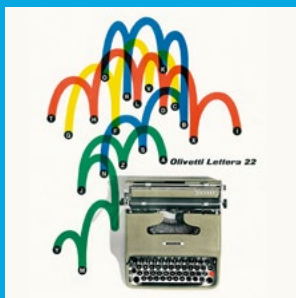


MD Journal  
[8] 2019



# IL DESIGN COME BENE CULTURALE

DESIGN AS CULTURAL HERITAGE

MEDIA MD



IL DESIGN COME  
BENE CULTURALE  
DESIGN AS  
CULTURAL HERITAGE

Editoriale

**Emanuela Bonini Lessing,**  
**Alessandra Bosco, Fiorella Bulegato,**  
**Dario Scodeller**  
*Issue editors*

Essays

Alessandra Bosco, Lucilla Calogero,  
Maria D'Uonno, Elena Dellapiana,  
Elena Formia, Federica Guidi,  
Tommaso Listo, Viktor Malakuczi,  
Nello Alfonso Marotta, Alfonso Morone,  
Susanna Parlato, Dina Riccò,  
Federico Rita, Dario Scodeller,  
Laura Succini, Carlo Vinti



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

# MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 8, Luglio 2019 Anno IV

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella *Direttore*

Veronica Dal Buono *Vicedirettore*

Dario Scodeller *Vicedirettore*

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset, Claudio D'Amato, Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak, Claudio Germak, Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Hans Kollhoff, Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone, Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris, Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey, Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni, Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi, Valeria Bucchetti, Rossana Carullo, Vincenzo Cristallo, Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto, Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti, Lorenzo Imbesi, Alessandro Ippoliti, Carla Langella, Alex Lobos, Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Giuseppe Mincoelli, Kelly M. Murdoch-Kitt, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza, Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani, Eleonora Trivellin, Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasquèz, Alessandro Vicari, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Annalisa Di Roma, Fabrizio Galli, Monica Pastore, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD  
Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara  
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara  
[www.materialdesign.it](http://www.materialdesign.it)

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

ISBN 978-88-85885-066 [print]

# IL DESIGN COME BENE CULTURALE

DESIGN AS CULTURAL HERITAGE



- 6 Editoriale  
Il design come bene culturale  
Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco,  
Fiorella Bulegato, Dario Scodeller
- Essays
- 16 Monadi e/o sistemi  
Elena Dellapiana
- 28 Ramificazioni digitali del design come bene culturale  
Tommaso Listo
- 40 Antico-Contemporaneo  
Elena Formia, Federica Guidi, Viktor Malakucz, Laura Succini
- 52 Progettare l'esperienza  
Alessandra Bosco
- 70 Archivio come giacimento attivo e allestimento come interpretazione  
Dario Scodeller
- 90 Il design contemporaneo in mostra, narrato attraverso i dati  
Lucilla Calogero
- 100 L'identità come bene culturale tra sfruttamento e appartenenza  
Alfonso Morone, Susanna Parlato
- 116 Il design grafico come patrimonio  
Carlo Vinti
- 130 Tracce dal passato  
Maria D'Uonno, Nello Alfonso Marotta, Federico Rita
- 142 Libri e Booktrailer accessibili  
Dina Riccò

# Progettare l'esperienza

L'inclusione come approccio  
alla valorizzazione museale

**Alessandra Bosco** Università degli Studi della Repubblica di San Marino,  
Dipartimento di Economia Scienza Diritto  
[alessandra.bosco@unirms.sm](mailto:alessandra.bosco@unirms.sm)

Il museo conserva nel proprio patrimonio materiale e immateriale tracce di storia, memorie collettive, elementi di cultura materiale in grado di orientare visitatori e residenti verso il riconoscimento dei valori della comunità locale. Un processo di valorizzazione fondato sul patrimonio custodito e sulla sua narrazione può per questo attivare la ridefinizione delle relazioni tra luogo, tempo, oggetti e persone, arrivando a coinvolgere nuovi attori e a promuovere il museo come centro culturale attivo e inclusivo.

Il contributo vuole far emergere come l'applicazione di differenti metodologie e pratiche progettuali finalizzate alla valorizzazione della cultura materiale locale e degli spazi che la custodiscono possano indirizzare verso virtuosi processi di inclusione.

*Valorizzazione del museo, Cultura materiale e immateriale, Processo collaborativo, Comunità locale, Inclusione*

The museum preserves in its tangible and intangible heritage traces of history, collective memories, elements of material culture that can guide visitors and residents towards the recognition of the values of the local community.

An enhancement process based on the preserved heritage and its narration can therefore activate the redefinition of the relationships between place, time, objects and people, getting to involve new actors and promote the museum as an active and inclusive cultural center.

This paper aims to arise how the application of different methodologies and design practices, focused on the enhancement of the local material culture and the spaces that preserve it, may lead to virtuous processes of inclusion.

*Museum enhancement, Tangible and intangible heritage, Collaborative process, Local community, Inclusion*

«Museums used to be closed boxes made out of concrete. Today museums are designed as open boxes connected to the outside world».

Kuma Kengo, *The Age of Forest* (2019)

L'architetto Kengo Kuma affermando che il museo, storicamente concepito come scatola chiusa, oggi è invece pensato e progettato come scatola aperta, connessa al mondo esterno, ha aperto a settembre 2019 la XXV Conferenza Generale Icom di Kyoto sottolineando la natura adattiva del museo dal punto di vista del progetto architettonico. Capace di adeguarsi nei confronti di un contesto storico-geografico e sociale, in grado di configurarsi e conformarsi rispetto alle istanze politiche ed economiche che lo governano (Mairesse, 2018), il museo è una risorsa profondamente radicata in un contesto spazio/temporale, impegnato, attraverso la valorizzazione del proprio patrimonio, nella costruzione e nella promozione della specifica identità, nello sviluppo e nella riqualificazione di economie locali (OECD/ICOM, 2019).

Con questi presupposti appare evidente come la definizione di museo non possa, pur con una contraddizione in termini, essere definitiva e universalmente valida, e quanto sia indispensabile l'esistenza di un continuo processo di riflessione e interrogazione scientifica sulla sua validità.

Alla verifica e all'aggiornamento di tale definizione ha lavorato fin dal 1946 l'International Council of Museums (ICOM) [1] che in anni recenti, alla luce delle sfide politiche e sociali emerse con determinazione nel XXI secolo, ha rilevato la sua inadeguatezza nei confronti di questioni come iniquità e ingiustizia sociale, rispetto alle quali alcuni musei hanno da tempo iniziato a interrogarsi adottando nuove politiche e differenti pratiche [2] (Giaccardi, Palen, 2008).

Nonostante la sperimentazione in atto presso virtuose istituzioni museali e i pronunciamenti internazionali nell'ambito della promozione dell'inclusione, dalla *Dichiarazione Universale dei diritti dell'uomo* (1948), alla più recente *Raccomandazione Unesco sulla protezione e promozione dei musei e delle collezioni, della loro diversità e del loro ruolo nella società* (2015), su questo tema è ancora in corso un contrastato dibattito. Sulla nuova definizione infatti, nonostante la prima fase di analisi portata avanti dal Museum Definition, Prospects and Potentials Committee, il coinvolgimento di operatori museali di diverse parti del mondo in un processo partecipato e la trattazione della questione da molteplici punti di vista durante la XXV Conferenza Generale



01

ICOM, il Comitato esecutivo non si è ancora pronunciato in modo definitivo, rinviando la decisione al 2020 (ICOM, 2019).

In questo panorama il museo, ed in particolare i musei dedicati alla valorizzazione dell'identità e della cultura materiale e immateriale di un luogo, considerati dalla *governance* e dalla comunità scientifica importante risorsa per lo sviluppo strategico locale (Pinna, 2000a), assumono un ulteriore ruolo. Ai principali obiettivi di costruzione della memoria collettiva e di promozione della specifica identità, portati avanti attraverso le attività di conservazione, documentazione, ricerca, esposizione e comunicazione del patrimonio custodito, si uniscono infatti quelli di inclusione, sostenibilità ed equità sociale. Questi scopi, se perseguiti in affiancamento alle consolidate attività museali, possono generare la programmazione di attività temporanee straordinarie, ma se integrati all'interno del sistema museale, con il contributo di referenti scientifici e operatori, possono indurre un differente coinvolgimento della comunità locale e dei visitatori, e determinare cambiamenti significativi nella concezione stessa del museo (Balzola, Rosa, 2011). In tal caso l'impatto generato dalla cultura, e in specifico dal museo sullo sviluppo locale, dà luogo ad effetti economici più ampi e solo in parte misurabili, con forti ripercussioni nell'ambito dell'economia della conoscenza e della condivisione (Formica, 2019).

01  
*Deutsches  
 Auswandererhaus-  
 German  
 Emigration Center,  
 Bremerhaven  
 (2005/2012)*

Contrastare la chiusura del sistema di gestione e organizzazione museale rafforzando i legami con l'economia e il tessuto sociale locale introducendo nuovi attori nel processo di sviluppo e valorizzazione significa proporre e indurre un ampliamento del sistema valoriale in grado di generare processi di innovazione e trasformazione delle istituzioni e al contempo di originare nelle persone il senso di appartenenza a nuove e più ampie comunità. Un contributo importante per attivare questi processi di cambiamento all'interno del museo è affidato al progetto che mediante la definizione di nuovi strumenti per la comunicazione e l'adozione di differenti metodologie e pratiche per la fruizione del patrimonio è in grado di inserirsi nel contesto esistente rinnovandone regole e paradigmi.

L'osservazione, lo studio, la raccolta dei dati e delle testimonianze relativi alla situazione specifica, sistematizzati in una valutazione critica, definiscono in prima istanza gli obiettivi e il contesto di progetto. La successiva individuazione della tipologia degli attori coinvolti e coinvolgibili nel processo – personale del museo, residenti, organizzazioni civiche, amministrazioni locali, università, ricercatori, professionisti, imprenditori e finanziatori – porta i progettisti a identificare gli strumenti e le metodologie da impiegare, a esplicitare l'ampiezza del progetto, a prevederne l'impatto sul territorio e a verificarne le modalità e le tempistiche di realizzazione.

Posto quindi il principale *focus* di progetto sull'inclusione sociale, la definizione degli obiettivi, la scelta degli ambiti progettuali coinvolti, la selezione della metodologia da adottare, guidano gli attori verso risultati specifici, validi nel peculiare caso, ma successivamente estendibili, implementabili o declinabili, a seconda delle soluzioni emerse lungo lo svolgersi del processo.

La selezione di casi studio e la loro disamina qui presentata mostrano come lavorare sull'inclusione all'interno di spazi museali orientati alla valorizzazione dell'identità e della cultura materiale del luogo possa essere più di un modo per fornire risposta alle questioni di disuguaglianza sociale emerse nel contemporaneo. Per i musei le sperimentazioni e i progetti effettuati in questo ambito hanno rappresentato infatti un'opportunità di crescita e di sviluppo in grado di indurre cambiamenti nel sistema di comunicazione e di esposizione, nella gestione dell'istituzione e del patrimonio e di generare nuove e diverse economie sul territorio. I casi studio sono stati analizzati rispetto a parametri predefiniti come: obiettivi di inclusione perseguiti, attori coinvolti, interazioni con il visitatore, risultati raggiunti.

### L'esperienza del patrimonio. L'inclusione del visitatore

Uno dei principali ruoli attribuiti al museo nei confronti del territorio su cui insiste è il ruolo sociale, culturale e politico insito nella sua attività. Al museo è richiesto di conservare, tutelare e studiare la collezione e il significato storico-culturale degli oggetti che la compongono, identificando, perseguendo e diffondendo i valori di memoria che la comunità ha riconosciuto e attribuisce alla collezione e alla sua presenza sul territorio. Gli oggetti prodotti, usati e collezionati rappresentano la cultura materiale della comunità che, unita al patrimonio orale custodito, ne costituisce la memoria storica (Pinna, 2000b; Lupo, Trocchianesi, 2013).

Tale considerazione si amplifica ulteriormente nel caso dei musei dedicati alla rievocazione di avvenimenti, periodi o fenomeni storici. In questi contesti il progetto, perseguendo l'inclusione, lavora sull'annullamento della distanza temporale tra visitatore e storia evocata, fornendo al visitatore la possibilità di interagire individualmente o collettivamente con il patrimonio custodito e con la sua narrazione in un'esperienza immersiva dei contenuti e degli spazi conservati, ricostruiti o rievocati essi siano.

Esempio di particolare interesse è il *Deutsches Auswandererhaus-German Emigration Center* a Bremerhaven, aperto nel 2005 e realizzato su progetto di Andreas Heller Architects and Designers di Amburgo. Dedicato all'emigrazione dall'est europeo verso gli Stati Uniti il museo è stato ampliato nel 2012 con l'affiancamento dell'ala dedicata all'immigrazione degli ultimi tre secoli in Germania (Cimoli, 2013; Eick, 2013).

Utilizzando come espediente narrativo le vicende del porto cittadino, dal quale tra il 1830 e il 1972 partirono 7,2 milioni di persone, il visitatore accede all'esperienza museale mediante la propria carta d'imbarco, il biglietto di ingresso. A ciascuna carta corrisponde una coppia di biografie, un emigrante e un immigrato in cui il visitatore è spinto ad immedesimarsi, condividendo, postazione dopo postazione, aneddoti, esperienze e situazioni. I profili, scelti dai curatori tra le tipologie più frequenti di migranti, restituiscono, in modo diretto ed emozionale, la complessità dei fenomeni migratori. Il viaggio del visitatore parte dalla banchina del porto, fedelmente ricostruita, e prosegue con l'imbarco e la traversata. Il percorso tra lettere, fotografie, cimeli di famiglia, documenti, liste passeggeri, diari, molti dei quali donati dai visitatori [fig. 01], lo conduce a Ellis Island dove, invitato a compilare i test utilizzati dall'ufficio immigrazione tra il 1892 e il 1954, prova l'esperienza

02



dell'interrogatorio. L'ispettore, incaricato di valutare la conoscenza della lingua e lo stato di salute mentale, in caso di risposte non ritenute corrette, può deciderne il rimpatrio, esperienza frustrante spesso accaduta ai visitatori più giovani. Il percorso prosegue incentrandosi poi sulla vita e le problematiche dell'immigrato in Germania. Contestualizzata nell'epoca contemporanea l'esperienza immersiva diviene ancora più forte, visto che all'annullamento della distanza temporale corrisponde l'annullamento della distanza sociale tra visitatore e migrante (Cimoli, 2013; Eick, 2013).

Propone un'esperienza immersiva relativa alla guerra l'applicazione avvenuta fra il 2013 e il 2016 del progetto di ricerca europeo *MeSch (Material Encounters with digital Cultural Heritage)* [3] a uno dei principali musei italiani dedicati alla Grande Guerra, il *Museo storico italiano della guerra* collocato a Rovereto dal 1921. *MeSch* offre ai curatori dei musei esperienze di co-design con sviluppatori informatici e designer per la definizione di sistemi interattivi atti a valorizzare e rinnovare l'esperienza del patrimonio custodito. L'uso di soluzioni e di tutorial sviluppati precedentemente e messi a disposizione della *community* di professionisti dei beni culturali fornisce agli stessi gli strumenti per ripensare l'esperienza del visitatore introducendo l'interazione con un dispositivo in grado di mediare il rapporto tra oggetto fisico in mostra e i relativi contenuti multimediali associati (Zancanaro et al., 2015; Not et al., 2019). In particolare, *Voices from the past in Fort Pozzacchio*, installazione divenuta dal 2016 parte del percorso di visita permanente, offre approfondimenti sull'impatto che la realizzazione di Forte Pozzacchio ebbe sulla vita degli abitanti. Il percorso di visita tra oggetti, reliquie, cartoline, fotografie, volantini, manifesti è integrato da paesaggi sonori evocativi e da testimonianze di combattenti e di civili che hanno lavorato o combattuto in quel luogo. Fruibili mediante audio e immagini, attivati dal

02  
Museo storico  
italiano della  
guerra di Rovereto  
(2013/2016)

visitatore mediante l'uso di uno *smart object* – una specie di ciottolo con tecnologia *Near Field Communication* (NFC) – rendono l'esperienza di visita più intima ed emozionante [fig. 02].

Lo sviluppo dei dispositivi ideati all'interno di *MeSch* con la collaborazione della Fondazione Bruno Kessler di Trento, promuovono una visita immersiva in grado di accorciare la distanza tra la storia e l'oggi. Ma il progetto si spinge oltre. L'esperienza del fruitore può essere aggiornata e implementata nel tempo dai referenti del museo che in autonomia possono gestire e ridefinire i contenuti associati al patrimonio (Petrelli et al., 2013).

### L'esperienza condivisa. L'inclusione della comunità locale

Lavorare al rinnovo dell'esperienza di visita con l'obiettivo di coinvolgere il visitatore in un percorso più immersivo può indurre – si vedano i casi sopracitati – alla formazione di gruppi di professionisti che insieme si dedicano alla valorizzazione del museo. I processi di collaborazione possono esaurirsi nella riprogettazione della visita, e in tal caso il museo ritornerà all'applicazione



03

03  
Museo della rappresentazione  
del Dipartimento di Ingegneria  
Civile e Architettura dell'Università  
di Catania (2015)

04



04  
Nuovi sistemi  
integrativi per  
la fruizione del  
percorso espositivo  
della Casa Museo  
(2017/2019).  
Incontro del  
gruppo di lavoro  
del progetto di  
ricerca triennale  
coordinati  
dall'Università  
degli Studi della  
Repubblica  
di San Marino.  
Foto Emanuele  
Lumini

delle consuete pratiche a garanzia del buon funzionamento della struttura, ma nei casi più virtuosi i processi di co-progettazione divengono attivatori di cambiamenti più profondi. La ridefinizione delle relazioni tra istituzioni e cittadini può infatti innescare e promuovere processi di trasformazione in grado di durare e di estendersi (King et al., 2016).

Lavorano con tali intenti i musei universitari il cui obiettivo è conservare, tutelare, valorizzare, ma soprattutto rendere accessibili alla più ampia collettività le collezioni d'arte e i fondi archivistici acquisiti, gli strumenti, i modelli e la documentazione letteraria ed iconografica delle ricerche operate e dei risultati raggiunti. Il *Museo della rappresentazione (MuRa)* del Dipartimento di ingegneria civile e architettura dell'Università di Catania, parte del Sistema museale di Ateneo, è un esempio. Il *MuRa*, che ospita progetti e disegni d'archivio dello studio dell'architetto catanese Francesco Fichera e una raccolta iconografica di incisioni e calcografie datate tra il 1700 e il 1800 tra cui si evidenzia quella di Giovan Battista Piranesi, fin dalla sua istituzione nel 2015 si è posto l'obiettivo di divenire *hub* di innovazione digitale per lo sviluppo del territorio, valorizzando e rendendo maggiormente fruibili alla comunità scientifica e alla società civile il patrimonio acquisito nel tempo. Per fare questo, considerata la propria natura museale e al contempo universitaria, i membri del Comitato scientifico hanno rivolto l'attenzione verso le nuove generazioni ponendo al centro del processo di rinnovo il coinvolgimento degli studenti universitari (Galizia, Santagati, 2018). Il perseguimento di strategie partecipative ha condotto all'istituzione di laboratori dedicati come il laboratorio di strumenti per il progetto architettonico e quello di rilievo, rappresentazione e ricostruzione digitale dove sono stati tenuti workshop, seminari e tirocini. In tali occasioni professionisti, docenti



e studenti, condivisi obiettivi e strategie, hanno portato avanti riflessioni sull'identità del museo e sulle modalità di comunicazione e di promozione da adottare. La co-progettazione dell'allestimento per la valorizzazione di alcuni specifici elementi del patrimonio, come la reinterpretazione tridimensionale delle incisioni piranesiane o la realizzazione di modelli digitali per l'esplorazione virtuale di architetture mai realizzate di cui l'archivio custodisce i progetti, e la coproduzione di contenuti culturali per la fruizione e la comunicazione del museo hanno coinvolto tutti gli attori del processo in prima persona [fig. 03]. La riflessione su ulteriori temi e la volontà di allargare il gruppo di lavoro hanno poi dato luogo a collaborazioni con altre istituzioni museali locali e con istituti di scuola superiore ampliando la comunità di riferimento. Il senso di appartenenza, sviluppato dagli attori nelle fasi del progetto e chiaramente percepito dai visitatori, ha restituito alla comunità, con una migliore comprensione del patrimonio allestito, i valori dell'insegnamento e l'impegno nella formazione di nuove professionalità che l'Università, parte attiva del sistema culturale del territorio, ha sviluppato nel perseguire la diffusione della conoscenza e la costruzione di un nuovo senso civico.

Si rivolge alla costruzione di una nuova comunità locale (Manzini, 2018; Bosco, 2019) il progetto di ricerca triennale *Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo della Casa Museo*, sviluppato da un gruppo di ricerca afferente all'area Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino con il Coordinamento delle case museo dei poeti e degli scrittori di Romagna (Bosco et al., 2019). Il progetto, volto alla valorizzazione del Coordinamento e delle singole istituzioni propone la partecipazione attiva di referenti e operatori fin dalle prime fasi [fig. 04]. All'iniziale ricerca sulle fonti e al rilievo del patrimonio fisico, costituito principalmente da arredi e oggetti originali e d'epoca, e documentale, composto primariamente da carteggi, lettere, immagini e testi autografi, sono seguite la raccolta dei dati relativi alle visite e delle testimonianze di referenti ed operatori. In successivi incontri collettivi tutti gli attori hanno potuto prendere coscienza dell'identità e delle specificità del Coordinamento condividendo con il gruppo di ricerca obiettivi e potenzialità che il processo di valorizzazione avrebbe potuto avere sul territorio. Due le aree di progetto. Nell'ambito della comunicazione il processo di rafforzamento del sistema d'identità del Coordinamento ha fissato le basi negli elementi comuni alle 8 case: territorio, autori ed estratti di opere



05

significative. Coinvolti nel processo, gli operatori museali, formati, hanno definito i contenuti delle proprie pagine web che possono gestire e implementare in autonomia. Nell'ambito della valorizzazione del patrimonio, il gruppo di lavoro ha invece sviluppato, in un processo condiviso, un sistema di interazione per implementarne la fruizione mediante l'attivazione di contenuti multimediali. Le installazioni ambientali, attivate dal visitatore attraverso l'uso di un lettore per la scansione di *tag rfid*, permettono la fruizione di scenari e contenuti progettati da università, referenti e operatori di ciascuna casa museo. Al gesto del visitatore può corrispondere la riproduzione di estratti di opere letterarie recitate da attori e montate su un audio ambientale dedicato, il racconto di un elemento caratterizzante la cultura materiale locale o ancora la narrazione di un aneddoto corrispondente a un oggetto specifico illuminato da una luce spot dedicata. La volontà di condivisione dell'intero processo ha portato alla progettazione di un sistema *open source*, la piattaforma *openMuseum* [4], all'interno della quale referenti e operatori sono in grado di gestire e implementare i contenuti come il progetto di nuove interazioni. La collaborazione con il Fablab di Castelfranco Veneto per lo sviluppo dei lettori digitali, con la Compagnia teatrale degli Scartafacci per la recitazione delle narrazioni, con Usma Radio per lo studio di registrazione, con giovani professionisti per il montaggio e la sonorizzazione delle

05  
Studio Azzurro,  
*Portatori di storie,  
Da vicino nessuno  
è normale*, Roma  
(2012)



07

07  
 War Childhood Museum,  
 Sarajevo (2017)

tracce, ha allargato il gruppo di lavoro, ma il rilascio in open-source di tutto il sistema sviluppato persegue un ulteriore ampliamento della comunità progettuale coinvolta, considerato il possibile interesse della comunità scientifica nell'utilizzare il sistema in differenti contesti espositivi.

#### **Collezionare memorie. L'inclusione del diverso e il rispecchiamento nell'altro**

Nei progetti precedentemente descritti l'obiettivo della valorizzazione museale trova nel patrimonio materiale custodito l'elemento generatore del processo. L'interazione con il patrimonio, resa più ricca e immersiva mediante l'uso di differenti tecnologie e di sistemi interattivi, offre un differente e maggiore coinvolgimento del visitatore, dell'operatore museale e/o della comunità locale in un processo di trasformazione del museo indirizzato verso l'inclusione.

Diversamente, nei casi qui sotto analizzati il progetto trova il suo *focus* nella valorizzazione del patrimonio immateriale (Unesco, 2003). Una delle premesse su cui si fonda la *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*, adottata dall'Assemblea Generale Unesco nel 2003, sottolinea «le rôle inestimable du patrimoine culturel immatériel comme facteur de rapprochement, d'échange et de compréhension entre les êtres humains» [5] (Unesco, 2003, p. 2). Memorie, narrazioni e testimonianze, se condivise, possono guidare le persone verso l'inclusione del diverso e il proprio riconoscimento nell'altro (Villeneuve, 2013). È questo il caso di *Portatori di storie, Da vicino nessuno è normale*, installazione progettata da Studio Azzurro nel 2012 (UOS Centro Studi e Ricerche et al., 2012). Allestita presso la Biblioteca Cencelli del Comprensorio Santa Maria della Pietà a Roma, sede del Museo laboratorio della mente [6], l'installazione interattiva propone la proiezione del passaggio di più figure su una lunga parete [fig. 05]. Le figure avanzano, si fermano, guardano, procedono. Il visitatore che vuole interagire può attivare l'installazione toccando la parete in corrispondenza delle figure. Al suo tocco, queste si fermano e rivolgendosi al visitatore pronunciano una frase su di sé. Il visitatore interessato può avere una maggiore interazione accompagnando la figura alla fine della parete dove potrà incontrarla all'interno della piccola stanza attigua. Nell'incontro il personaggio riporterà la propria esperienza in una condizione più raccolta e intima. I racconti sono testimonianze di ex ricoverati, parenti, medici, operatori e infermieri, raccolte da Studio

Azzurro in un lungo periodo di ricerche in collaborazione con il Centro studi e ricerche e il Dipartimento di salute mentale dell'ospedale locale.

Questo ambiente sensibile, così è definita l'installazione da Studio Azzurro, è finalizzato a indurre l'avvicinamento tra persone estranee, a creare una comunicazione empatica tra loro e ad ampliare il racconto sulla patologia psichiatrica – allestito all'interno del Padiglione 6, ex padiglione psichiatrico dell'Ospedale Santa Maria della Pietà – con la narrazione di testimonianze dirette o indirette di chi ha affrontato o sta affrontando la malattia mentale. L'ascolto di un racconto intimo e sincero, reso possibile dall'esistenza di un diaframma spazio-temporale fisico, facilita la comprensione dello stato d'animo dell'altro agevolando, forse anche per sineddoche, la coesione sociale. Se l'installazione di Studio Azzurro si basa sulla condivisione di un'esperienza che trasmessa diviene memoria di una collettività promuovendo il rispetto per la diversità sociale, musei come il *War Childhood Museum* di Sarajevo (Pilarska, 2018) e il *District Six Museum* di Cape Town (Ballantyne, 2003; Valmont, 2008), pur lavorando sulla valorizzazione del patrimonio immateriale, raccolgono, oltre alle testimonianze, oggetti associati alle stesse (Unesco, 2003, art. 1, comma 2).

L'idea del *War Childhood Museum* nasce dalla raccolta di esperienze per il progetto di un libro. Jasminko Halilović, fondatore del museo e coinvolto giovanissimo nell'assedio della città, ha sentito la necessità di raccontare l'esperienza della guerra dal punto di vista di un bambino. Il progetto è presto divenuto collettivo e interattivo. Sulla sua pagina web alla domanda: "What was a war childhood for you?" hanno risposto più di 1000 persone da 35 Paesi con brevi testi di massimo 160 caratteri. I testi, raccolti in un libro pubblicato nel 2013, sono divenuti i contenuti del progetto della collezione museale. Il museo, inaugurato a gennaio 2017, raccoglie le storie personali di centinaia di partecipanti ricostruite attraverso effetti personali, lettere, testimonianze video e audio [fig. 06]. Il percorso di visita restituisce al visitatore la complessità dell'esperienza di crescere e diventare adulti durante la guerra affiancando a racconti di traumi e di profonda sofferenza, i momenti disincantati del gioco, dello sport, alla voglia di vivere tipica del bambino la collezione di confezioni alimentari distribuite come aiuti umanitari. Il progetto, premiato nel 2018 con il Council of Europe Museum Prize 2018 – uno dei premi più prestigiosi conferiti a musei che contribuiscono in modo significativo alla comprensione del

08

08



08  
*District Six  
Museum, Cape  
Town (1994)*

patrimonio culturale europeo – si è poi esteso per raccogliere in un archivio digitale le testimonianze di tutti coloro che sentono che una guerra, ovunque nel mondo, abbia impattato sulla propria infanzia, diventando una piattaforma internazionale in grado di dare voce a tutti i bambini “della” guerra.

Si basa sui medesimi presupposti, nonostante si riferisca a un tema differente, il *District Six Museum* di Cape Town, inaugurato nel 1994, anno in cui ebbe fine l'apartheid in Sud Africa. Ospitato all'interno dell'abbandonata Central Methodist Mission, precedentemente nota come “Freedom Church” perché dedicata anche alla celebrazione dell'abolizione della schiavitù, il museo è dedicato a mantenere viva la memoria del distretto, dei suoi abitanti e di ciò che avvenne qui con l'apartheid, perché i cittadini possano, condividendo le proprie memorie, riappropriarsi di quanto hanno perduto e permettere ai più giovani o agli stranieri di conoscere questa storia direttamente. Distretto cosmopolita, dinamico e fiorente, abitato prevalentemente dalla classe operaia, ma anche sede di intellettuali, artisti, leader

politici e scrittori, il District Six, nel 1966 fu dichiarato “white only area” e a tutti i “non bianchi” fu imposto di andarsene. Lo sgombero, che il governo aveva previsto di ultimare in 2 anni, procedette per 14 anni. Con il 1982, 60.000 persone furono sfollate e l’area fu quasi completamente rasa al suolo.

L’attività di resistenza, di contrasto e di diffusione della conoscenza di quanto avvenne, attraverso conferenze, mostre e seminari, portò la comunità a capire che la memoria era la più importante arma e che avrebbero dovuto trovare un modo per mantenerla in vita. Primo e principale obiettivo della Fondazione, costituita alla fine degli anni Ottanta, e successivamente del museo, inaugurato nel 1994, fu appunto assicurare che la storia dello sgombero forzato fosse ricordata e tramandata promuovendo la comprensione di ciò che accadde tra le persone; obiettivo raggiunto dal museo raccogliendo fotografie, cartoline, insegne, cartelli, oggetto di donazione. Ma l’attiva partecipazione degli ex residenti non si limita alla donazione di effetti personali; il racconto di chi ha vissuto questo luogo riprende vita sulla mappa del distretto disegnata su tela e disposta ad occupare il pavimento della stanza centrale [fig. 07]. Sulla mappa sono presenti il cinema, il venditore d’arachidi e ciascuno può evidenziare la sua abitazione, la scuola, la fermata dell’autobus, la casa di un amico. Il processo è continuo: gli ex residenti ritornano per lasciare un segno, un’immagine, una poesia, un piccolo testo o per ascoltare il racconto di un altro, o ancora per condividere un aneddoto. Una tela lunga più di 1600 piedi, appesa nel centro della stanza, costituisce il libro del visitatore. Qui firme, ricordi e annotazioni estendono la testimonianza sulla disuguaglianza e l’iniquità sociale ampliando il progetto partecipativo al di fuori del Distretto e della sua comunità.

### Conclusioni

Luogo della conservazione e della valorizzazione della memoria collettiva il museo, istituzione universalmente riconosciuta, è attualmente luogo strategico su cui istituzioni culturali ed educative – locali e internazionali – possono puntare nel perseguire oltre alla diffusione della conoscenza, una maggiore consapevolezza, coesione ed equità sociale.

Il progetto, considerata la responsabilità sociale e “politica” insite per definizione nel fare progettuale, si rende interprete di questa trasformazione promuovendo all’interno dei contesti espositivi metodologie e pratiche rivolte all’attivazione di processi di inclusione. Si tratti di lavorare su una maggiore inclusione del visitatore

proponendo un’esperienza di visita immersiva, di ridefinire le relazioni tra referenti, operatori dei musei e contesto al fine di includere nei processi di trasformazione del museo soggetti della comunità locale o, ancora, di promuovere l’inclusione del diverso valorizzando patrimoni immateriali e favorendo il rispecchiamento del visitatore nell’altro, il museo diviene laboratorio di sperimentazione e luogo di esperienza e collaborazione. La dimensione narrativa del luogo e del patrimonio custodito, sottolineata mediante l’applicazione delle tecnologie digitali e l’adozione di pratiche di co-design favorisce un approccio esperienziale. Oggetti, documenti e spazi, resi maggiormente accessibili e diversamente fruibili, veicolano una cultura di rispetto, tutela e valorizzazione basata su valori condivisi e riconosciuti dalla collettività.

L’interazione tra persone, patrimoni e luogo definisce e ridefinisce opportunità di ricerca e di progetto che potranno in futuro generare, a loro volta, nuove occasioni promuovendo un sistema culturale sempre più connesso.

### NOTE

[1] Organizzazione non governativa internazionale che riunisce musei e professionisti museali, oggi formata da 40.000 membri di 140 paesi, <https://icom.museum/en/> [30 dicembre 2019].

[2] Di seguito alcuni esempi di progetti virtuosi. Sperimenta su inclusione e usabilità il progetto di Corey Timpson per il Canadian Museum for Human Rights di Winnipeg. (cfr. *Canadian Museum for Human Right’s inclusive design and accessibility guidelines*, linee guida aggiornabili e implementabili dalla *community* in <https://id.humanrights.ca/> [30 dicembre 2019]. Lavora su inclusione, integrazione e uguaglianza sociale il progetto triennale nazionale danese *CULINN, Cultural Cultural Citizenship and Innovation*. È dedicato all’integrazione di rifugiati all’interno dello staff museale *Multaka: Museum as Meeting Point – Refugees as Guides in Berlin Museums*.

[3] Il progetto, finanziato dal Seventh Framework Programme *ICT for access to cultural resources* della Comunità europea, ha visto la partecipazione di 12 partner, che si occupano di patrimonio culturale, design e comunicazione, provenienti da 6 paesi europei, coordinati dall’Università Sheffield Hallam (UK).

[4] Si veda *openMuseum*, <https://github.com/unirms/openMuseum> [30 dicembre 2019].

[5] «Il ruolo inestimabile del patrimonio culturale immateriale in quanto fattore per riavvicinare gli esseri umani e assicurare gli scambi e l’intesa fra di loro» [TdA].

[6] Si veda [www.museodellamente.it](http://www.museodellamente.it) [30 dicembre 2019].

## REFERENCES

- Pinna Giovanni, "Il ruolo socio-culturale dei musei scientifici", pp. 1-19, *Museologia scientifica* n. 16(1), suppl. *Atti XI Congresso ANMS* (Napoli, 23-27 settembre 1996), **2000a**, pp. 338.
- Pinna Giovanni, "Il controllo politico e sociale dei musei", *Nuova Museologia*, n. 2, **2000b**, pp. 35-37.
- Ballantyne Roy, "Interpreting Apartheid: Visitors' Perceptions of the District Six Museum", *The Museum Journal*, n. 46, **2003**, pp. 279-292.
- Unesdoc Digital Library, *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*, **2003** disponibile in [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540\\_fre](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540_fre) [Ottobre 2019].
- Giaccardi Elisa, Palen Leysia, "The Social Production of Heritage through Cross media Interaction: Making Place for Place making", *International Journal of Heritage Studies*, n. 14, **2008**, pp. 281-297.
- Valmont Layne, "The District Six Museum: An Ordinary People's Place", *Public Historian*, n. 30, **2008**, pp. 53-62.
- Balzola Andrea, Rosa Paolo, *L'arte fuori di sé*, Milano, Feltrinelli, **2011**, pp. 224.
- UOS Centro Studi e Ricerche, ASL Roma e Studio Azzurro (a cura di), *Portatori di storie: da vicino nessuno è normale*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, **2012**, pp. 96.
- Cimoli Anna Chiara, "Deutsches Auswandererhaus-German Emigration Center", pp. 348-355, in Luca Basso Peressut, Francesca Lanz, Gennaro Postiglione, *European Museums in the 21<sup>st</sup> Century: Setting the Framework*, vol. 2, Politecnico di Milano, **2013**, pp. 530.
- Eick Simone, "The German Emigration Center", pp. 342-346, in Luca Basso Peressut, Francesca Lanz, Gennaro Postiglione, *European Museums in the 21<sup>st</sup> Century: Setting the Framework*, vol. 2, Politecnico di Milano, **2013**, pp. 530.
- Lupo Eleonora, Trocchianesi Raffaella (a cura di), *Progetto e memoria del temporaneo*, Milano, Electa, **2013**, pp. 222.
- Petrelli Daniela, Ciolfi Luigina, van Dijk Dick, Hornecker Eva, Not Elena, Schmidt Albrecht, "Integrating Material and Digital: a New Way for Cultural Heritage", *Interactions*, n. 20, **2013**, pp. 58-63.
- Villeneuve Pat, "Building Museum Sustainability through Visitor-Centered Exhibition Practices", *International Journal of the Inclusive Museum*, n. 4, vol. 5, **2013**, pp. 37-50.
- Zancanaro Massimo, Not Elena, Petrelli Daniela, Marshall Mark, Dijk Taco, Risseeuw Martin, van Dijk Dick, Venturini Adriano, Cavada Dario, Kubitz Thomas, "Recipes For Tangible And Embodied Visit Experiences", *Museums and the Web 2015*, **2015**, disponibile in <https://mw2015.museumsandtheweb.com/paper/recipes-for-tangible-and-embodied-visit-experiences/> [Ottobre 2019]
- King Laura, Stark James F., Cooke Paul, "Experiencing the Digital World: The Cultural Value of Digital Engagement with Heritage", *Heritage & Society*, n. 9, **2016**, pp. 76-101.
- Galizia Mariateresa, Santagati Cettina, *The role of University Museums in the engagement of new generations for co-production of cultural content: the experience at the Museo della Rappresentazione in Catania*, **2018**, disponibile in <https://www.youtube.com/watch?v=Z8JDioWLP00> 1:18:00-1:30:00 [Ottobre 2019]
- Manzini Ezio, *Politiche del quotidiano*, Milano, Edizioni di Comunità, **2018**, pp. 192.
- Mairesse François, "The politics and poetics of Museology", *ICOFOM Study Series*, n. 46, **2018**, pp. 17-23. disponibile in <http://journals.openedition.org/iss/823> [Ottobre 2019]
- Pilarska Justyna, "Jasminko Halilovi. War Childhood: Sarajevo 1992-1995. Sarajevo: War Childhood Museum", *Society Register*, n. 2, **2018**, pp. 163-166.
- Bosco Alessandra, "La casa museo. Nuovi "racconti" per la formazione di comunità sul territorio", pp. 202-211, in Gianni Sinni (a cura di), *Designing Civic Consciousness. ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Macerata, Quodlibet, **2019**, pp. 256.
- Bosco Alessandra, La Maida Elena, Zannoni Michele (a cura di), *La valorizzazione del circuito delle case museo dei poeti e scrittori di Romagna attraverso strumenti di comunicazione condivisa*, pp. 12-18, in Atti della giornata di studio *L'ospite assente. Strategie di comunicazione per i musei letterari e di musicisti* (Roma, 26 ottobre, 2018), Istituto per i beni artistici culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna e ICOM Italia, **2019**.
- Formica Piero, *Parole e voci dell'innovazione. Per una cultura del mutamento*, Bologna, il Mulino, **2019**, pp. 224.
- ICOM, "The Museum Definition, the Backbone of Museums", *Museum International*, n. 71, **2019**, pp. 169.
- Kuma Kengo, *The Age of Forest* (25<sup>th</sup> ICOM General Conference, Kyoto, September 2, **2019**), Opening Keynote Lecture, 10:55-11:25.
- Not Elena, Cavada Dario, Maule Stefano, Pisetti Anna, Venturini Adriano, "Digital Augmentation of Historical Objects Through Tangible Interaction", *Journal on Computing and Cultural Heritage*, n. 12, **2019**, pp. 1-19.
- OECD/ICOM, *Culture and local development: maximising the impact. A guide for local governments, communities and museums*, Paris, OECD Publishing, **2019**, pp. 96.