
Baaiaididunt
Baaoreet magna
Baiquam
Baiam
Baminim veniam

C Cmet
Caasectetur adipiscing
Ciam
Conummi
Caauiummod
Caaiaididunt
Caaoreet magna
Caiquam
Caiam
Caminim veniam

Didascalie

152

Luigi Moretti, Complesso architettonico in Corso Italia, Milano, 1951-1956 (Archivio Agnoldomenico Pica, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).

156

Gio Ponti, Grattacielo Pirelli, Milano, 1955-1960 (Archivio Agnoldomenico Pica, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).

157

BBPR, La Torre Velasca, Milano, 1950-1958 (Archivio Agnoldomenico Pica, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).

157

Luigi Caccia Dominioni, Edificio in via Ippolito Nievo, Milano, 1955-1956 (Archivio Agnoldomenico Pica, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).

160

Schermata esemplificativa del portale "Il patrimonio del Moderno" (© OpenCreativity).

160

Schermata esemplificativa del portale "Il patrimonio del Moderno" (© OpenCreativity).

Bibliografia

Ciagà Graziella Leyla (a cura di), *Gli archivi di architettura, design e grafica in Lombardia. Censimento delle fonti*, CASVA, Comune di Milano, 2012.

Ciagà Graziella Leyla, *Temi e figure del condominio milanese*, in "Rassegna di Architettura e Urbanistica", n. 136, gennaio-aprile 2012, pp. 82-91.

Pugliese Raffaele, *La casa popolare in Lombardia 1903-2003*, Unicopli, Milano 2005.

Cimoli Anna Chiara, *Milan Builds: professionisti, architetti, istituzioni. Uno studio sul la cultura della seconda ricostruzione nell'architettura della Milano moderna*, tesi di dottorato di ricerca in Storia dell'architettura e dell'urbanistica, XIV ciclo, Politecnico di Torino, Politecnico di Milano, Università di Padova, 2002.

Gramigna Giuliana, Mazza Sergio, *Milano. Un secolo di architettura milanese dal Cordusio alla Bicocca*, Hoepli, Milano 2001.

Irace Fulvio, *Milano*, in Francesco Dal Co (a cura di), *Storia dell'architettura italiana. Il secondo Novecento*, Electa, Milano 1997.

Irace Fulvio, *Milano moderna. Architettura e città nell'epoca della ricostruzione*, Federico Motta Editore, Milano 1996.



Il progetto dell'immateriale per la valorizzazione delle identità culturali. L'ex stabilimento Florio di Favignana

Benedetto Inzerillo, Dario Russo*

Università degli Studi di Palermo

Premessa. La crisi imperversa oggi nella nostra economia sempre più tangibilmente: dai clamorosi tagli all'Università e alla Cultura allo stato di pesante difficoltà in cui operano molte imprese e attività. In Italia, tuttavia, i Beni Culturali

* Benedetto Inzerillo ha curato la stesura dei paragrafi *Premessa* e *Dal mito all'ex Stabilimento della Tonnara*. Dario Russo ha curato la stesura del paragrafo *Da luogo di produzione a spazio museale multimediale*.

potrebbero costituire una ricchezza straordinaria, motore di sviluppo territoriale, se si riuscisse maggiormente a valorizzare e implementare la loro qualità di risorsa, intrinsecamente sostenibile, di cui sono portatori; come del resto è accaduto laddove ciò ha innescato circoli virtuosi, con importanti ricadute economiche, oltre che ovviamente sociali e culturali. Per puntare a questo possibile quanto mai urgente obiettivo, è opportuno riuscire non solo a comunicare in modo efficace le peculiarità di un Bene Culturale, quanto soprattutto a proporre una fruizione diffusa e innovativa della sua identità e della sua storia. A questo proposito, memorabile e attuale resta l'indicazione di Paul Valéry: «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 linguaggi diversi e par-

1. Paul Valery, cit. in Cinzia Ferrara, *La comunicazione dei Beni Culturali. Il progetto dell'identità visiva nei musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti, Milano 2007, p. 33.

2. Paolo Florio, padre di colui che diventerà uno dei più celebri capitani d'industria dell'Ottocento, era un commerciante dalla vocazione marinara e impianterà una piccola drogheria a Palermo che nel giro di pochi anni vedrà allargare considerevolmente il suo giro d'affari, permettendogli di lasciare al figlio una notevole eredità.

lando a tutti, rischia di morire, incapace di trasmettere senso e identità a una comunità»¹.

Il restauro e la restituzione alla fruizione del pubblico dello stabilimento dell'ex Tonnara di Favignana costituisce, nell'ambito delle declinazioni più recenti e innovative del patrimonio museale siciliano, un esempio emblematico di costruzione di un rapporto tra componente materiale e immateriale del patrimonio culturale, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie nella proposta di fruizione dei contenuti legati alla memoria e all'identità di una comunità.

Dal mito all'ex Stabilimento della Tonnara. Il nome dei Florio si lega a quello delle isole Egadi il 5 ottobre 1841, quando, i nobili Pallavicino e Rusconi davano in gabella le antiche tonnare di Favignana e Formica alla ditta di Vincenzo Florio, per un periodo di diciannove anni. Ma il legame diventa indissolubile e reca l'impronta di un'epoca nel 1874 quando il figlio Ignazio *senior* acquisterà interamente le isole Egadi dalla famiglia Pallavicino, che le aveva acquistate dal Demanio del Regno di Sicilia il 16 di dicembre 1637. Ripercorrere le tappe più significative della storia di questa famiglia significa rendere conto di una parabola che, nell'arco di un secolo, li vede partire da mercanti emigrati, per diventare protagonisti assoluti del loro tempo e decadere poi in un tramonto dorato e tragico.

È una storia sospesa tra il mito e la realtà; le origini dei Florio infatti non sono siciliane. Il primo esponente di questa famiglia sbarcò in Sicilia, seguendo una corrente migratoria dalla Calabria alla fine del Settecento². Il talento economico di Vincenzo Florio si manifesterà ben presto. Numerosissime sono le attività di cui fu promotore o compartecipe.

Fra le iniziative destinate ad aver maggior fortuna vi sarà la costruzione di uno stabilimento per la produzione di vino "Marsala" presso l'omonima città, in concorrenza con le famiglie inglesi che già vi operavano, come i Woodhouse e gli Ingham. L'attività intrapresa si rivelò un ottimo affare e il prodotto si assicurò un vasto mercato.

L'irresistibile vocazione mediterranea della famiglia Florio e anche la prospettiva di buoni utili, fece sì che Vincenzo partecipasse alla creazione, nella Sicilia preunitaria, della compagnia di navigazione "Società dei battelli a vapore siciliani", insieme a numerosi altri esponenti dell'aristocrazia siciliana. La società assicurava il collegamento tra Napoli, Palermo e Marsiglia e tra i diversi porti della Sicilia. Nasceva frattanto l'Italia unitaria e l'esigenza di una rete di collegamenti adeguati alla nuova realtà portava Vincenzo Florio a costituire la "Società in Accomandita Piroscafi Postali" che godeva di una convenzione in con il governo.

Sempre sotto la stella di Vincenzo Florio sorgerà a Palermo la "Fonderia Oretea", moderna industria metallurgica che doveva essere complementare alle esigenze della sua numerosa flotta. A coronamento delle imprese produttive non gli mancarono conferimenti di cariche istituzionali sia nel Regno di Napoli che nel Regno d'Italia. Riuscì a entrare a far parte, tra l'altro, del Consiglio Superiore della Banca Nazionale del Regno, la più importante autorità economica del tempo.

Con il figlio, Ignazio Florio *senior*, il raggio d'azione e il volume di affari della famiglia era destinato ad allargarsi, così come divenne sempre più profonda la loro impronta sul costume, sulla cultura e l'economia del

3. Ignazio *junior* svolgeva la sua vita mondana nei migliori salotti dell'aristocrazia europea e la bellezza di donna Franca fu immortalata da molti pittori, di cui il più celebre fu il Boldini; nei versi di D'Annunzio corre negli apprezzamenti e negli inviti di Vittorio Emanuele di Savoia Aosta, o del Kaiser Guglielmo II.

4. Come scrive Orazio Cancila in *I Florio. Storia di una dinastia imprenditoriale siciliana*, Bompiani, 2008, Milano, alla fine 1906, la I. e V. Florio di Palermo, aveva con la Banca Commerciale Italiana una esposizione complessiva di ben 14.100.000 lire, garantita solo in parte dal capitale di 27.575 azioni della Navigazione Generale Italiana (Ngi). Ormai la situazione finanziaria dei Florio precipitava di giorno in giorno, sino a convincere a fine 1908 la banca milanese, del cui CdA peraltro il commendatore Ignazio faceva parte, dell'opportunità di intervenire, per evitare il rischio che le loro azioni finissero ad acquirenti di scarsa potenzialità finanziaria ed estranei al gruppo ed agli interessi che fanno capo alla Navigazione Generale Italiana.

tempo. Ignazio Florio creava industrie dotate però di moderni servizi per gli operai, costituiva un Istituto assistenziale per ciechi, iniziava la costruzione del futuro teatro Massimo. Ed è proprio con lui che Favignana trova un posto preciso nella leggenda dei Florio. Fu di questo periodo anche la costruzione nell'isola della medioevaleggiante Palazzina Florio del 1878, opera dell'architetto Damiani Almeyda. Ma nella memoria collettiva questa famiglia viene identificata con gli anni in cui raggiunse il suo apogeo economico, d'immagine e di influenza, allorché Ignazio *junior* successe al padre e sposò la nobile e bella Franca Jacona di San Giuliano, colei che D'Annunzio chiamerà "donna Franca"³. È la Belle Epoque: i sintomi della Grande Depressione della fine dell'Ottocento, che immiserisce le campagne soprattutto meridionali, vengono cancellati in una frenesia mondana che renderà celebre la coppia. In questi anni la storia sembra coincidere con il mito.

Ma Ignazio Florio, pur negli aspetti contraddittori del quadro economico di quest'epoca, non tralasciò le iniziative. Portò a perfezione la produzione di Marsala. L'ingresso della famiglia nel mondo del credito fu completo: costituì diverse società nel campo delle riparazioni navali e nel campo della siderurgia. Entrò a costituire la Anglo-Sicilian Sulphur Company, grande società internazionale che rivitalizzò anche se per poco tempo, lo sfruttamento delle risorse minerarie delle isole. È del 1900 la fondazione del giornale L'ORA di Palermo; sulle sue pagine trovarono eco in una apposita rubrica le gesta mondane della famiglia Florio. Ma il giornale doveva nelle intenzioni del suo fondatore, anche essere strumento di diffusione del programma modernizzatore del Consorzio Agrario Siciliano, un'organizzazione da lui promossa che associava i maggiori proprietari terrieri dell'isola.

Nel 1897 Ignazio Florio inaugurava finalmente il Teatro Massimo, la cui costruzione era stata iniziata dal padre. Ma una serie di disgrazie personali, ai primi del Novecento, colpirono Ignazio e Franca Florio; la morte di tre figli in tenera età nell'arco di due anni fiaccò la spirito della famiglia. Inoltre già da tempo era mutato il quadro economico del Meridione ed internazionale, così come tramontava la Belle Epoque e si affacciavano le nubi delle future difficoltà⁴. La famiglia Florio si trovò dinanzi ad una realtà economica, sempre più depressa e dovette affrontare fallimenti e chiusure di attività; dovette vendere parti sempre più consistenti del suo patrimonio per affrontare con larghezza l'oscuro periodo fra le due guerre. Il loro destino economico, al di là delle pur gravi vicende familiari, era sicuramente già stato segnato da uno sviluppo economico che ha visto nel Meridione d'Italia il sommarsi delle difficoltà per favorire lo sviluppo industriale delle regioni settentrionali. Ma nel giudizio unanime i Florio sono stati i rappresentanti di una Sicilia industriosa, creatrice di ricchezza; moderna, riscattata dall'immobilismo della cultura feudale, una Sicilia centro di cultura, dalla vocazione mediterranea ed europea al tempo stesso.

Lo stabilimento Florio di Favignana, tempo florida azienda che impiegava oltre 800 dipendenti, fu commissionato nel 1874 da Ignazio Florio; a pochi anni dalla sua inaugurazione lo stabilimento per la preparazione e l'inscatolamento del tonno lavorava più di 10.000 pesci all'anno. I tonni venivano pescati tra maggio e giugno ogni anno, da luglio in poi

5. Altri svantaggi sono ad esempio eventuali costi aggiuntivi per l'aggiornamento del personale e il possibile allontanamento degli utenti meno esperti rispetto all'applicazione troppo avanzate che risultano "invadenti".

6. Cfr. Pasca Vanni, Russo Dario, *Corporate image. Un secolo d'immagine coordinata dall'AEG alla Nike*, Lupetti, Milano 2005.

7. Alongi Renato, Cirino Paola (a cura di), *Torino*, Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Palermo 2011 (in corso di pubblicazione).

iniziava il periodo di riposo. La mattanza, dal verbo *mactare* cioè uccidere in latino, si effettua una sola volta all'anno, in primavera, durante il periodo di migrazione di questi pesci.

La "mattanza" riassume storicamente nella mente delle genti di Sicilia il valore simbolico dell'eterna lotta tra l'uomo e la natura, qui in forma di animale (come la corrida spagnola o la lotta titanica tra il marinaio e il *marlin* ne *Il vecchio e il mare* di Hemingway): rituale popolare, tradizione corale, cerimonia intensa e crudele, intrisa di forti significati culturali. I branchi di tonni spinti dalle correnti orientali del mediterraneo si ritrovano ogni anno a primavera nelle calde acque del Canale di Sicilia per l'accoppiamento, ed è qui che i pescatori organizzano il sofisticato metodo di cattura, secondo una tecnica antica e rigidamente codificata. Gli animali vengono dapprima guidati all'interno di un sistema di reti e ancore galleggianti che li incanala verso la "camera della morte"; a questo punto le imbarcazioni chiudono da ogni lato il quadrilatero e i "tonnaroti" issano la rete dove i tonni soffocano, storditi per la mancanza di spazio e di acqua. È il momento della mattanza: i marinai colpiscono i tonni con gli arpioni e li issano sulle barche, mentre l'acqua diventa rossa del loro sangue in un crescendo impressionante. Lo sforzo è immenso, il pericolo elevatissimo: un colpo di coda violento del tonno può uccidere un uomo. Una tecnica di pesca ma anche rituale, con un vocabolario ricchissimo di termini che derivano dalla tradizione araba, a cominciare da *rais*, capo in arabo, che indica chi comanda i tonnaroti; anche i canti e le preghiere che propiziano la pesca sono di evidente derivazione araba.

I tonni pescati vengono quindi portati all'interno dello stabilimento; appesi ad una serie di cime, tagliati, puliti, privati delle uova – che vengono lavorate a parte –, bolliti, messi in salamoia o immersi nell'olio di oliva. Infine confezionati nelle tipiche scatolette contrassegnate dall'immagine del leone dei Florio che si abbevera alla riva di un ruscello.

Al di là dei fatti simbolici comunque il lavoro delle tonnare siciliane rappresentava in passato una voce complessa e importante dell'economia, con grandi stabilimenti (oggi splendidi esempi di archeologia industriale) e una vera attività imprenditoriale, con un forte indotto, per la lavorazione e la conservazione del pesce. Nelle isole le tonnare sono importanti per l'economia sin dal 1453, quando divennero titolo di baronia. Seguendo poi il flusso degli interessi marittimi e commerciali dei liguri verso quest'arcipelago, i Pallavicini-Rusconi, banchieri genovesi, ottennero nel seicento da Filippo IV di Spagna l'arcipelago e le tonnare, in cambio di un loro grosso credito. Nel 1878 i Florio divennero proprietari di tutto; fu questa famiglia a rendere moderne le tonnare e a creare gli stabilimenti industriali per la lavorazione dei prodotti ittici. Successivamente arrivarono i Parodi, i quali ne divennero a loro volta i proprietari, confermando il rapporto esistente tra Egadi e Liguria.

Dal 2007 la pesca del tonno con il tradizionale metodo della mattanza viene vietata in Sicilia. Appena fuori dallo stretto di Gibilterra, scandinavi e portoghesi catturano centinaia di esemplari ogni giorno dell'anno, non lasciando alle uova dei tonni il tempo di schiudersi e alla specie di riprodursi. Il tonno, oggi, rischia l'estinzione, la pesca viene fortemente ridotta e i pesci vengono protetti.

L'ex stabilimento della Tonnara di Favignana, ridisegnato a partire dal 1874 da Giuseppe Damiani Almeyda, è dai primi anni Novanta proprietà della Regione Siciliana. Il progetto di restauro, curato dall'architetto Stefano Biondo e completato nel 1982, è stato realizzato grazie a fondi europei, con lavori di restauro avviati nel 2003, diretti e completati dalla Soprintendenza per i Beni Culturali e Ambientali di Trapani. L'attività di ricerca e progettazione è stata un percorso interdisciplinare, durante il quale architetti, storici, antropologi e altri studiosi si sono confrontati e hanno messo a punto un progetto per restituire alle Egadi, alla Sicilia e all'intera comunità una delle più grandi tonnare del Mediterraneo, assieme alla memoria di un luogo e della vita che ha ospitato.

Inaugurato nel giugno del 2009, l'edificio si articola intorno alle grandi corti che distribuiscono spazi e ambienti diversi per dimensioni e destinazioni d'uso: uffici, magazzini, falegnameria, officine, spogliatoi per gli uomini e per le donne, magazzino militare, stiva, galleria delle macchine, "trizzana" e "marfaraggio" (per il ricovero delle barche), locali a servizio della lunga batteria di forni per la cottura del tonno e, infine le tre alte ciminiere che svettano su tutto. Dentro lo stabilimento, a testimonianza dell'attenzione dei Florio alla condizione degli operai, si trovava anche un'infermeria e persino un asilo nido per le donne che vi lavoravano.

Attraversando l'interno del complesso, nella sequenza di archi estesi su una superficie di circa 32.000 mq., si incontra il museo della tonnara con le sue barche d'epoca, le reti intrise di salsedine con le quali si praticava la cattura e l'uccisione dei tonni, e i macchinari utilizzati nel processo di lavorazione del pesce. Nella ricostruzione degli spazi sono state di fondamentale importanza le testimonianze degli antichi pescatori, che hanno descritto, con l'orgoglio di chi ha vissuto un'epoca straordinaria, le pesche miracolose, i cicli produttivi, le innovazioni tecnologiche introdotte dai Florio.

Gli Interventi di restauro sono stati particolarmente rispettosi dei materiali e tecniche costruttive preesistenti, tipici della tradizione artigianale trapanese: tufo di Favignana per murature, pilastri, volte e grandi archi, legno per le capriate e orditure delle coperture.

Salvato dal degrado fisico e riportato alla grandiosità originaria, l'ex Stabilimento Florio di Favignana è riaperto al pubblico dal settembre del 2010 per ospitare un progetto d'eccellenza che coinvolge l'Assessorato Regionale dei Beni culturali, il Comune, Legambiente, il Fai, le Fondazioni Whitaker, Buttitta, Sambuca e Orestyadi. La fabbrica è stata infatti riconvertita a centro di progettazione, realizzazione e gestione di una serie d'iniziative di alto valore culturale.

Tra i vari allestimenti espositivi due installazioni multimediali olografiche di grande effetto e suggestione, una saletta per la proiezione di filmati storici, due sale dedicate all'esposizione delle immagini dei grandi fotografi dell'Agenzia Magnum, una serie di pannelli didattici sulla pesca e sulle attività più significative della tonnara. Nella sezione dedicata ai Florio, il racconto del genio imprenditoriale della famiglia che in quella struttura, completamente autosufficiente, dalla metà dell'Ottocento, costruì un vero e proprio paese nel paese, dando lavoro a centinaia di operai dell'isola e della Sicilia.



5. Altri svantaggi sono ad esempio eventuali costi aggiuntivi per l'aggiornamento del personale e il possibile allontanamento degli utenti meno esperti rispetto all'applicazione troppo avanzate che risultano "invadenti".

Da luogo di produzione a spazio museale multimediale. Se un Bene Culturale può essere considerato tale per la sua intrinseca capacità di proporsi come motore di sviluppo di un territorio, ciò accade soltanto a condizione che si riesca a portare a segno una serie di attività di riqualificazione, valorizzazione e comunicazione dei Beni stesso; vale a dire un progetto che permetta di recuperarne, rilanciandoli, i luoghi materiali e i valori immateriali, per offrire al fruitore un'esperienza conoscitiva ed emotiva. Il ruolo del design, allora, è quello di garantire la qualità di questa fruizione, in sinergia con le altre discipline preposte alla tutela del Bene, non soltanto curando l'allestimento dei luoghi storicizzati, ma anche potenziandone la visibilità con attività di comunicazione e servizi progettati ad hoc. In tal modo, il fruitore viene coinvolto al di là della semplice conoscenza del Bene fisico, attraverso percorsi, linguaggi e nuove tecnologie fortemente coinvolgenti.

Espressioni come *new media* o "realtà virtuale" fanno oggi parte del linguaggio corrente. È per questo che, in ambito museale (ma non soltanto) tecnologia e innovazione rappresentano un binomio fondamentale per conseguire obiettivi importanti, trasformando i sistemi tradizionali di gestione e fruizione dei Beni Culturali in relazione alle esigenze del nostro tempo. Nella "società dell'informazione", il digitale ha sostanzialmente mutato le tecnologie della comunicazione, favorendo la progettazione di suggestivi scenari interattivi. Ciò risulta determinante anche nella trasmissione dei messaggi culturali, considerato il continuo aumento delle domanda culturale (si pensi al turismo culturale e al marketing esperienziale), sia quella rivolta alla conoscenza del patrimonio fisico sia quella rivolta alla fruizione di mostre ed esposizioni temporanee. Le "attrazioni" culturali, infatti, costituiscono un'importante motivazione per il turismo qualificato, oggi più che mai costituito da viaggiatori maturi, consapevoli ed esigenti, per i quali il museo rappresenta un "giacimento d'informazioni" che possono essere più pienamente espresse ed elaborate attraverso le nuove tecnologie (dell'informazione).

Le nuove tecnologie applicate in ambito museale, pur comportano alcuni svantaggi intrinseci, come alti costi di produzione e di aggiornamento dal punto di vista tecnologico e contenutistico oppure, talvolta, paradossalmente, un eccesso d'informazioni che può portare alla neutralizzazione e alla saturazione dei contenuti⁵, comportano anche significative potenzialità che ne hanno determinato l'affermazione anche negli ambienti museali: la possibilità di introdurre nuovi linguaggi espressivi; collegamenti spazio-temporali adattabili a diversi modelli di apprendimento, adeguati anche al pubblico più giovane; molteplici livelli di apprendimento, che incontrano le esigenze di un pubblico vario, da quello più qualificato (e informato) a quello più distratto e occasionale; soluzioni orientate un determinato *target*, con determinate caratteristiche; nuove professionalità e possibilità di occupazione per figure sempre più qualificate.

In questo quadro, l'ex Stabilimento Florio rappresenta per Favignana una grande opportunità. Si tratta, infatti, di una delle più antiche Tonnare del Mediterraneo, che ha mosso fino agli inizi del secolo scorso l'intera economia dell'isola, coinvolgendo quasi tutta la comunità: gli uomini

6. Cfr. Vanni Pasca, Dario Russo, *Corporate image. Un secolo d'immagine coordinata dall'AEG alla Nike*, Lupetti, Milano 2005.

7. Renato Alongi, Paola Cirino (a cura di), *Torino*, Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Palermo 2011 (in corso di pubblicazione).

provvedevano alle attività preparatorie, disponevano la tonnara e partecipavano alla mattanza, mentre le donne e i bambini si occupavano della seconda fase del lavoro, dentro lo stabilimento, dal trattamento all'inscatolamento del tonno. Il modello economico di tipo imprenditoriale proposto dai Florio diede un forte impulso all'intero sistema produttivo, nel quadro di un complesso industriale davvero innovativo tecnicamente avanzato e organizzato in modo moderno. Di recente, lo Stabilimento diventa spazio museale, restituendo all'isola di Favignana la sua storia e la sua cultura materiale.

Per quanto riguarda la comunicazione visiva, innanzitutto, segnaliamo il marchio, progettato dall'architetto Renato Alongi nel 2010. Si tratta di una stilizzazione dell'edificio che ospita il museo, a ribadire l'unità di contenitore e contenuto: un tratto orizzontale che attraversa tre segmenti più spessi, i quali richiamano le ciminiere, suggerendo graficamente la configurazione architettonica dell'ex stabilimento. Ma il marchio dell'ex stabilimento Florio di Favignana ha altre valenze, è capace d'ingenerare diverse evocazioni: per esempio, potrebbe ricordare i "tonnaroti" che tirano una rete oppure gli arpioni che catturano il pesce o ancora i tonni intrappolati nella rete. Insomma, una configurazione essenziale si presta a suggerire una serie d'immagini che compongono una rete concettuale variamente collegata alla Tonnara e alla mattanza.

Manca, però, una declinazione del marchio negli artefatti grafici principali di un'immagine integrata o coordinata che miri a definire la propria identità per comunicarla con efficacia⁶. Vale anche la pena di notare che l'ex Stabilimento di Favignana non possiede un proprio sito, progettato e gestito *ad hoc*, per restrizioni da parte della Soprintendenza dei Beni Culturali di Trapani, che impone a tutti i siti siciliani una piattaforma *web* centralizzata. Limiti e insufficienze sulle quali occorrerà riflettere e agire.

Dove invece il progetto museale raggiunge notevoli risultati è nell'applicazione delle nuove tecnologie, che rendono possibile la realizzazione di due ambienti altamente comunicativi e stimolanti: le video-installazioni "Torino" e "The Death Room", entrambe curate da Renato Alongi. "Torino" nasce da una serie di testimonianze orali di alcuni anziani operai dell'ex Stabilimento presentate in forma visiva. Più precisamente, nella grande sala Torino (un tempo stiva), oscurata scenograficamente, compaiono 18 autori-protagonisti su schermi olografici di grande formato, con audio su diffusori direttivi a campana. Viene così riprodotto un formidabile spazio entro cui è possibile esplorare mondi di esperienza (raccontati a voce, narrati) su celluloidi digitali: intensi primi piani, visi tesi, accenni di sorrisi, sguardi fieri, indagatori, beffardi che, al di là delle parole, senza ulteriori spiegazioni, sono in grado di restituire il senso dei discorsi avvenuti davanti alla telecamera. In tal modo, s'intende «contribuire a rinsaldare lo spirito comunitario dei partecipanti sia attraverso l'evento performativo e il rito del set cinematografico [...] sia attraverso una collaborazione riflessiva portatrice di nuove idee di comunità, fatte di senso di appartenenza e di consapevolezza dei propri patrimoni culturali»⁷. In altre parole, s'intende affermare l'importanza e la forza del patrimonio immateriale del luogo (pensieri, modi di vita,

storia vissuta, immaginari degli interpreti locali), rielaborandolo in chiave spettacolare. Per questo vengono operate alcune scelte registiche ben precise, come il rifiuto di usare la voce fuori campo (distante dal mondo dei soggetti protagonisti) o di sottotitolare le espressioni ricche di inflessioni dialettali, per non snaturare, traducendolo, il contesto entro cui hanno senso le testimonianze.

La video-istallazione "The death room" prende vita negli ex magazzini del carbone, che serviva un tempo ad alimentare i forni per la cottura del tonno. *The death room*, la "camera della morte", è il luogo in cui si svolge la mattanza. Questo antico e cruento metodo di pesca comincia in aprile, quando i tonnariotti dispongono, a largo, alcune reti, lunghe anche 4-5 km, formando camere subacquee, le quali inducono i tonni ad addentrarsi nelle maglie interne fino alla "camera della morte". A questo punto, lo specchio d'acqua, un attimo prima tranquillo, comincia ad animarsi: i tonni nuotano sempre più freneticamente, come impazziti, cercando una (impossibile) via di fuga. Quindi, la "camera della morte" si tinge di rosso, quando i tonni vengono arpionati e, stremati, vinti, sono issati sui "bastimenti", i barconi dei tonnaroti. La video-istallazione "The death room" allude a tutto ciò in modo poetico, in una sequenza di schermi di grande formato in tulle a maglia larga. Qui, in *loop*, sono proiettate immagini subacquee di branchi di tonni che nuotano, tra le reti, ancora ignari del destino che li attende. Queste scene si sovrappongono e si compenetrano, sfumando sulla parete in tufo a faccia vista. In lontananza, si sentono i canti ritmici, le "cialome", le nenie dei tonnaroti, già pronti a issare le reti. Il tutto si svolge una "liquida" composizione musicale di Gianni Gebbia, che immerge il fruitore in un'atmosfera coinvolgente, sinestetica e carica di significato.

Didascalie

162

La tonnara Florio, Favignana, Trapani, 2009, foto di Sandro Scalia.

168

Lo stabilimento dell'ex Tonnara di Favignana, foto di Antonio Scontrino.

169

Lo stabilimento dell'ex Tonnara di Favignana, foto di Antonio Scontrino.

Bibliografia

Alongi Renato, Cirino Patrizia, (a cura di), *Torino*, Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Palermo (in corso di pubblicazione).

Bodo Simona, (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003.

Bortolotto Chiara (a cura di), *Il patrimonio immateriale secondo l'UNESCO: analisi e prospettive*, Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato, Roma 2008.

Cancila Orazio, *I Florio. Storia di una dinastia imprenditoriale siciliana*, Bompiani, Milano 2008.

Candela Simone, *I Florio*, Sellerio, Palermo 2008.

Clair Jean, *La crisi dei musei. La globalizzazione della cultura*, Skira, Milano 2007

Consolo Vincenzo, *La pesca del tonno in Sicilia*, Sellerio, Palermo 2008.

Lazzaro Danzuso Giuseppe, Zinna Eugenio, *La mattanza. Il ritorno di Ulisse*, Miamone, Catania 1897.

Ferrara Cinzia, *La comunicazione dei Beni Culturali. Il progetto dell'identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti, Milano 2007.

Fundarò Anna Maria, *Design e musei, i musei siciliani: allestimenti e museografia*, Libreria Dante, Palermo 1987.

Fundarò Anna Maria, *Giuseppe Damiani Almeyda. Tre architetture tra cronaca e storia*, Flaccovio Editore, Palermo 1999.

Giuffrida Romualdo, Lentini Rosario, *L'età dei Florio*, Sellerio, Palermo 1985

Li Vigni Valeria Patrizia, (a cura di), *Il lavoro del mare. Lo stabilimento Florio di Favignana*, Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali ed Ambientali e Della Pubblica Istruzione, Dipartimento Regionale dei Beni Culturali Ambientali ed Educazione Permanente, Trapani 2003.

Mottola Molfino Alessandra, *Viaggio nei musei della Sicilia. Guida ai luoghi*, Kalos, Palermo 2010.

Pasca Vanni, Russo Dario, *Corporate Image. Un secolo d'immagine coordinata dall'AEG alla Nike*, Lupetti, Milano 2005.

Ruggeri Tricoli Maria Clara, *I fantasmi e le cose. La messa inscena della storia nella comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2000.

Zuliani Stefania, *Effetto Museo. Arte, critica, educazione*, Mondadori, Milano 2009.



ABSTRACTS

Design & Cultural Heritage

Fulvio Irace
Politecnico di Milano

At first, the impact of design on cultural heritage may sound outrageous: design has its roots in the industrial culture of the twentieth century, while cultural heritage refers to the realm of history and the past. Yet this encounter is made possible by a double revolution. On the one hand, design no longer exclusively refers to the idea of standard and of machine-made objects and the term cultural heritage no longer exclusively describes artefacts from the remote past, but also the heritage of the industrial society of the nineteenth and twentieth centuries along with all of those anthropological aspects of human behaviour that fall within presumably intangible culture. On the other hand, all major cultural institutions – museums, libraries, archives, etc. – are currently experiencing a crisis that concerns not only the economy, but also their own content. Design can seek to guide these transformations and find the best resolutions possible for these problems. New digital technologies can address the challenges of communicating with society, taking care to avoid any dangerous ambiguity between material and virtual reality.

The future is in the past

Philippe Daverio
Università degli Studi di Palermo

Design must both indicate a utopic direction and be able to imagine a different world through its plan. For example, a testimony of the past such as the Ziza's Stele in Palermo, with its inscription in four languages, evokes a Mediterranean rich with relationships between cultures that no longer exist today; we try to imagine them again using design.

The relationship with cultural heritage might be a starting theme for thinking up new utopias of radical transformation of Southern Italy. A first possible direction could be that of launching large-scale restorations of areas that are now abandoned, but still surrounded by extraordinary landscapes; Craco in Basilicata and Poggioreale in Sicily are two cities that could become gymnasiums of utopian experimentation, bringing the greatness and harmony with the landscape of some of the great constructions of the past back to the surface.

It is unthinkable that today's Europe doesn't take care of the cradle of its own civilization, therefore it is our duty, as experts in design and University professors, to push Europe to imagine a large-scale economic intervention on these themes and places: a Marshall plan for the South.

Protection and valorisation of cultural heritage in Italy: criticality and potentiality

Michele Argentino

Università degli Studi di Palermo

A clear definition of cultural heritage is the necessary prerequisite for the organisation of a system of laws, structures and people able to promote its protection, management and development. Today's Italy must be considered as the repository of a cultural heritage which belongs to the entire world, and of which it should be regarded as the custodian. Notwithstanding Italy's good legislation, the country developed and industrialised to the detriment of its territory and of its cultural heritage. Today, the entrance of goods whose most important value lies in their cultural content into the economic circuit could provoke irreversible damage. In Sicily, the general situation of cultural heritage is quite critical, especially regarding its management and communication. Moreover, the economic commitment necessary for the maintenance of these two aspects is much more than the human and material resources available. Hence, even the supply of cultural tourism often fails to compete with an increasingly qualified international competition. It is necessary to introduce innovations in planning, management and formation and, above all, to remain on the side lines of the digital technology revolution.

Design for cultural heritage and cultural production in the context of crisis

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

For many years, design has been elaborating and establishing theories and practices around cultural heritage issues. Above all, this discipline has emphasized and explored the huge potential of cultural heritage as a resource that is particularly widespread throughout the national territory and is becoming more and more central in territorial development. Moreover, cultural heritage must be considered as a sustainable and renewable good, as it enables the development of awareness and knowledge, which are usable, yet not merely consumable. Currently, in an era of global crisis, besides the subjects of development and communication, design must reflect upon the new values that cultural heritage can activate, in order to offer modes of opposing and of effectively resolving the effects of the crisis to society. The initiatives that propose the use of new virtual and interactive technologies, that involve the public in the fruition of artistic and museum products, are opportunities to practice new forms of planning and of expression. These initiatives are examples that should be analysed by looking at the technological instruments that they use, their capacity to involve the user and share information with him/her. Moreover, such new technologies can produce communicational and experiential artefacts that develop new languages and 'cultural' products, to which design is called on to contribute.

The Virtual Museum perspective in the present context of the global financial crisis

Wim van der Weiden

European Museum Academy

In the past, most museums were inward oriented, authoritative. The collection was stored for research by curators and scientists. Nowadays most museums are externally focused, consultative. Museums have become communicators, wanting to explain the meaning of objects and/or the stories behind them.

The present statement is: *museums are about people, not about collections*. One of the consequences of this radical change is the growing interest in and attention to intangible (immaterial) heritage. Very often this means that objects are currently used to illustrate stories concerning intangible heritage. The story is the starting point, not the object. During these developments, Internet and the World Wide Web revolutionised the world. Thanks to evolving technology, museums could meet the new expectations. The 'virtual museum' can be seen as the most recent step in this development.

The beauty of a virtual museum is its capacity to connect the visitor – the user – with valuable information across the entire globe. A virtual museum shows (a selection of) its collections, presents exhibitions with plenty of background information, has educational interactive games and offers answers to the questions and requests of its users in a "help-desk" feature.

Museum Sustainability and the Green Museum: emerging trends, contradictions, perspectives

Massimo Negri

European Museum Academy

This article starts by briefly outlining the emergence of the notion of sustainability in the European museums' sphere in the last few decades in a context characterized by three crucial elements: the financial global crisis, climate change and the unlimited growth of museums all over the world and especially in our continent. After a short overview of some of the documents that have driven the debate on sustainable development for museums, the author illustrates some data concerning the constant quantitative growth of museums in Europe since the '70s. The analysis also focuses on some of the exhibition costs, which give an idea of the level of capital investment that has been typical of museum activity in this area during this long period of expansion. The article asks whether we are facing the final stage of a development phase which has been lasting for almost half a century. Having stressed the wider scope of the concept of sustainability in current times, and the way it goes far beyond the notion of energy saving and embraces the idea of the "green museum" as well as the vision of a museum that is financially and socially sustainable, the article tries to envision some of the trends that could emerge in the near future in museum conceptualization and management in order to fulfil this vision of sustainability.

User-generated museums and darwinism in cultural heritage

Giampaolo Proni

Università di Bologna

Cultural heritage can be semiotically defined as the result of a codifying action operated by different subjects in a negotiation situation. In contemporary societies users are the main subjects of cultural heritage production. This generates a Darwinian selection process. Web 2.0, with its user generated approach, represents a system for the selection of content by users. Such a system can be applied to cultural heritage production. An example is given and some conclusions are drawn.

Sicilian models of renovation. Riso, the diffused museum

Renato Quaglia

Project curator at Riso Contemporary Art Museum, Palermo

Contemporary cultural heritage requires the same care and protection as historical inheritance. This is especially true when that heritage is deeply intertwined with the identity and the history of a region such as Sicily. In Sicily, contemporary art has an 'epic' and sometimes even 'tragic' origin, which has generated an extraordinarily original concept of public assets: a Sicilian model gifted with a powerful identity and modernity factor. There are two events that were pivotal in the construction of this model. The first is the reconstruction of Gibellina after the 1968 earthquake, under the leadership of its mayor Ludovico Corrao, which resulted in the creation of one of the largest outdoor contemporary art parks. The second is the 'Fiumara d'Arte' in the territory of Castel di Tusa, an outdoor contemporary art museum designed by Antonio Presti. When the opening of a contemporary art museum in Palermo was being considered, the interpretation of these events was fundamental for the definition of the project of the Palazzo Riso museum. This museum was conceived as the core of Sicily's contemporary art network, unique in Italy, based on the two poles of Gibellina and Castel di Tusa.

The reconstruction of Gibellina after the earthquake: the re-creation of cultural heritage and the activation of new planning processes.

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

The story of Gibellina is the extraordinary story of a town, located in Belice Valley in Sicily, that was rebuilt after a terrible earthquake that completely destroyed it in 1968. However, the process of reconstruction that the State bureaucracy had begun was overshadowed by the visionary project of the mayor Ludovico Corrao: to foster the renaissance of a town that would embrace art and culture inhabited by an open and aware community. A new era began, with an extraordinary season of cultural production surrounding and filling the town and its environment, during which Gibellina became an international centre of intellectuals and artists. Today, Gibellina is a place rich with works of art and architecture, but it is also a place that seems to be on its way to becoming an "archaeological site" of a very recent story. The town today intends to put together an enormous mosaic, made of artefacts and memories, using new technologies with the aim not to simplify but instead to display the complexity of Gibellina's cultural heritage. Through the proposal of a digital and multimedia archive, the intention is the reconstruction of the relationship between the visible parts of the city's heritage and what is hidden, far or forgotten.

The design of meaning. The musealization of the archaeological site in Arslantepe, Turkey

Dario Mangano

Università degli Studi di Palermo

Musealizing the remains of architectural artefacts, such as the palace complex at Arslantepe, means creating a semiotic machine, no less. It is not only a matter of showing what it must have looked like in the past or placing it in its historical setting, but also a matter of making its value topically relevant, making the structure effective in terms of communication, and reconstructing its meaning for the present. This is the only way a museum can aspire to being valid from both a cultural and economic point of view. Consequentially, every decision that has to be taken must express a precise strategy, of which semiotics is the key.

The purpose of this article is to let the reader look behind the scenes of one specific experience, without forgetting that cooperation between semiotics and archaeology can go much further than this particular case, including the methodology used for study, and its epistemological premises.

Naturalistic museums
as environmental
and cultural presidia.
The University
of Palermo's Botanical
Garden

Angelo Pantina

Università degli Studi di Palermo

The functions of a botanical garden are fundamentally those of the conservation, scientific research, exhibitions and educational activities. The strength of the social action of these types of museums derives from both their ability to produce and disseminate scientific knowledge and the wealth of their possessed assets.

The Botanical Garden is a particular type of museum, a living museum, dynamic and changing throughout the different seasons of the year.

Some science museums have already started down the path of innovation in research and conservation. The increasingly important role assumed by the conservation of biodiversity and the study of environmental problems has been validated by many studies that have attested to the great attention to the preservation of natural resources, but also the awareness of the need to involve citizens through open access to collections and research. To begin to think about a new socio-cultural role of the botanical garden, and not only about its pedagogical aspects, we should start thinking about a wide range of activities, languages and communication techniques, including games, art, multimedia techniques, and also public events and 'laboratories of making'.

Mapping the geography of material and immaterial culture in Sicily

Cinzia Ferrara

Università degli Studi di Palermo

This essay tackles the subject of the representation of territories, which is the object of cartography from a different angle: the complex relationship between image and text. This relationship is already observable in the first cartographic depictions and occurs strongly in the more recent and increasingly diffused infographic maps, expressions of a compact set of intertwined compositions, contents and levels of interpretation. These maps are not merely designed with the aim of orienting. They also have been used to describe, read and understand reality, and still act as true devices for the interpretation and knowledge of reality. The study traces the history of this discipline that, in Sicily, goes from descriptions and maps of Arab travellers, Grand Tour tales, cartographic representations to more recent infographic maps: documents of all kinds that can contribute to the comprehension of places by putting together not only the material elements that compose the Sicilian territory, but also its many immaterial traits.

Design & Open Source for Cultural Heritage

Elena Rosa

Università di Genova

The role of cultural heritage and museums is changing in a dynamic scenario where new technologies, new organizational forms and new resources (knowledge) must all be used in the crucial task of searching for sustainable socio-economic models. Today's designers can rely on new tools to identify what role legacy can play in the profiles, perhaps unprecedented, of emerging users, without altering the original heritage at the heart of their projects.

Mining Museums. Evocational-historical and scientific- didactical itineraries at Trabia-Tallarita

Francesco Monterosso

Università degli Studi di Palermo

The area of Trabia-Tallarita, which formerly was a sulphur mine, is located in the heart of Sicily, near Caltanissetta. The area is the repository of a multi-faceted history, the history of a particular industrial and commercial development. It is the story of a scientific and technological evolution, the story of men and families and of a whole society that revolves and changes around the mine.

The exhibition, designed by Michele Pedrazzi (interactive designer) and implemented by Asteria Multimedia of Trento, collects all of these interwoven elements through visual and sensorial experiences, such as the simulation of the gallery descent, the immersive room with a 360° projection and various interactive work tables. The former power station, "Palladio," is the receptacle of this recovered narrative route, along with other rooms, thanks to the redevelopment project supervised by the Soprintendenza per i Beni Culturali e Ambientali of Caltanissetta.

Design for Cultural Heritage between narrative and new technologies

Raffaella Trocchianesi

Politecnico di Milano

This essay examines the role played by narratives in the design of cultural experiences. It argues that narratives are part of a strategy aimed at eliciting a "multidimensional" visit. The relationship between cultural assets and user is analysed, both in terms of models of cultural experience and in terms of languages, focusing on the potential of new technologies. Two case studies are presented (both in relation to the museum and to the urban dimension) as examples of project attitudes consistent with the narrative framework introduced in the theoretical part. These cases represent a possible interpretation of the narrative paradigms of cultural experience in the exhibition and communication design field.

Archives and Modern heritage. A mapping in Lombardia

Graziella Leyla Ciagà

Politecnico di Milano

The research project stems from a desire to design new visual interfaces for network access to architectural works, implementing a specific trial on the Milan's heritage from second half of the twentieth century. The aim is to relate architectural projects to the history of their design and construction, which is retraced thanks to project documents kept in the architects' archives. The research project aims to develop a prototype capable of activating new strategies for developing the knowledge, enjoyment, communication and on-line dissemination of Modern heritage, by turning to different user profiles. The web makes the establishment of connections and relationships between archives and works possible, something that was hardly imaginable in the era of paper. Knowledge is currently the founding assumption in protecting cultural heritage throughout the territory, which is too often subject to radical transformations. Protection can only come from an awareness by the general audience of the value and quality of those works that have built the modern landscape.

This trial is located in the context of the mapping, census-taking and describing which has taken place for several years on the double track of archives and architecture. It is made possible by the collaboration between the Politecnico di Milano and the Minister for Cultural Assets and Activities, the Center for Advanced Study in the Visual Arts and the Regional Government of Lombardia.

The design of the intangible for the development of cultural identity. The Florio Tonnara in Favignana

Benedetto Inzerillo, Dario Russo

Università degli Studi di Palermo

The name Florio is bound in an indissoluble bond with the Egadi Islands, purchased by Ignatius senior in 1874. Retracing the most significant themes in the history of this family comports having to account for a parable that, over a century, sees them begin as emigrated merchants to then become the protagonists of their time and finally decay in a golden and tragic sunset. In 2007, tuna fishing by the mattanza method was banned in Sicily. In Favignana, the buildings of Florio's once flourishing company fell into disuse, and have today become a museum. Saved by physical deterioration and returned to its original grandeur, the former Florio Plant of Favignana reopened to the public in September 2010 to host a project of excellence. In this context, the former Florio Plant represents a great opportunity, because, as a museum, it resituates the island's history and its (material) culture.

The project has achieved remarkable results in the application of new technologies that make the construction of two highly communicative and challenging environments possible: the video installations "Torino" and "The Death Room", both edited by Renato Alongi.

a Michele



Crediti fotografici / Photo credits

© Sandro Scalia
© Giuseppe Tedeschi

Per gentile concessione / Courtesy

Archivio Agnoldomenico Pica
Antonio La Gumina
Erika Pino
Antonio Scontrino

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'editore

L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali fonti iconografiche non identificate

ISBN 978-88-17-06986-1

Tutti i diritti riservati

© 2013 Università degli Studi di Palermo
Dipartimento di Architettura
Sezione Design e Architettura

© RCS Libri S.p.A., Milano
www.rizzoli.eu
Prima edizione: ottobre 2013

192

Finito di stampare nel mese di ottobre 2013
presso

Printed and bound in Italy on October 2013
by