

Serena
Del Puglia

EXHIBITION DESIGN STORIES

metodi e pratiche
di fruizione
della cultura

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Design e Contesti

a mio padre

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI



COPIA DIGITALE NON CEDIB



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PALERMO



DIPARTIMENTO
DI ARCHITETTURA
UNIPA

Pubblicazione parzialmente finanziata con Fondo di Finanziamento
per la Ricerca di Ateneo 2018-2021 - D01

design & contesti

Direzione e cura

Viviana Trapani (Università degli Studi di Palermo)

Comitato scientifico

Cinzia Ferrara (Università degli Studi di Palermo)

Sebastián García-Garrido (Universidad de Málaga)

Serena Del Puglia (Università degli Studi di Palermo)

Lorenzo Imbesi (Università La Sapienza di Roma)

Aysegül Izer (Mimar Sinan Fine Arts University di Istanbul)

Marco Navarra (Università di Catania)

Patrizia Ranzo (Università della Campania "L. Vanvitelli")

Ferdinando Trapani (Università degli Studi di Palermo)

Book design concept: Cinzia Ferrara

Book design: Serena Del Puglia

ISBN 978-88-6242-586-5

Prima edizione maggio 2022

© LetteraVentidue Edizioni

© Serena Del Puglia

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopia un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Le immagini all'interno del testo appartengono ai rispettivi autori.

L'autore rimane a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare.

Nel caso in cui fosse stato commesso qualche errore o omissione riguardo ai copyrights delle illustrazioni saremo lieti di correggerlo nella prossima ristampa.

LetteraVentidue Edizioni S.r.l.

Via Luigi Spagna 50 P

96100 Siracusa

www.letteraventidue.com

Serena
Del Puglia

EXHIBITION DESIGN STORIES

metodi e pratiche
di fruizione della cultura

con contributi di
Santi Centineo
Viviana Trapani

Indice

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

9 Presentazione

EXHIBITION

15 Per un design sacro alle Muse
Santi Centineo

DESIGN

29 L'eredità dei maestri

STORIES

51 Design e narrazioni.
Le Wunderkammer
di Migliore+Servetto Architects

69 Design e territori culturali.
Musei e comunità invisibili

89 Design e archeologia

93 Una conversazione con Raffaele Carliani.
Progetto Katatexilux

103 Anna Maria Fundarò.
Il progetto di allestimento come espressione
della cultura dell'abitare
Viviana Trapani

NOTE PER UN ATLANTE ICONOGRAFICO

117 Exhibition design stories

133 Biografie

Presentazione

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Al design, inteso come disciplina a forte vocazione relazionale, in grado di progettare strategie di mediazione tra saperi, settori, territori e attori (Lotti, 2016) e di proporsi "come attività in grado di stabilire connessioni tra sistemi diversi" (Irace, 2013, p. 14), viene riconosciuto un ruolo privilegiato proprio nella sua capacità di interpretare, articolare, mediare, coordinare con consapevolezza ed efficacia la complessità dei fenomeni presenti nel rinnovato concetto di patrimonio, inteso come (s)oggetto stratificato, composito, costituito da mutevoli elementi ambientali, culturali, sociali, architettonici e antropologici, nonché attivo, "nell'evidenza del superamento di quei modelli puramente conservativi che [lo] considerano [...] come un'eredità chiusa intangibile alla trasformazione" (Irace, 2013, p. 14). Chiamato a operare a stretto contatto con l'utente e con la società, il design per le produzioni culturali, anche attraverso metodologie di progettazione fortemente sperimentali, si orienta alla produzione di innovazione specificatamente culturale e alla costruzione di processi di esperienza e conoscenza, di partecipazione e di costruzione di relazioni, all'interno delle complesse dinamiche delle comunità (Trapani, 2016, pp. 16, 17). Quella che si delinea è, pertanto, una fenomenologia che anima un ambito molto specifico del design e della progettazione di spazi espositivi per la cultura. Presente nell'interezza di questi processi, l'exhibition design si esprime ed interviene nella progettazione di un ambiente relazionale fortemente comunicativo, narrativo, interattivo. L'uso di nuove tecnologie e di strumenti del mondo digitale offrono, in particolare, possibilità applicative e operative che incrementano la capacità di accogliere e strutturare una richiesta sempre maggiore di partecipazione e socializzazione da parte dell'utente (Garlandini, 2011), rendendo possibile la costruzione di percorsi narrativi particolarmente efficaci per svelare il volto nascosto, ascrivere aspetti intangibili e infine riferire le storie sottese ai Beni Culturali, nella loro vasta

accezione: architettonici, archeologici, paesaggistici, immateriali, museali. Proprio questi ultimi, con particolare riferimento alle istituzioni museali contemporanee, sono i principali attori nella conservazione e nella comunicazione delle opere da un lato e nella promozione di un'offerta culturale dall'altro, al centro oggi di una trasformazione profonda, nella specificazione e precisazione di ruoli, obiettivi, strumenti e nel rinnovato rapporto con il territorio, con le risorse e con gli individui.

In un'ottica d'inclusione di pubblici sempre più variegati e di estensioni interdisciplinari, i musei sono chiamati ad aprirsi al dialogo e all'incontro intersoggettivo e interculturale.

Tramite l'attivazione di processi virtuosi di riqualificazione e risignificazione di ambienti, pratiche, saperi e forme di interazione dialogica con le comunità e con i diversi attori territoriali, la storia dei patrimoni si intreccia indissolubilmente con quella delle singole persone.

All'interno delle politiche museologiche contemporanee si assiste così ad un radicale cambio di paradigma che interviene nelle scritture espositive e nelle strategie di *emotional engagement*. Nuove strategie di *audience development* (Rota, 2019, pp. 64, 65) sottolineano l'importanza dell'accessibilità museale, attraverso l'attivazione di processi progettuali coinvolgenti e partecipativi (Rossi, 2014, p. 65).

Se da un lato le abilità tecniche e pratico-scientifiche promuovono lo sviluppo di nuovi linguaggi, pratiche, codici generati direttamente dall'avanzamento tecnologico, ma anche dalla loro maggiore affabilità comunicativa, d'altro canto una necessaria elaborazione culturale, di cui il design si può fare portatore, può produrre nuove forme di progettualità in grado di esprimere e comunicare con efficacia i valori stratificati nel patrimonio culturale, senza correre il rischio di una progressiva semplificazione e spettacolarizzazione dei contenuti.

Seppur in ambiti differenti, quali musei etnografici, ecomusei, musei della memoria, o musei archeologici, molti progetti contemporanei, inclusi il riallestimento di collezioni permanenti, ma anche le mostre temporanee, descrivono nuovi scenari di fruizione, aperti, mutevoli, sinergici, passando attraverso circolazioni, flussi collettivi e abilità connettiva che hanno ricaduta sui percorsi di visita, di conoscenza e approfondimento.

All'exhibition design spetta dunque il ruolo di decidere come rappresentare la storia, o le storie, che le collezioni raccontano, senza generare sovrastrutture di significato, ma ponendo al centro oggetti, pensieri, contesti, persone.

Le pagine di questo libro, che si avvalgono dei contributi

di Viviana Trapani e Santi Centineo, attraverso una serie di declinazioni progettuali capaci di ascrivere al ruolo del design nuove metodologie e buone pratiche sviluppate all'interno dei processi di fruizione culturali, tenta di offrire una visione di certa complessità che anima oggi il progetto di exhibition, con particolare riferimento all'ambito culturale e museale. L'intento non solo è quello di contribuire alla messa a fuoco dei confini sempre più estesi del settore, ma di avvalorare il ruolo di guida etico, progettuale e processuale del design nello scenario contemporaneo, cui la disciplina sembra, oggi più che mai, chiamata a rispondere.

References

- Garlandini, A. (2011). *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. Disponibile in <http://www.icom-italia.org/images/documenti/6propostecrisi2011.pdf>
- Irace, F. (2013). *Design & Cultural Heritage*. In Daverio, P., Trapani, V. *Il design dei beni culturali. Crisi territorio identità. Cultural heritage design. Crisis territory identity*. Rizzoli, Milano
- Lotti, G. (2016). *Interdisciplinary design, Progetto e relazione tra saperi*. DIDA PRESS Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze, Firenze
- Rossi, M. (2014), *Life Behaviour Design*. In «DiD» n. 58 - smart design. Rdesignpress
- Rota, M. (2019). *Musei per la sostenibilità integrata*. Editrice Bibliografica, Milano
- Trapani, V. (2016). *Design e cultura. Riflessioni e connessioni per un nuovo paradigma culturale*. LetteraVentidue, Siracusa

EXHIBITION

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Per un design
sacro alle Muse

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Santi Centineo

Politecnico di Bari

Sino a non molto tempo fa, la pertinenza scientifica della museografia era detenuta, non solo a livello burocratico, dallo statuto disciplinare dell'Architettura degli interni e Allestimento, per meglio definire quella relazione intersoggettiva tra oggetto e architettura attraverso una predisposizione spaziale reversibile e transitoria, in cui inverare la ricerca di una sensorialità e il processo di fruizione estetica da parte del soggetto umano. Tutti elementi propri di quell'area scientifica, a partire dai quali Andrea Branzi individua uno specifico ambito del progetto di interni destinato a diventare area di una riflessione complessa che coinvolge lo spazio, visto come sequenza di piccoli e liquidi ambiti (quasi quantici, verrebbe da dire), ma anche le superfici materiche in relazione alle risposte percettive sensoriali del soggetto fruitore. In sintesi, un'area di espansione di interesse per il design. Questa recente estensione ad ambiti sinora ritenuti appannaggio di altre specificità scientifiche, tanto più quelle, come gli interni, che invece molto strenuamente finora hanno difeso il proprio statuto disciplinare e la saldezza della propria base teorica, apre un coacervo di questioni.

Sul tema della "difesa" si ritornerà più avanti, nel corso di queste righe, citando Adorno e osservando come il confronto con altri ambiti, temi o discipline, abbia sempre storicamente premiato maggiormente chi si è predisposto per tempo ad un'apertura al dialogo.

Nel caso specifico invece, mentre i settori che si sono arroccati su posizioni intransigenti, almeno nelle sedi istituzionali, oggi sono progressivamente deprivati del loro tradizionale appannaggio, al contrario una disciplina come il design, relativamente giovane (nella sua istituzionalizzazione), dallo statuto scientifico ancora in fase di scrittura, e dalla definizione disciplinare ancora soggetta a progressive fasi di disambiguazione, estende i propri interessi, come è suo pieno diritto, ad altri ambiti di pertinenza, molto spesso introdotti da una seducente anglofonia, quali l'exhibit,

l'event, lo yacht, il furniture, il retail, l'urban, l'interior, il food ed eccoci, anche al museum.

Non si tratta adesso di difendere confini disciplinari di qualsivoglia natura: la cultura infatti non ammette certamente confini o settori, mentre invece è noto come i recenti orientamenti incoraggiano l'interdisciplinarietà. E in tal senso, lo spassionato uso della lingua inglese definisce già di per sé come il design sia meno incline di altre discipline a difendere identità di sorta, almeno preconcepite o fini a se stesse, mentre sia molto più proiettato a certa internazionalizzazione.

Però in questo processo è chiaro come una riflessione su certo quadro fenomenologico, sempre più complesso e articolato, che si intreccia con i fenomeni della globalizzazione, che sta cambiando non solo la maniera di concepire il processo progettuale, ma anche la sua trasmissibilità nelle sedi elette dell'insegnamento, vada sicuramente condotta.

Non pare plausibile infatti che l'unica motivazione per questo "passaggio di competenze" possa essere l'apposizione dell'accattivante parola "design". Se così fosse, infatti, non solo vi perterrebbero tutti gli ambiti della progettazione, ma andrebbe anche condotta una cruenta discussione, non sempre animata dalle migliori e più corrette intenzioni scientifiche, visto che sfocerebbe inevitabilmente in questioni di spartizioni e politiche interne alle università, che qui adesso giova assolutamente tralasciare.

In queste brevi righe certamente la questione non può essere sviscerata nella sua interezza, ma partendo in maniera molto basilica dallo stato dell'arte, occorre considerare che la grande tradizione museografica (che con una nota di orgoglio, bisogna specificare come in buona parte sia italiana) è stata guidata sin qui da architetti, è nata in contesti culturali pregnanti e infine non si è mai posto il problema dei confini disciplinari.

La Scuola Italiana d'Interni, che in materia museografica trova i suoi vertici in Franco Albini e Carlo Scarpa, ha contribuito a una svolta fenomenale sul tema, dal momento che ha innovato l'intento museale, pervenuto dalla matrice illuministica come atto collezionistico, conservativo ed espositivo (nel senso di pubblicizzazione) a ben riguardare, rispettivamente corrispondenti a un'istanza culturale, a un'altra di matrice tecnica e infine a una sociale. La Scuola Italiana decreta la "seconda rivoluzione" sul tema (assunta per "prima" il passaggio dalle collezioni private a quelle pubbliche), grazie all'aggiunta del ruolo centrale dell'architetto nel progetto museale.

È stato un ruolo in cui a predominare era il coraggio della

consapevolezza progettuale, e in cui in mezzo a forti scelte (a volte anche rinunce) trovava spazio una grande sensibilità poetica: non nel senso romantico del termine, ovviamente, ma nei modi scientifici della narrazione, quelli di un racconto guidato dal principio di autorità del progettista, che lasciasse intuire al fruitore come, da "selettivo", l'atto progettuale si svolgesse in un processo "elettivo".

L'architetto, cioè, è stato l'avvaloratore per eccellenza del contenuto museale. E il fatto che egli si sia posto come tramite tra il contesto di provenienza dell'oggetto esposto (culturale, geografico, storico) e il suo ambito di destinazione (il fruitore, la città, il territorio) ha trovato perfetta rispondenza nel ruolo di intermediazione che il settore scientifico dell'architettura degli interni ha sempre ricoperto: quella terminazione dell'architettura che consente all'oggetto e alla cultura materiale di integrarsi con il costruito, alle immagini con i volumi, allo spazio sensibile con lo spazio ortonormato. Da questo accostamento di linguaggi scaturisce un dialogo e, come conseguenza, una narrazione, in grado di evocare continuamente ulteriori immaginari, di aprire altri mondi e di innescare processi catartici nel fruitore.

Questa evoluzione progettuale, in sintesi, ha sempre lasciato un ultimo spazio vuoto, affidato al completamento di senso che il fruitore, forte di una nuova consapevolezza acquisita, avrebbe saputo dedurne.

Chiaramente non è solo la Scuola Italiana quella che ha scritto pagine fondamentali della museografia occidentale, ma esse sono state fortunatamente ascrivibili anche a molti di quei contesti in cui la compagine culturale venutasi a determinare in un dato periodo, o ascrivibile a una certa tradizione, ha creato il *milieu* necessario e sufficiente per una significativa narritività museale: basti citare la relazione tra la nascita dell'archeologia e i musei berlinesi dell'Insel, tra il collezionismo anglosassone e le grandi quadriere britanniche, tra il naturalismo austro-ungarico e gli illuministici musei viennesi.

Al di là del contributo dei Grandi Maestri, quasi un manifesto ideologico (il nitore dei limpidi spazi di Mies a Berlino, la visionarietà di Le Corbusier a Tokyo), questo scenario si arricchisce enormemente a livello territoriale con i parchi museali (archeologici, o di land-art), ma anche capillarmente con le esposizioni tematiche offerte nelle grandi mostre di architettura o di arti decorative. E i nomi si moltiplicano: Aulenti, Stirling, Pikionis, Castiglioni, Sottsass, impossibile citarli tutti, tutti nomi di fronte ai quali si può asserire e supporre l'esistenza di un qualche fruitore disposto a pagare l'ingresso, foss'anche solo per ammirare



Carlo Scarpa, *Museo di Castelvecchio*, Verona, 1958-1974. Interno di una sala



Franco Albini, Franca Helg e Antonio Piva, *Museo di Sant'Agostino*, Genova, 1977. Il chiostro

l'allestimento, per lasciarsi interrogare da esso, e magari per riuscire persino a dare una parziale risposta a questa enigmatica Sfinge, facendo proprio un lacerto di una qualche teoria.

Sia che si trattasse di una teoria derivante da una prassi, come nell'approccio anglosassone, sia che questa al contrario derivasse dalla prassi, come nell'approccio italiano, il ruolo della teoria, intesa come territorio della memoria applicabile alla contingenza, dell'ermeneutica applicabile alla casistica tassonomica e della problematizzazione opposta alla sintesi, è stato evidente e cardinale. Una teoria che nell'approccio umanistico italiano non trovava cesure o fratture tra lo studio da cui derivava, e l'applicazione pratica verso cui inevitabilmente e naturalmente sfociava (Riccini, 2013; Germak, 2008).

Con questa chiave di lettura, una delle tante possibili, la museografia è stata appannaggio dei grandi professionisti dell'architettura. E come logica conseguenza, nella suddivisione dei Settori Scientifici Disciplinari in cui si articola il sistema universitario italiano, la sua presenza nelle sedi della trasmissibilità scientifica era pertinenza specifica dell'architettura degli interni.

Gli ultimi decenni di storia sono stati particolarmente convulsi. Ritmi, eventi, progressi scientifici, inedite connessioni, cambi epocali, modelli economici, cognitivi, educativi ed epistemologici si sono rapidamente succeduti, ad una velocità e con una cadenza sicuramente superiori alla capacità umana di riflettere, sistematizzare, metabolizzare e magari di scrivere una teoria a riguardo.

Le attività mentali speculative, lo studio, l'insegnamento, la ricerca, hanno sicuramente sofferto di questa accelerazione, essendo tradizionalmente basate sulla concentrazione individuale, sul silenzio e sulla sacralità del raccoglimento. Come ricaduta immediata, sicuramente a soffrirne sono state anche le attività culturali, teatro ad esempio, ma anche biblioteche. Nel caso del museo questa sofferenza è stata decisamente ridotta e con una certa approssimazione si può arrivare a dire che il ruolo terapeutico maggiore è stato esercitato proprio dal design.

In questi ultimi anni ci siamo scoperti tutti appassionati di arte, esperti di Caravaggio e di bellezze archeologiche, di impressionisti francesi e costruttivisti sovietici.

Successivamente abbiamo scoperto che accanto a tele del Seicento possono occupare pari dignità le microstorie di fumetti degli anni '30, di oggetti di modernariato, vestiti *Belle Époque* o locandine *fin de siècle*. In una frase: abbiamo riscritto la nozione

di "capolavoro". Ma non solo: abbiamo promosso alcuni edifici storici al rango di musei di se stessi, riconoscendovi una memoria. Così un mulino ad acqua può raccontare la storia dei sistemi fluviali o dei percorsi idrici del territorio, ma magari anche la storia delle colture cerealicole della zona o dei metodi contadini di produzione; lo stesso dicasi per la centrale idroelettrica o per l'altoforno siderurgico.

Abbiamo eretto al ruolo di narratori i luoghi della produzione industriale, che da ricettacoli della più dolorosa sperequazione sociale sono diventati santuari della patina del tempo.

Abbiamo persino superato il problema del reperto, o della reliquia, e con esso quello dell'aura dell'oggetto esposto, mentre in *absentia phoenomeni* interi musei parlano di qualcosa, senza che quel qualcosa stesso sia al suo interno oggetto tangibile, col risultato della reificazione di concetti astratti. Abbiamo iniziato a parlare di cultura immateriale, la cui evanescenza anzi, in qualche misura, ci esonera dal compito di confrontarci con essa, o ci assolve dalla colpa di non comprenderla appieno.

Mentre altri luoghi della cultura quindi sembrano in crisi, il museo sembra conoscere una nuova rinnovata stagione.

Si diceva prima che i meriti di questa crisi schivata sono in parte adducibili al design. E in buona misura sicuramente è vero, fermo

Mostra *Impressionisti francesi*,
Roma, 2018. Una sala
"immersiva"



restando però che la crisi cui stiamo riferendoci è di audience, per dirla con il linguaggio dei media, ossia di “gradimento” o “popolarità”. E siccome molto spesso questi parametri procedono con modalità direttamente proporzionale agli interessi economici, una prima spiegazione sembrerebbe facilissima e immediata. Proviamo però a essere meno subitanei nel giudizio, a costo di qualche farragine.

Il design, inteso come volontà di forma assegnata all’oggetto d’uso, è antico, almeno tanto quanto l’uomo neolitico (Branzi, 2007).

Il design, inteso come progettazione di apparato formale per la produzione meccanica in serie, è antico tanto quanto la prima rivoluzione industriale (ex multis, D’Amato, 2020).

Questo dato non è trascurabile. Significa che le discipline del design sono avvezze a misurarsi con il ruolo della tecnologia, potremmo dire quasi per statuto disciplinare, ammesso che, come si diceva sopra, il design ne abbia almeno uno ben preciso. Come si è avuto modo di asserire altrove (Centineo, 2019), “l’opera tecnica nell’epoca della sua riproducibilità artistica”, parafrasando Benjamin (1966), ma anche Benjamin parafrasato da Bonami (2019), tende ad assumere l’uso della tecnologia a garanzia di legittimazione (come fattore culturale), di scientificità (come fattore tecnico-operativo), e infine di democrazia (come fattore sociale). Quest’ultima con un’accezione leggermente distonica rispetto a quanto profeticamente espresso da Maldonado (1990).

I codici del design, cioè, si rivolgono innanzi tutto al fruitore, nel bene, ma anche a volte, occorre avere l’onestà di ammetterlo, nel male.

Sono codici che si dichiarano immediati, annunciatori di democrazia, di accessibilità, che si preoccupano dei bisogni dell’uomo e che hanno il grande merito di far sentire il soggetto partecipe del processo progettuale. Ben inteso che tutto ciò a volte è vero, altre volte un po’ meno, laddove la seduzione viene scambiata per immediatezza, la demagogia per democrazia, la preoccupazione per i bisogni umani con la creazione del bisogno stesso (Vitta, 2017).

Assumiamo solo la prima parte del discorso, rimandando la seconda alle opportune sedi istituzionali per una sua riformulazione adeguata.

La cultura visuale, che la fotografia e la stampa dapprima, l’informatica e la rete poi, hanno contribuito a rinnovare, si è configurata da subito come grande antagonista di quei poli culturali, il teatro e le biblioteche sopra citati, che su un codice

visuale (il primo) o su codici più difficili (in quanto lineari: le seconde) avevano basato il proprio statuto. Queste tipologie funzionali hanno scelto inizialmente di non competere con la dilagante figuratività propria del Novecento, secondo una logica adorniana di difesa dell'arte e della cultura. In un secondo momento, forse, ma la cosa esula dall'intento di queste righe, hanno pure intrapreso ad accettarla, con un chiaro intento di sopravvivenza.

La museografia invece ha patito meno questa crisi e, come si è ripetuto abbondantemente, uno dei meriti maggiori in tal senso è ascrivibile al design, che è stato in grado di dialogare non solo con la tecnologia, di cui si diceva prima, ma anche con le arti visuali, complice la propria buona indole di apertura ad altre discipline, quali ad esempio la semiotica.

A discolpa della lassezza che ha sopraffatto teatri e biblioteche, si può dire che l'oggetto del loro contenuto (musica, teatro o letteratura) non è costituito da una testualità inerte, già di per sé. Il novero oggettivo di un museo invece, specie quando l'oggetto è privato della sua condizione d'uso, lo è, a meno di non essere posto a sistema. Non occorre cioè scomodare Baudrillard (2003) per comprendere che l'oggetto, a seconda del suo posizionamento in relazione ad altri oggetti, diventa parte di un racconto sintagmatico, nel cui svolgimento però va continuamente accompagnato.

Menos é Mais Arquitectos
(con João Mendes Ribeiro),
Arquipélago. Azzorre (PT),
2018



Solo che nella museografia degli architetti il sistema era demandato agli altri oggetti e al progetto architettonico e del sistema espositivo. Ne conseguiva un processo interpretativo, che inequivocabilmente portava con sé l'autografia del proprio architetto-museografo. Oggi gli oggetti sembrano maggiormente intenti a dialogare con altre discipline che entrano prepotentemente con loro nel museo. Quello che ne consegue è un processo spesso iperdescrittivo, che, proprio per questa sua caratteristica, spesso perde in valore interpretativo.

Se la seconda rivoluzione, quella degli architetti, si preoccupava di dare un volto e di avviare una narrazione come processo interpretativo della realtà, oggi si potrebbero giungere ad asserire due ipotesi: o che certo vuoto interpretativo ed eccesso descrittivo siano sintomatici dell'eccesso di esplicitzza in cui viviamo; o che il museo oggi non è in grado di interpretare una nuova fenomenologia, dal momento che principalmente si configura esso stesso come una nuova fenomenologia.

Se si dovesse cercare di riassumere i termini del discorso in un solo concetto, si potrebbe affermare che il design ha contribuito a cambiare il metaforico posizionamento reciproco di fruitore e oggetto della fruizione. Da poli contrapposti quali erano, grazie alla pregnanza dei contesti produttivi, progressivamente introdotta dallo studio della cultura materiale e dell'archeologia della produzione, oggetto e fruitore si sono incontrati, a volte addirittura, come nel caso dei cosiddetti ambienti "immersivi", hanno finito per conflagrarsi.

Quello che ne consegue è che i sintomi per una terza rivoluzione culturale annunciata, inerente alla museografia, sono tutti evidenti.

L'auspicio che il design possa detenere il ruolo di guida in questa rivoluzione dovrà sicuramente prevedere un'accurata riflessione teorica, in particolare culturale ed etica, con la prospettiva e l'augurio di un rinnovamento che, tralasciando per un attimo certa frenesia poetica, possa essere reciprocamente indotto, da museografia e design stesso.

References

- Baudrillard, J. (2003). *Il sistema degli oggetti*. Bompiani, Milano
- Benjamin, W. (2012). *Aura e choc: saggi sulla teoria dei media*. Einaudi, Torino
- Benjamin, W. (1966). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi, Torino
- Bonami, F. (2019). *Post. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità sociale*. Feltrinelli, Milano
- Branzi, A. (2007). *Capire il design*. Giunti, Firenze
- Centineo, S. (2019). *The New Muses and Their House - Le n(u)ove Muse e la loro Casa. Riflessioni su contaminazioni museografiche e digitali*. Springer, Cham (CH)
- D'Amato, G. (2020). *Storia del design. Dal Novecento al Terzo Millennio*. Pearson, Torino
- Germak, C. (2008). *Uomo al centro del progetto, Design per un nuovo umanesimo*. Allemandi, Torino
- Maldonado, T. (1990). *Cultura, democrazia, ambiente. Saggi sul mutamento*. Feltrinelli, Milano
- Riccini, R. (2013). *Culture per l'insegnamento del design. AIS/ Design Storia e Ricerche*, 1 (marzo 2013). Disponibile in <http://www.aisdesign.org/aisd/culture-per-linsegnamento-del-design-2> [12 aprile 2016]
- Vitta, M. (2017). *Le voci delle cose. Progetto, idea, destino*. Einaudi, Torino

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Frank Gehry, *Biomuseo*, una
Panama, 2014. Una sala
"immersiva"



DESIGN

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

L'eredità dei maestri

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

“La storia del museo, la sua immagine è diventata sempre più presente e sempre più coinvolgente dall'inizio dell'Ottocento, e ci ha insegnato a vedere lo spazio come una nuova entità, come un teatro di eventi, all'interno del quale potevano essere disposti degli oggetti e un'avventura intellettuale poteva essere compiuta” (Lugli, 1983, p. 7).

Tra il primo e il secondo conflitto mondiale, sia a livello internazionale che in Italia, l'opera di alcuni autori straordinari, ha fissato i principi fondanti di un ambito disciplinare specifico relativo all'allestimento temporaneo (Finessi, 2018, pp. 62-75), che ha gradualmente collocato il processo di costruzione narrativa al centro concettuale del progetto di processi culturali e di conoscenza di grande efficacia.

Il passaggio dal concetto moderno a quello contemporaneo del museo e dei luoghi della cultura viene rappresentato, in prima istanza, dall'azione progettuale di alcuni protagonisti (Giuseppe Terragni, Luciano Baldessari, BBPR, Franco Albini, Bruno Munari, Erberto Carboni, Carlo Scarpa), per lo più in progetti di restauro e riadattamento di edifici storici, nei quali la progettazione illuminotecnica degli ambienti, la descrizione di spazi di sosta e di percorrenza, insieme alla previsione di gestualità e movimenti attorno alle opere, si riferiva alla descrizione di uno spazio fisico, nel quale dispositivi espositivi, anche tecnologicamente molto innovativi, sapevano porgere in modo nuovo e inedito, le opere al fruitore.

Quando alla fine degli anni '40, Franco Albini progetta, all'interno del più ampio allestimento di Palazzo Bianco a Genova (1949-1951), il dispositivo meccanico per esporre i frammenti del gruppo scultoreo *Elevatio Animae*, parte del monumento funebre di Margherita di Brabante, opera di Giovanni Pisano del 1313, egli, con forza straordinariamente anticipatrice, ci consegna un'opera particolarmente emblematica e significativa che,



Franco Albini,
Piedistallo per la
Elevatio Animae di Margherita
di Brabante,
opera di Giovanni di Pisano.
Gallerie comunali di palazzo
Bianco. Genova, 1949-51

rendendo indispensabile il gesto del visitatore come attivatore del progetto, restituisce un'immagine molto efficace di studio dell'ambientazione spaziale e dei dispositivi progettati per promuovere una forte interazione tra fruitore, opera e ambiente, in grado di veicolare una narrazione più ampia, della quale l'oggetto esposto non è che un frammento¹.

Se da un canto "la stanza del Pallio riassume il pensiero di Albini sull'allestimento moderno" dall'altro tale allestimento fa del basamento "l'emblema [...] di un cambiamento profondo e significativo, che determinerà l'andamento di una tendenza profondamente modificatrice del concetto di esposizione, di museo, di messa in forma della comunicazione museale, di oggetti e narrazioni" (Ferreri, 2013, p. 122). Concetti talmente significativi che nella mostra *La Sindrome dell'influenza*² (Triennale Design Museum 6, Triennale di Milano, 2013) è al celebre piedistallo albiniano³ che Marco Ferreri, con Daniela Maurer, dedica il progetto espositivo *La base della base*. Un allestimento dentro l'allestimento che mette in scena l'effetto del meccanismo sull'opera esposta. In un ambiente interamente bianco (pareti e pavimento di una stanza dentro la stanza), su un basamento costituito da due cerchi concentrici in ardesia spessi 4 cm, si erge, in posizione centrale, la base restaurata di Albini. Nuovamente in funzione, il piedistallo col suo meccanismo⁴, cessa di essere

1. Il basamento, progettato per la Sala del Pallio Bizantino nell'allestimento del museo di Palazzo Bianco a Genova (1951) rimane lì fino al 1968. Nel 1984 il gruppo scultoreo viene spostato nel museo di Sant'Agostino, in cui la nuova collocazione della scultura non prevedeva il basamento che ha, così, trovato posto nei magazzini dello stesso museo.

2. La mostra *La Sindrome dell'influenza* (6 aprile 2013 - 23 febbraio 2014), allestita in occasione della sesta edizione del Triennale Design Museum (TDM6), indaga il rapporto tra tradizione e innovazione, valutando la ricaduta e il valore dell'eredità che la prima dona alla seconda. Il Design Italiano viene raccontato tramite una storia di contaminazioni ed influenze tra passato e presente, immaginando un futuro in crescita.

3. Un supporto in ferro costituito da due mensole asimmetriche leggermente rastremate, innestate su un ritto telescopico collegato ad un motore elettrico, permetteva di alzare, abbassare, ruotare la scultura a piacimento per osservarla da ogni lato. Tale soluzione inquadrava i frammenti dal basso verso l'alto, immaginandoli nell'ipotetico contesto originario (cioè come parte costitutiva del monumento funerario).

4. Nell'allestimento di Ferreri e Maurer due cavi di acciaio, sottopavimento, collegano il basamento mobile alla sagoma bidimensionale in ardesia che si sostituisce visivamente all'opera scultorea. Al movimento verticale del piedistallo, che si attiva ogni 8 minuti, corrisponde quello parallelo compiuto dalla sagoma. Sulle pareti laterali, oltre una breve spiegazione dell'installazione, un QR code permette di scaricare una App nella quale è raccontato il progetto dell'*Elevatio Animae*, le storie dei protagonisti, il carteggio con le istituzioni, i contributi critici e storici.

5. Si legge testualmente: "non si tratta di ambientare l'opera bensì il pubblico, introducendolo in un luogo in cui sia in condizione di riconoscere se stesso e il presente per poi potersi avvicinare alle testimonianze del passato e interpretarle" in Rossari A. (2005), *Leggerezza e consistenza: i musei genovesi*. In Bucci F., Rossari A. (a cura di), *I musei e gli allestimenti di Franco Albini*, Documenti di Architettura, Electa, Milano, p. 49.

basamento per divenire esso stesso opera-manifesto, che tramite un'ardita invenzione tecnologica, ruota, si abbassa e si solleva, descrivendo il volume d'aria, al centro del quale collocare il visitatore più che l'opera⁵.



Marco Ferreri, Daniela Maurer, *La base della base*, Mostra *La Sindrome dell'influenza*, Triennale Design Museum 6, Triennale di Milano, 2013



Sono gli anni in cui Herbert Bayer, studente e poi docente al Bauhaus, sperimenta negli Stati Uniti⁶ l'allestimento museografico come esperienza ambientale totale⁷, proponendo uno spazio dinamico che sfrutta la capacità del fruitore di guardare uno spazio a 360 gradi⁸, fissando il principio teorico di base che fonderà da lì in poi i presupposti operativi della disciplina, per il quale: "il tema [dell'esposizione] non dovrebbe mantenere la sua distanza dallo spettatore, dovrebbe essere avvicinato a lui, penetrare e lasciare un'impressione su di lui, dovrebbe spiegare, dimostrare e persino persuaderlo e condurlo a una reazione pianificata e diretta"⁹.

L'*arte del porgere*¹⁰ diviene un processo capace di generare relazioni, attraverso un'interpretazione dei fenomeni da punti di vista molteplici, simultanei, innovativi, anche inusuali. Tali esiti sono il risultato di una riflessione operativa sui principi sui quali si fonda la disciplina e sul ruolo del designer, quale attivatore e propositore di gestualità, nuovi approcci e anche, come vedremo, di nuove strategie di coinvolgimento del visitatore nell'interezza del processo progettuale.

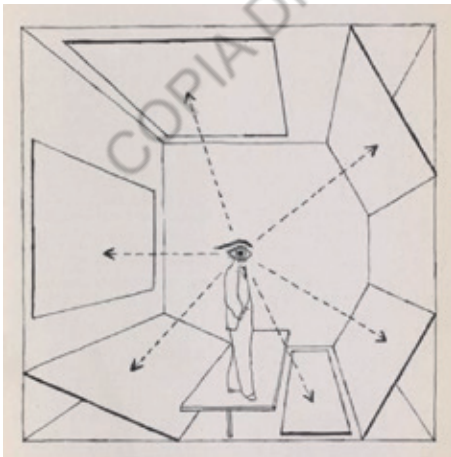
Inaugurata al MoMA di New York il 29 agosto 1956, la mostra *Textile USA*, organizzata da Arthur Drexler e Greta Daniel, espone sculture realizzate con tessuti elastici e stoffe traslucide retro-illuminate che i pannelli informativi con la scritta "Please touch", dichiarano definitivamente non essere opere semplicemente da contemplare.

Nella sua iniziale fase sperimentale, l'interazione è ancora strettamente connessa ad una dimensione fisico-spaziale-sensoriale.

6. Bayer progetta tre importanti mostre al MoMA di New York, *Bauhaus: 1919-1928* nel 1938, *Road to Victory* nel 1942 e *Airways to Peace* nel 1943.

7. È celebre l'immagine, ormai divenuta iconica, della figura umana entro un ambiente costruito da pannelli che lo avvolgono nella sua totalità. Munito di una testa a forma di occhio, l'ipotetico visitatore riesce ad inquadrarne tutti i punti di vista (vedi figura in basso).

8. L'interazione tra allestimento, opere esposte e visitatore era stata sperimentata dallo stesso Bayer, in collaborazione con Walter Gropius, Marcel Breuer e László Moholy-Nagy, in occasione dell'*Exposition de la Société des Artistes décorateurs* per il Deutscher Werkbund (Grand Palais di Parigi, 1930), per la quale avevano progettato un display costituito da più piani inclinati per ottimizzare il campo visivo dello spettatore. Il progetto verrà ripreso da molti progetti successivi (vedi figure pagina a fianco).



Herbert Bayer,
*Fundamentals of Exhibition
Design*, 1937. Disegno

9. Nel suo scritto *Notes on exhibition design: Herbert Bayer's pioneer work* Rudofsky (1947) riconosce come fondamentale l'apporto teorico-progettuale di Bayer. Agli inizi degli anni Quaranta, l'opera dell'architetto austriaco Bernard Rudofsky (1905-1987) segna un contributo teorico fondamentale (espresso in articoli, lezioni, cataloghi di mostre) nella elaborazione della disciplina da lui denominata "the Art of display", titolo di un famoso articolo scritto ai tempi del suo ruolo di managing editor per «Interiors» (1945-1949).

10. "Allestire è essenzialmente arte del porgere: mostrare con misura e porgere con gentilezza" (Dal Co, 2001, pp. 4-5).

Herbert Bayer, con Walter Gropius, Marcel Breuer e László Moholy-Nagy, *Exposition de la Société des Artists décorateurs* per il Deutscher Werkbund, Grand Palais di Parigi, 1930

Frederick John Kiesler, *Art of this century*, Surrealist Gallery, New York, 1942

Nigel Henderson, Eduardo Paolozzi, Alison & Peter Smithson. *Parallel of Life and Art*, 1953

Charles e Ray Eames con Eliel Saarinen, *Multiscreen Projection*, Ovoid Theater, Padiglione IBM, Fiera mondiale di New York, 1964

Arthur Drexler, *Transformations in Modern Architecture*, MoMA, New York, 1979

Il design attraverso un carattere interdisciplinare del progetto (che coinvolgeva diverse discipline specialistiche, quali museografia, allestimento, progettazione illuminotecnica, grafica, scenografia) si era sostanzialmente riferito alla dimensione fisica degli spazi, alla disposizione delle opere e allo studio delle loro migliori condizioni di visibilità.

In quegli stessi anni, l'introduzione e l'avanzamento tecnologico relativo alla comunicazione audiovisiva e la diffusione delle nuove tecnologie nel campo dell'elettronica rendono possibile la sperimentazione di nuovi livelli di interattività e di coinvolgimento dei visitatori negli spazi espositivi, tramite una serie di dispositivi tecnologici (come gli schermi, i monitor ecc.) che alla progettazione illuminotecnica rivolta alla più efficace godibilità del bene, accostava la possibilità di animare lo spazio e focalizzare l'attenzione su immagini in movimento, suoni e luci.



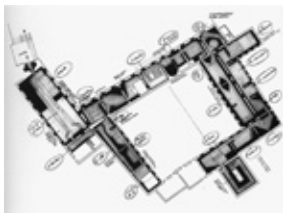


Le Corbusier, Jannis Xenakis, *Padiglione Philips*, Expo, Bruxelles, 1958

Nel 1958, il *Padiglione Philips*, commissionato in occasione dell'Expo di Bruxelles dalla Philips a Le Corbusier e Jannis Xenakis, fu uno spazio di coinvolgimento e comunicazione totale; il visitatore si trovava al centro di uno spettacolo costituito da azioni acustiche, luci, colori, immagini, musica. Non esponeva né prodotti né intendeva essere un padiglione di illustrazione della ricerca scientifica e tecnologica. Si trattava di un padiglione che, per richiesta del committente, avrebbe dovuto concretizzare l'unione tra le tendenze più avanzate delle arti e della tecnologia (Bignardi, 1991, p. 100). Il progetto di Le Corbusier segna

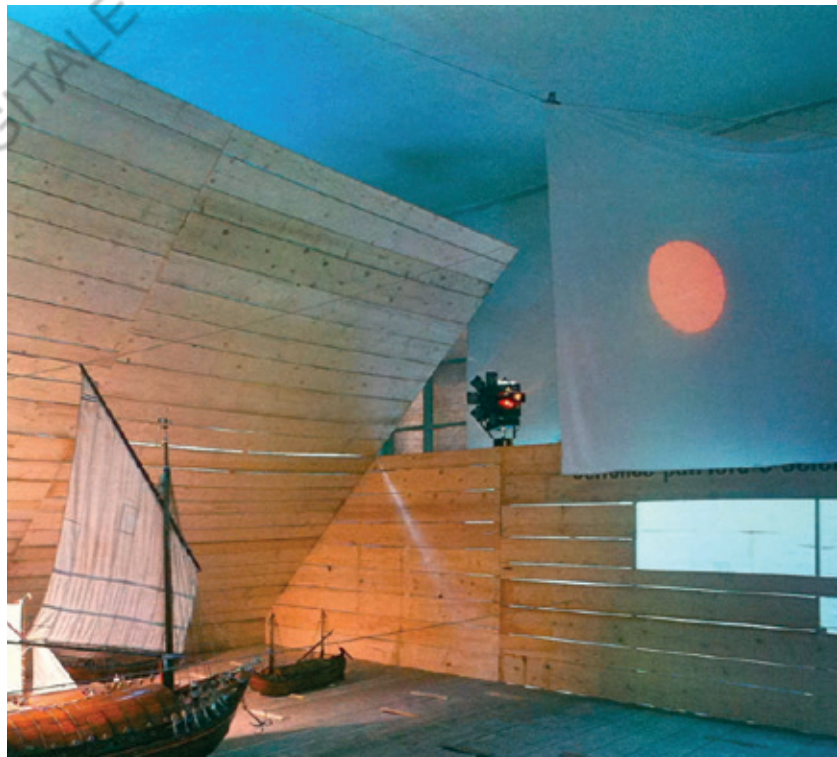
Nel 1963, nel Palazzo Reale di Milano, i fratelli Castiglioni realizzano uno dei progetti più significativi della storia di questa disciplina, l'allestimento per la mostra *Vie d'acqua da Milano al mare* (con la grafica di Max Huber, la scenografia di Luciano Damiani e il montaggio sonoro di Livio Castiglioni). L'allestimento, completamente realizzato con tavole da ponteggio, disposte a formare pavimenti, contenitori, pareti, nicchie nelle quali esporre oggetti e documenti, tenta di "toccare i punti più riposti della capacità percettiva dell'osservatore, come il senso di fatica suggerito dai listelli di legno in rilievo sul pavimento nel condotto in tavole da ponte che chiudeva il percorso della celebre mostra costringendo i visitatori a compiere passi prudenti e rallentati come l'acqua sul fondo accidentato di fiumi e canali" (Ottolini, 2017, p.11). La soluzione spaziale diviene il vero contenuto dell'allestimento che condiziona percettivamente e fisicamente il movimento dei visitatori.

Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Vie d'acqua da Milano al mare*, Palazzo Reale, Milano, 1963



perfettamente da un canto il passaggio in cui la sensibilità per le innovazioni tecnologiche diviene elemento che ha ricaduta necessaria nell'affermazione e nella costruzione del progetto, dall'altro pone in evidenza la promozione e lo sviluppo di linguaggi innovativi e nuovi contenuti culturali, attraverso veri e propri dispositivi progettuali di comunicazione e di narrazione. In questa atmosfera, a partire dagli anni '60 gli allestimenti furono così sempre meno dei contenitori in cui venivano esposti campioni e oggetti.

È in Italia che il lavoro di alcuni personaggi, come quello di Achille e Pier Giacomo Castiglioni, introduce elementi di grande innovazione nel processo progettuale, ancor oggi di riferimento per i professionisti contemporanei. La qualità ambientale dei loro allestimenti, spesso senza opere o oggetti materiali da esporre, si correla alla traduzione di un messaggio del quale l'allestimento medesimo si fa veicolo spaziale narrativo. Le persone (le relazioni con le persone e con lo spazio intorno) divengono la motivazione, la causa e l'effetto dei loro progetti. La temporaneità dell'architettura effimera risponde al concetto di misura del tempo, molto più che a quello di precarietà della costruzione (Migliore & Servetto, 2018, p. 24), ed è attorno al comportamento dei visitatori che si organizzano scelte spaziali, percorsi, immagini potenti ed evocative.

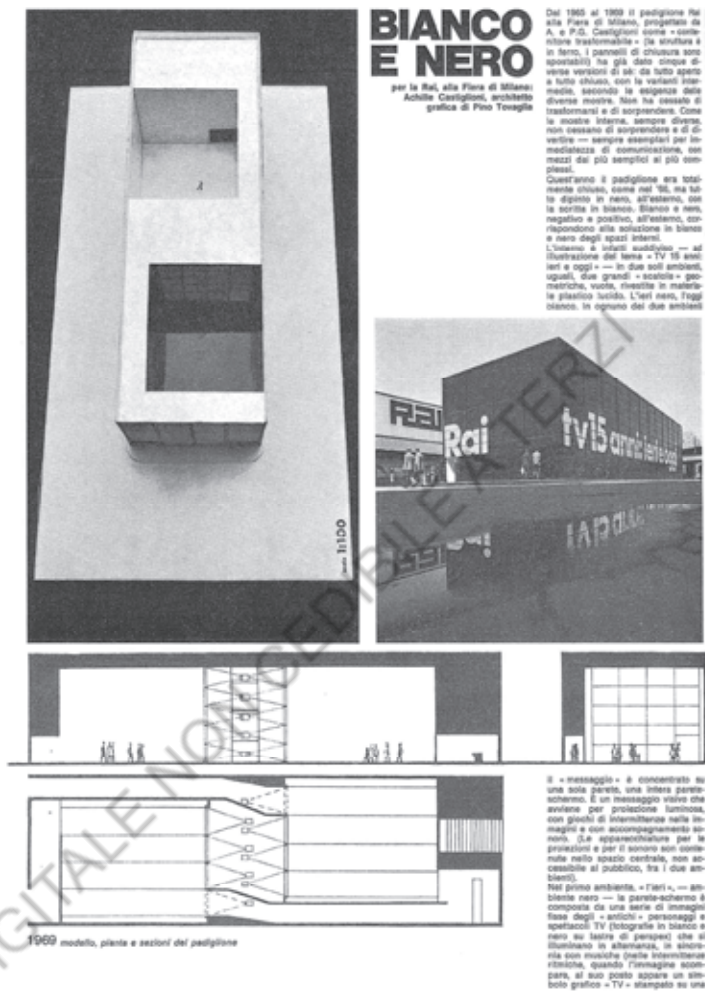


Si trattava di definire un andamento narrativo, che si evidenziò inizialmente soprattutto in quei progetti di padiglioni e mostre a promozione aziendale in cui l'oggetto dell'esposizione era immateriale (i padiglioni RAI '65-'69; i padiglioni per Montecatini; le mostre *Chimica: un domani più sicuro* e *Vie d'acqua da Milano al mare*). Caratterizzati da percorsi complessi e articolati, da prime ardite sperimentazioni multimediali, da interventi grafici di una nuova e imprevedibile dimensione, i progetti dei fratelli Castiglioni sviluppano sinergie scientifico-culturali e professionali significative nelle quali la collaborazione tra figure specializzate si consolida in una pratica progettuale costantemente innervata dal contributo essenziale di designer, grafici, scenografi, fotografi¹¹. L'apparato iconografico (reale o virtuale) diviene il linguaggio visivo principale col quale lo spettatore si rapporta, misurandosi nel confronto dimensionale dei fuoriscala, in quello percettivo di ballatoi sospesi e superfici specchianti, in quello cinetico di percorrenze, arresti, rapidi cambiamenti di andatura, tutti determinati dalla conformazione stessa dello spazio, dalla configurazione planimetrica, da una sorta di spazio progettato (ma anche imprevedibile) della conoscenza e della narrazione. Il caso degli allestimenti del padiglione RAI, nelle edizioni dal 1965 al 1969, testimonia delle differenti possibilità interpretative di un medesimo spazio, come territorio privilegiato di sperimentazione aperto a molteplici possibilità del racconto, uno spazio disponibile quale luogo reso abitabile dai contenuti dell'evento così come dai suoi visitatori (Borsotti, 2017, p. 33). I principi espositivi vengono affinati e consolidati, affiancandoli e ridisegnandoli anche mediante l'esplorazione del potenziale di tecniche e tecnologie nuove, finalizzate a un crescente coinvolgimento del visitatore, in termini di presenza fisica e partecipazione. Questi, infatti, acquisisce una "conoscenza performativa del luogo espositivo, attraverso gesti e azioni, interazioni, atteggiamenti e connessioni relazionali, che ne costruiscono la percezione partecipativa. L'allestimento, allora, si configura come offerta di un'esperienza completa, intesa come opportunità di comprensione, che diviene momento di trasmissione di valori culturali: luogo vivo capace di individuare segni immediatamente trasferibili, attraverso un processo di trasformazione della materia prima¹², in comprensibile comunicazione di informazioni e conoscenze" (Borsotti, 2017, p. 18).

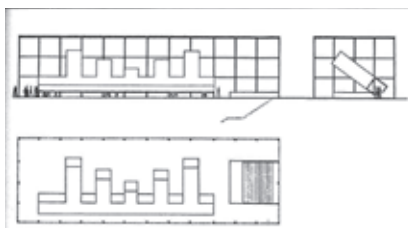
11. Guardare alla sola opera dei fratelli Castiglioni ci mette al cospetto di progetti sempre sviluppati in collaborazione con grafici, pittori, scenografi. Per citare solo alcune collaborazioni: Max Huber, Enzo Mari, Michele Provinciali, Bruno Munari, Italo Lupi, Giancarlo Iliprandi, Pino Tovaglia, Luciano Damiani.

12. Dove "per materia prima si intende disegno dei percorsi, collocazione dei materiali esposti, espressione dei loro significati precipui e delle loro interrelazioni, conformazione dell'ambiente circostante, dosaggio di luci e materiali ecc." (Borsotti, 2017, p. 18).

Tutti curati dai fratelli Castiglioni e tutti differentemente sviluppati rispetto ad un medesimo contesto spaziale e strutturale: una struttura modulare costituita da pilastri perimetrali e reticolari in ferro, con una copertura piana a 10 mt di altezza, su una pianta di superficie rettangolare di dimensioni 36 x 11 mq, gli allestimenti per il Padiglione RAI alla Fiera di Milano (nelle versioni prodotte dal 1965 al 1969), seppur nella permanenza dell'involucro di riferimento, hanno dato vita a soluzioni e dispositivi spaziali molto differenti e tutti significativi per la molteplicità di relazioni promosse al loro interno. Caratterizzata da pannelli di tamponamento facilmente spostabili, la struttura del padiglione può variare da completamente chiusa a completamente aperta, in base alle esigenze espositive. Tutti e quattro i progetti hanno nel pubblico il fulcro attorno a cui ruota il sistema percettivo di percorrenze e di esperienze fisico-sensoriali, progettato di volta in volta.



Pagina tratta dalla rivista «Domus» n. 478/anno 1969



1965



1966



1967



1968



Le diverse versioni del padiglione Rai in questi anni. 1965: padiglione tutto aperto; la moirai è contenuta in un «cassale» orizzontale (sospeso con corde metalliche alla struttura) che i visitatori percorrono: i visitatori stessi fanno spettacolo, con la fila delle loro gambe in movimento, un lungo millepiedi, sotto il «canale» sospeso. 1966: padiglione tutto chiuso: un labirinto di figure «giganti» — le grandi «sagome» dei personaggi dei romanzi tv, affigliate e scapese — tra cui si aggirano i «piccoli» visitatori. 1967: padiglione tutto chiuso: lunghi fili di acciaio corrono nello spazio bianco, portando indiate dalle spalle, di acciaio, catene di «seggesi» sospesi, rittimicamente illuminati da riflettori in movimento: tutto è riflesso nel pavimento di acciaio. 1968: padiglione ammiccato: il pubblico, salite due scale, si affolla su una passerella, tra due mazzette di dischi rotondi (spesso) come dentro un fantastico orologio, una festa meccanica.



parza sovrapposta alla immagine stessa, e reso visibile, al buio, da luce di Wood). Nel secondo ambiente, «oggi» — ambiente bianco — la gente s'affanna riceve invece dicitoni proiettate continue, trasmesse da didottri proiettori. Ogni proiettore, all'un proprio breve film, estratto dal programmi TV. (La regia della successione delle immagini è stata curata dal regista Enzo Trapani). Un gettate «accennate» delle apparenze luce visive o sonore cioè un alter-

narsi di spettacoli nello spettacolo: questa è una vera parete suddivisa in movimento, con effetti scenografici a tutto schermo: la sonorizzazione stereofonica alterna voci e musiche. Il passaggio da un ambiente all'altro, e poi all'uscita, avviene, per il pubblico, attraverso due lunghi corridoi, due percorsi-iterativi, in cui il «messaggio» continua, in forma sonora, attraverso una serie di altiparatori, allineati nell'asse dell'itinerario di chi cammina.

Built in 1965, the Rai (Italian Radio and Television) pavilion at the Milan Fair is a non-matrix high steel structure which can be closed by panels or used as an open frame, according to the changing requirements of the shows. The architects who designed the pavilion, Achille e Piergiacomo Castiglioni, designed also the annual exhibitions. 1965: an open air setting: the visitors proceed through the suspended non-matrix structure; the movement of their legs is part of the spectacle.

1966: the visitors wander around in a labyrinth of gigantic silhouettes hanging from the ceiling. 1967: steel threads with steel beads, suspended in the dark, rhythmically flood-it. 1968: in a dark space, a multitude of suspended colored disks, rotating at different speeds and accompanied by sound effects: a fantastic mechanical festival. 1968: two rooms, one black («yesterday»), one white («today»); the message is conveyed through rhythmic acoustically interlocked projections.

Nel 1965, il padiglione, totalmente spoglio di pannelli di tamponamento, in base al progetto sviluppato in collaborazione con Enzo Mari, è animato dalla presenza di un tunnel percorribile a sezione cava quadrangolare sospeso per un vertice alla struttura tramite corde metalliche. Le gambe dei visitatori, che sbucavano al di sotto del tunnel, facevano parte essenziale del progetto dell'insieme. Il canale orizzontale a sezione quadra esibisce esternamente lo slogan "Collegamenti perfetti e complessi mezzi tecnici portano in ogni casa gli avvenimenti di ogni giorno", mentre è illustrato sulla faccia interna da didascalie e grafici. Ciascun cannocchiale ospita poi una rappresentazione del tema, accompagnata da un commento sonoro. Il pubblico è obbligato a procedere in fila nel canale orizzontale, dotato di cannocchiali scalari della stessa sezione, illuminati dalla sola luce naturale, proveniente dai ritagli trasparenti ottenuti in testata.



Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Padiglione RA1*, XLIII Fiera di Milano, 1965





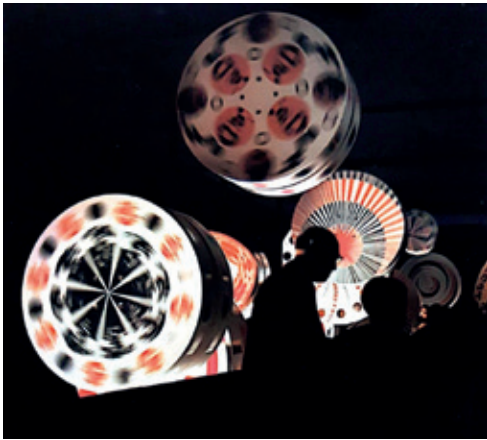
Nel 1966, in collaborazione col grafico Pino Tovaglia, all'interno del medesimo padiglione, stavolta tutto chiuso da pannelli bianchi, accessibile da una ridotta apertura sui lati minori, viene allestito uno spazio contenuto tra il soffitto nero e il pavimento lucido a scacchi bianchi e neri, nel quale le protagoniste della mostra *Il romanzo sceneggiato alla televisione dal 1954 al 1966*, sono le immagini ingigantite dei principali attori interpreti dei romanzi televisivi, stampate in bianco e nero sui due lati delle sagome che ne seguono il contorno. "I lillipuziani visitatori – aggirandosi, sparsi tra i colossali personaggi – scoprono (Polano, 2001, p. 229) collocate ad altezza dei loro sguardi, piccole diapositive a colori che raccontano la storia del personaggio di riferimento, prima di salire sulla zona sopraelevata, dalla quale, come avverrà sovente in allestimenti futuri, è reso possibile fornire allo spettatore un punto di vista alternativo inedito, orientato su altri aspetti della narrazione in atto.

Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Padiglione RAI*, XLIV Fiera di Milano, 1966

Nel 1967, confermando la versione dell'anno precedente di un padiglione tutto chiuso con due aperture (entrata/uscita) ricavate nei lati corti, il volume esterno è caratterizzato da gigantografie e scritte progettate da Giancarlo Piretti. Lunghi fili di acciaio corrono nello spazio buio interno, interamente rivestito in acciaio inossidabile, che svolge un unico percorso, diviso in due parti da un basso divisorio, anch'esso in acciaio inossidabile, che funge da sedile. Sulle pareti laterali alte 2 metri, trovano collocazione pannelli, didascalie e oggetti a scala naturale che raccontano il tema dell'anno, i metodi di indagine adottati nelle inchieste sugli ascolti e sul gradimento della programmazione RAI. Una serie di sfere d'acciaio infilate su cavi sospesi, posti a differenti quote, popolano il piano superiore totalmente nero e ritmicamente illuminato da riflettori sospesi a cupola argentata, fissati mediante aste rigide alle pareti e riflettori mobili che investono, con fasci di luce, le sfere sospese. Tutto è riflesso nel pavimento d'acciaio. Il sonoro delle macchine calcolatrici sullo sfondo amplifica il senso dell'allestimento.



Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Padiglione RAI*, XLV Fiera di Milano, 1967



La configurazione del padiglione nel 1968 presenta un volume semi-chiuso, aperto inferiormente, lungo tutto il perimetro, per un'altezza di 2 metri. Due passerelle simmetriche sopraelevate a 3,50 metri dal pavimento, fra una moltitudine di dischi colorati sospesi, con decorazioni psichedeliche (esaltate da effetti sonori e luminosi), generano il percorso in due direzioni opposte. Ancora una volta il dispositivo spaziale coincide col messaggio: il moto senza fine dello spettacolo televisivo è incarnato dal procedere continuo dello spettatore lungo i percorsi, nel gioco ottico offerto dai dischi rotanti sospesi al soffitto.

Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Padiglione RAI*, XLVI Fiera di Milano, 1968

Nel 1969 (con la grafica di Pino Tovaglia e la regia di Enzo Trapani), il padiglione tutto chiuso è caratterizzato dalla netta suddivisione spaziale (e percettiva) di due grandi sale contrapposte e complementari, sia composivamente che concettualmente: l'*ieri* e l'*oggi* di *5 anni di TV* separate da un volume tecnico centrale e caratterizzate da due grandi pareti schermo.

Il messaggio visivo che avviene per proiezione luminosa, con giochi di intermittenze nelle immagini e con accompagnamento sonoro, rende protagoniste le due pareti. Le apparecchiature per le proiezioni e per il sonoro sono ospitate nello spazio centrale contenuto tra i due ambienti, non accessibile al pubblico.

Una colonna sonora è distribuita da quattro serie di altoparlanti, inseriti dietro lo schermo, sulle altre pareti e sul soffitto, per la sonorizzazione stereofonica.

Nell'ambiente nero, che incarna l'*ieri*, fotografie in bianco e nero su lastre di perspex si alternano con accensioni programmate in sincronia con note sigle musicali; 4 minuti dedicati agli spettacoli del passato, durante i quali la parete si presenta totalmente accesa solo nei tempi in cui vengono comunicati brevi slogan. Quando l'immagine scompare, al suo posto appare un simbolo grafico "TV", stampato su una garza sovrapposta alla immagine stessa, e reso visibile al buio da lampade Wood.



Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Padiglione RAI*, XLVII Fiera di Milano, 1969



Achille e Pier Giacomo
Castiglioni, *Padiglione RAI*,
XLVII Fiera di Milano, 1969

Il primo ambiente è collegato al secondo attraverso un lungo corridoio, in cui una serie di altoparlanti, posti all'altezza dell'orecchio dei visitatori, trasmettono un breve parlato. Una linea continua di lampadine che si accendono alternativamente indicano il senso di percorso dei visitatori. Nel secondo ambiente, totalmente bianco, l'*oggi*, la parete-schermo riceve 20 proiezioni continue, trasmesse da altrettanti proiettori. Sulla parete-schermo 6 minuti di proiezioni sono dedicate agli spettacoli del presente, accompagnati da una sonorizzazione stereofonica che alterna voci e musiche, in un dinamico flusso di immagini che si sviluppa scivolando dal primo schermo per concludersi nell'ultimo. Un corridoio analogo al primo accompagna il visitatore verso l'uscita.

12. Ico Migliore e Mara Servetto, allievi di Achille Castiglioni, prima al Politecnico di Torino e suoi collaboratori poi al Politecnico di Milano, nella loro densa attività progettuale, sembrano seguire, in un'armonica applicazione degli insegnamenti avuti, tutti i principi incarnati dai vari progetti dei maestri: l'originalità della visione progettuale, l'attenzione verso il racconto della storia degli oggetti, l'approccio progettuale intorno al tema dell'esporre.

In quasi sessant'anni di lavoro, i fratelli Achille e Pier Giacomo Castiglioni, in rapporto sinestetico con altri professionisti, hanno segnato più di ogni altro questa disciplina, influenzando in modo evidente tutti i progetti cresciuti dopo di loro. E così, in un tempo più recente, molti progetti e altrettanti autori sembrano aver ripercorso quelle modalità che nel tempo sono diventate sostanza di un linguaggio paradigmatico. Su tutti, in questi ultimi vent'anni, più di ogni altri, il lavoro di Ico Migliore e Mara Servetto¹² ci consegna progetti di architetture temporanee, eredi diretti della sensibile attenzione al "comportamento d'uso e alla percezione delle persone che utilizzano e abitano i loro progetti" (Finessi, 2018, pp. 70, 72), colta anche l'opportunità offerta da una strumentazione tecnologica (digitale) avanzata sempre più sofisticata.

References

- Bignardi, U. (1991). *Allestimento e tecniche multimediali*. In Mastropietro, M. (a cura di). *Progettare mostre. Dieci lezioni di allestimento*. Edizioni Lybra Immagine, Milano
- Borsotti, M. (2017). *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*. Mimesis, Milano
- Dal Co, F. (2001). *Una lezione sull'allestire: Francesco Venezia a Palazzo Grassi*. In «Casabella» n. 686, Febbraio 2001
- Ferreri, M. (2013). *Franco Albini*. In Nicolin P., (a cura di), *TDM6 La sindrome dell'influenza/The Syndrome of influence*. Corraini Edizioni, Milano
- Finessi, B. (2018). *Prima, durante e dopo. Gli allestimenti di Achille e Pier Giacomo Castiglioni*. In Migliore, I., Servetto, M., Lupi, I., Ossanna Cavadini, N., (a cura di) *Achille Castiglioni visionario. L'alfabeto allestitivo di un designer regista. Achille Castiglioni visionary, The installation alphabet of a designer director*. Centro culturale Chiasso m.a.x. Museo, Skira, Ginevra
- Lugli, A. (1983). *Naturalia et mirabilia. Il naturalismo enciclopedico nelle Wunderkammern d'Europa*. Mazzotta, Milano
- Migliore, I., Servetto M. (2018). *Con Achille*. In Migliore, I., Servetto, M., Lupi, I., Ossanna Cavadini, N. (a cura di). *Achille Castiglioni visionario. L'alfabeto allestitivo di un designer regista. Achille Castiglioni visionary. The installation alphabet of a design director*. Centro culturale Chiasso m.a.x. Museo, Skira, Ginevra
- Ottolini, G. (2017), Rizzi, R. (a cura di). *Architettura degli allestimenti*. Altralinea edizioni, Firenze
- Polano, S. (2001). *Achille Castiglioni 1918-2002*. Electa, Milano
- Rudofsky, B. (1947). *Notes on exhibition design: Herbert Bayer's pioneer work*. In «Interiors» n.12, July 1947

STORIES

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI





Design e narrazioni.
Le *Wunderkammer*
di Migliore+Servetto
Architects

COPIA DIGITALE NON CREDITIBILE A TERZI

“L'immagine-museo, la camera di meraviglie [...] è un'immagine di sintesi che ci viene [...] dalle prime mostre in cui le sculture perdono il piedistallo, i quadri si ammassano sulle pareti, gli oggetti si insidiano da vicino. Mostre in cui la stanza, l'insieme, contano più dell'opera singola. E l'allestimento da categoria museale diventa una pratica del linguaggio e dello stile della nuova arte legata allo spazio” (Lugli, 1983, p. 9).

L'atto dell'esporre, che concretizza l'esigenza dell'esibizione delle grandi collezioni, trovò nella *Wunderkammer* una prima sistematizzazione, che all'accumulo ragionato affiancava un'inclinazione alla realizzazione di luoghi dedicati, nei quali alla disposizione degli oggetti corrispondeva un certo compiacimento evocativo. Si trattò, sin dalla sua origine di un "dispositivo di decontestualizzazione" agente su due livelli: uno di prelievo degli oggetti da contesti e ambiti diversi, l'altro di ricontestualizzazione e di riposizionamento degli stessi in una nuova composizione, in base a criteri di accostamento per contrapposizione, richiamo, assonanza, che vedrà nella galleria tassonomicamente ordinata per gruppi omogenei, secondo criteri di contiguità e densità, la propria configurazione espositiva più rappresentativa, consolidata, longeva (Borsotti, 2017, p. 15).

Con l'annullamento della cornice e del piedistallo, la tipologia classica delle gallerie, adatta a mostrare quadri e sculture, si trasformò e si ampliò progressivamente per diventare uno spazio aperto e disponibile ad accogliere le più diverse soluzioni espositive.

Questo processo di cambiamento, innescato dalle prime significative radicali proposte sull'allestimento, ad alcune delle quali si è fatto riferimento nel precedente capitolo, affinati ed elaboratesi poi negli anni, si lega, come abbiamo visto, la consapevolezza dell'importanza di una relazione più diretta fra opera, ambiente, visitatore.

"Il superamento dei limiti dati dalla cornice e dal piedistallo, costrinse infatti le opere a *mettersi a nudo* e a *uscire nel mondo*" (Poli & Bernardelli, 2016, p. 16).

Il progetto di allestimento si muove tra nuove tensioni: tra gli oggetti e lo spazio di riferimento, alla ricerca di rinnovati criteri relazionali tra le cose esposte, inserendo queste in più ampie prospettive di senso e in contesti spaziali e cognitivo-esperenziali coinvolgenti per il visitatore, nei quali ciò che risulta veramente importante non sono gli oggetti, ma lo spazio tra essi (Ilya Kabakov, 1995). Lo spazio espositivo diviene, dunque, il progetto di questo *spazio tra gli oggetti* e, nel contempo, l'esito di un'operazione di scrittura tridimensionale di un racconto multidirezionale e multiverso (del quale gli oggetti non sono che i frammenti tangibili) in grado di dare spazio alla presenza simultanea di differenti piani di lettura, tra loro sincronizzati e interagenti, disponibili all'interpretazione del visitatore.

Al progettista spetta, così, il ruolo di intercettare differenti livelli di interpretazione di un livello culturale da cui ricavare una sintesi capace di generare un sistema narrativo aperto, i cui confini flessibili siano implementabili proprio attraverso il libero approfondimento degli stimoli offerti.

Ispirandosi alla forza simbolica delle *Wunderkammer* e alla loro evoluzione di significato; i progetti degli architetti Ico Migliore e Mara Servetto descrivono ambienti fortemente comunicativi, nei quali la cultura materiale funge da espediente narrativo di storie, contesti, relazioni. Spesso concepiti, come una successione di *camere delle meraviglie* tematiche che, per passi successivi, ricostruiscono i molti aspetti e i molti volti possibili delle storie da raccontare, i loro progetti danno vita a configurazioni spaziali che racchiudono microcosmi esperibili. Il visitatore ha la possibilità di scegliere, seguire e comprendere sistemi di lettura ipertestuali e di moltiplicare le relazioni tra informazioni, oggetti, contesti e persone presenti nello spazio e nel tempo della visita, grazie anche all'introduzione di dispositivi narrativi interattivi digitali. Il lavoro dei due architetti è un esempio operativo particolarmente significativo del contributo reso alla definizione di nuovi modelli di fruizione e di progettazione dei luoghi della conoscenza e della produzione culturale, particolarmente attenti alla centralità del visitatore, come individuo e come collettività, e alla comunicazione efficace di un messaggio multicanale, che possa sottoporsi ad elaborazioni interpretative e ad approfondimenti contenutistici (e relazionali) da parte del visitatore.

Il testo analizza tre progetti (un museo, una mostra temporanea d'arte e una mostra temporanea di comunicazione aziendale)

in grado, al di là dei campi di applicazione e delle declinazioni tematiche, di descrivere la complessità del progetto espositivo e la moltitudine di aspetti che esso incamera, come efficace dispositivo di diffusione culturale di conoscenza e come potente strumento di coinvolgimento della comunità alla vita culturale.

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI



Migliore+Servetto Architects,
Leonardiana, Castello di
Vigevano, 2016.
Schizzo concettuale di
Ico Migliore

Leonardiana. Un museo nuovo

All'interno del Palazzo Ducale di Vigevano¹, il progetto *Leonardiana: un museo nuovo*, realizzato con la supervisione scientifica dello storico dell'arte Carlo Pedretti, riqualifica un comparto al piano terra del castello disabitato².

Ed è proprio "il castello, con la sua memoria storica, ad innescare il percorso espositivo per permettere al visitatore di muovere i passi attraverso i luoghi dove lo stesso Leonardo ha camminato, pensato e creato"³. Attraverso la produzione di repliche di altissima qualità, dislocate in successione nelle sale dell'edificio, lavorando "sul ribaltamento del rapporto tra contenitore e contenuto, tra originale, replica e narrazione [...] il soggetto principale esposto diventa il pensiero e l'azione di Leonardo all'interno della scena originale" (Di Meo, 2018).

Il racconto del castello si accosta con leggerezza a quello del pensiero leonardesco. Il progetto di exhibition design si sviluppa, infatti, nel pieno rispetto della dicotomia contenitore/contenuto, promuovendo armonicamente da un canto la lettura dell'impianto architettonico e dell'apparato scultoreo e pittorico delle sale storiche del Maschio del Castello, dall'altro lo sviluppo del percorso conoscitivo dell'intera opera del genio, nella successione di *Wunderkammer* tematiche abitate dai dispositivi espositivi autoportanti⁴. Tutte in ferro nero, le strutture espositive, nelle quali spesso si integrano gli apparecchi illuminanti, ospitano, di volta in volta, repliche di altissima qualità delle opere (senza cornice o entro teche trasparenti in vetro), artefatti comunicativi (pannelli grafici, monitor, display) e dispositivi informativi/interattivi (tablet, sistemi touchscreen, monitor trasparenti), tramite i quali approfondire aspetti e temi specifici.

"Le congiunzioni narrative sono [...], in questo contesto, concepite come il riflesso delle azioni del visitatore lungo l'asse temporale, laddove la presenza di quest'ultimo e il suo confronto nel e col tempo si elevano a carattere fondamentale dell'intera narrazione spaziale. Queste azioni non sono banali spostamenti, bensì gesti spontanei che nella stanza verranno compiuti considerati nella loro valenza comportamentale, in grado di innescare la nascita di una nuova estetica delle azioni e dei comportamenti d'uso, nell'ottica della costruzione di un rapporto empatico tra visitatore e organismo espositivo o museale" (Migliore, 2019, p. 177).

Lo spazio espositivo è lo scenario che restituisce la sceneggiatura di quello che avviene in uno spazio, delle relazioni innescate tra le parti.

1. Nella seconda metà del Quattrocento, la corte rinascimentale degli Sforza visse il suo periodo di maggior splendore, divenendo uno dei centri più importanti a livello europeo, sede di grandi trasformazioni politiche, economiche e culturali. Ludovico il Moro ebbe così a cuore le sorti di Vigevano, sua città natale, che la volle trasformare da piccolo borgo e roccaforte militare in raffinata residenza signorile attraverso una complessa operazione urbanistica fondata sul mito umanistico-rinascimentale della "città ideale". Il mecenatismo che caratterizzò tale periodo trasformò la città di Milano e l'intero ducato in una meta ambita per artisti, urbanisti e studiosi di grandissima fama. Tra loro, Leonardo da Vinci.

2. Il Castello Sforzesco di Vigevano ebbe un importante ruolo quale antica dimora, e continua ad avere oggi un ruolo urbano di legame con Milano e il suo territorio. In quest'ottica va compreso il significato del museo dedicato al genio di Leonardo, che proprio a Vigevano conduceva le sue ricerche sulle acque e sul riso.

3. In <http://www.aliulm.it/it/migliore-servetto-architects-l-exhibition-design-che-fonde-nbsp-l-uso-espressivo-della-luce-con-le-nuove-tecnologie-201>.

4. I pannelli di grafica sono alimentati con luci cablate e anche i computer sono gestiti da reti locali, indipendenti.

In dialogo con la luce naturale che filtra dalle aperture del castello sforzesco, in un progetto unitario in cui exhibition e lighting design sono imprescindibilmente interdipendenti, il progetto luce pone in continuo dialogo la luce naturale con quella artificiale. Una pellicola *blackout* oscura le aperture della maggior parte delle sale, ad eccezione delle due che si affacciano sulla Loggia delle Dame, alle quali, per mantenere il rapporto visivo tra interno ed esterno, è stata applicata una pellicola microforata.

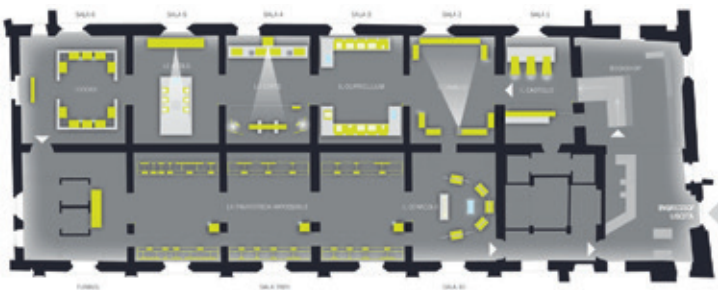
Una serie di proiettori orientabili (LED High Power, con tc 3.200K e 4 LED CREE), dotati di vari gradi di apertura, sono stati collocati da un lato per illuminare gli affreschi storici facenti parte dell'architettura del palazzo, dall'altro, le riproduzioni delle opere di Leonardo e gli oggetti in esposizione, sui supporti metallici e da punti preferenziali nello spazio.

Le strutture metalliche ospitano sempre, in alternanza a monitor e display, apparecchi luminosi puntuali (faretti, LED High Power e LED Cree) o LED strip, integrate ai montanti metallici e all'interno di tutte le teche. Un sistema di barre LED (tc 4.000 K), integrate ai sistemi espositivi, illumina i documenti cartacei che presentano i codici e gli schizzi, conferendo loro il giusto valore di illuminamento e, al contempo, proteggendo il visitatore dall'abbagliamento.

L'elemento luminoso, infine, è diventato parte strutturale anche in relazione agli importanti contributi multimediali.

Nelle sale *Il grande cavallo: due sogni che si incontrano* e *Il Cenacolo di Leonardo* la luce dinamica consente alcune variazioni di intensità, alternando piani di luce e contenuti basati sulla multimedialità, attraverso un sensore rilevatore di presenza.

Nella sala *I Codici*, un sistema programmato di luce genera uno spazio vibrante.



Stanza 1. Il Castello dei Duchi

Nella stanza de *Il Castello dei Duchi*, tre caleidoscopi contenenti tre monitor introducono e raccontano temi e personaggi significativi della storia e della vita del castello, ai tempi di Ludovico Il Moro (*Gli ospiti illustri, Ludovico e Beatrice e Il Castello*). L'immagine contenuta nei singoli caleidoscopi è amplificata da specchi inseriti nella sezione di ciascun dispositivo. Sullo sfondo tre lightboxes, che rappresentano le viste sulla storia del castello, costituiscono la quinta scenografica di chiusura. Di fronte un grande pannello autoportante, tramite infografiche e grafici di sintesi, propone una narrazione storica complessiva delle vicende di riferimento.



Migliore+Servetto Architects, *Leonardiana*, Vigevano, 2016.
Stanza *Il Castello dei Duchi*

Stanza 2. Il grande cavallo: due sogni che si incontrano

Un sistema di pareti presenta i disegni degli studi compiuti da Leonardo sul cavallo⁵. Grandi immagini, scomposte, generano una sorta di realtà-ologramma, tramite la videoproiezione sul tessuto che riveste la struttura medesima.

Stanza 3. Il curriculum di Leonardo

Un sistema di pannelli racconta la costruzione del curriculum⁶ di Leonardo in 10 punti. Tramite un monitor, è possibile sfogliarne le riproduzioni virtuali. Una serie di teche, illuminate dalle strip LED integrate, contengono le repliche cartacee delle pagine del curriculum.

5. Il monumento a cavallo è stato dal Quattrocento in poi, la rappresentazione massima del potere del signore. Quando Leonardo, a Firenze, lavorava alla bottega del Verrocchio, quest'ultimo aveva appena ricevuto il prestigiosissimo incarico di realizzare la statua in bronzo di Bartolomeo Colleoni a Venezia, in antagonismo con quella del Gattamelata fusa da Donatello a Padova. In occasione delle sue visite fiorentine, quando si trovava in esilio a Pisa, Ludovico il Moro aveva chiesto a Lorenzo il Magnifico di suggerirgli un artista in grado di realizzare la più importante statua equestre che mai fosse esistita in onore di suo padre Francesco. La commessa venne trasmessa a Leonardo. L'idea di Ludovico di un monumento che sarebbe dovuto rimanere ineguagliato si sposò con l'idea di Leonardo, un'impresa che avrebbe dovuto rimanere unica al mondo: la realizzazione di un cavallo gigantesco, alto più di 7 metri, fuso in un'unica colata di bronzo.

6. Dopo qualche tempo dal suo soggiorno milanese, Leonardo sembra avvertire la necessità di programmare il proprio avvenire e a tale scopo pensa di presentarsi allo Sforza in un ruolo diverso dalla prevalente attività di artista che lo ha impegnato a Firenze. Egli invia dunque al Moro una lettera, compilata sotto forma di curriculum, in cui per la prima volta abbiamo notizia ufficiale delle sue numerose capacità ingegneristiche e tecniche. Scritta da un amanuense sotto dettatura di Leonardo, è conservata all'interno del *Codice Atlantico*. Oltre alle opere di architettura, pittura e scultura, Leonardo enuncia in dieci punti le sue competenze in fatto di arte militare, costruzione di strumenti, macchine da battaglia e assedio, ponti mobili.



Migliore+Servetto Architects, *Leonardiana*, Castello di Vigevano, 2016.
Stanza *Il grande cavallo: due sogni che si incontrano*



Migliore+Servetto Architects, *Leonardiana*, Castello di Vigevano, 2016.
Stanza *Il curriculum di Leonardo*

Stanza 4. Leonardo uomo di corte e di spettacolo

Ispirato alla *Festa del Paradiso*⁷, ideata e progettata nelle sue scenografie da Leonardo per Beatrice d'Este, moglie di Ludovico Il Moro, il dispositivo scenografico progettato per il museo si compone di un cilindro (caratterizzato da un'altezza molto ridotta) montato su una struttura metallica che ne permette la rotazione attorno al proprio asse centrale. Sul cerchio rotante che ne costituisce la faccia superiore, vengono videoproiettate immagini in movimento. A completamento della narrazione, sono esposte le repliche dei costumi provenienti dal Museo del Costume di Firenze (progettati dallo stesso Leonardo).

7. Il coinvolgimento di Leonardo nell'allestimento di spettacoli e feste ebbe inizio già a Firenze, durante il suo apprendistato dal Verrocchio quando, insieme al maestro, realizzò il disegno dello stendardo per la giostra di Giuliano de' Medici. Leonardo divenne poi un "apparatore" di feste alla corte milanese degli Sforza. Particolare risonanza ebbe la festa detta del "Paradiso", in occasione del matrimonio fra Gian Galeazzo Sforza e Isabella d'Aragona.



Migliore+Servetto Architects,
Leonardiana, Castello di
Vigevano, 2016.
Stanza *Leonardo uomo di
corte e di spettacolo*

8. Il manoscritto H, relativo al 1494, contiene gli schizzi, le annotazioni e i progetti che evidenziano la struttura del pensiero scientifico di Leonardo all'opera nell'osservare, percepire, valutare l'elemento acqua.

Stanza 5. Vigevano: una città ideale fondata sulle acque

Un grande tavolo ospita una serie di *maquette* fuori scala tratte dai disegni di architettura di Leonardo, e il codice H⁸, che contiene gli studi su questa tematica. Quest'ultimo è esposto in un'unica riproduzione completa di altissima qualità e si offre al visitatore anche su supporto multimediale interattivo sfogliabile. Una videoproiezione sullo sfondo mostra le architetture disegnate per il sistema dei navigli della città di Vigevano.



Migliore+Servetto Architects,
Leonardiana, Castello di
Vigevano, 2016.
*Stanza Vigevano: una città
ideale fondata sulle acque*

Stanza 6. I Codici

Una struttura a 360° ripropone la metafora di un grande cervello sfaccettato, introducendo il visitatore all'interno della poliedricità del genio leonardesco per esplorarne logica e meccanismi: una sommatoria di sinapsi e tematiche diverse, per immagini e testi. A corredo sono esposte le riproduzioni dei codici Leonardeschi, fedeli in scala dimensionale e per riproduzione materica, per una conoscenza e avvicinamento alla natura delle fonti, supportata dalla possibilità di consultare anche digitalmente gli stessi codici.



Migliore+Servetto Architects,
Leonardiana, Castello di
Vigevano, 2016.
Stanza I Codici

Stanze 7-8-9. La Pinacoteca di Leonardo

La *Pinacoteca di Leonardo* racchiude le 24 opere pittoriche prodotte dall'artista, esponendole in una immaginifica simultaneità e ponendole in relazione dimensionale e artistica tra esse. Appese alla struttura metallica, le opere si succedono, in una galleria che si estende longitudinalmente nello spazio. Un dispositivo posto alla fine del percorso propone i contenuti di approfondimento delle opere tramite un'applicazione interattiva.

Migliore+Servetto Architects,
Leonardiana, Castello di
Vigevano, 2016.
La Pinacoteca di Leonardo



Stanza 10. Il Cenacolo di Leonardo

Grandi telai, come enormi cavalletti fuori scala, supportano delle riproduzioni in alta definizione e in dimensione reale di cinque spaccati dell'affresco che contengono i gruppi di personaggi. Le varie parti pittoriche si accendono alternativamente in modo temporizzato e sono sincronizzate con una narrazione animata sul grande schermo centrale. Questo nuovo racconto diventa una sorta di didascalia espressiva e dinamica della scena nel momento dell'azione, della storia dei personaggi e della loro genesi pittorica.

Migliore+Servetto Architects,
Leonardiana, Castello di
Vigevano, 2016.
Stanza Il Cenacolo di Leonardo





9. Si tratta del salone d'onore del Palazzo Marino, conosciuto anche come Sala Alessi. Fu costruito su progetto dell'Alessi tra il 1558 e il 1563 per Tommaso Marino, banchiere di origine genovese. Il palazzo divenuto nel 1861 sede del Comune di Milano, è oggi centro di eventi culturali e incontri ufficiali. La sala è stata nel 2002 sottoposta ad un restauro del progetto illuminetecnico a cura di Piero Castiglioni: dotata di un impianto tecnologicamente avanzato, per una gestione coordinata della luce con estrema flessibilità di impiego che ha previsto cinque diversi scenari di luce: illuminazione quotidiana; luce per eventi, riunioni, conferenze e cerimonie particolari; illuminazione per ricevimenti, feste e riprese TV; altri scenari; illuminazione di emergenza.

10. La tavola della *Madonna della Misericordia* costituisce il pannello centrale del grande *Polittico della Misericordia* realizzato, tra il 1445 e il 1462, da Piero della Francesca. Ricomposto e conservato nel Museo Civico di Sansepolcro, è costituito da 23 tavole (per oltre 270 centimetri di base e 330 di altezza), con la raffigurazione dei santi particolarmente venerati nel territorio sansepolcristino (tra i quali san Bernardino da Siena, che fu canonizzato proprio in quegli anni, nel 1450), e la rappresentazione dell'Annunciazione e della Passione di Gesù, fino alla sua Resurrezione.

Verso l'opera: una processione laica

Parte dell'omonimo polittico conservato nel Museo Civico di San Sepolcro, il dipinto della *Madonna della Misericordia* di Piero della Francesca è al centro del progetto espositivo sviluppato nella grande sala tardorinascimentale⁹ di palazzo Marino a Milano.

Verso l'opera: una processione laica (Dicembre–Gennaio 2016) è un percorso di avvicinamento e racconto che introduce gradualmente il visitatore alla visione del capolavoro.

All'ingresso, un'ampia quinta, sovrastata da un grande velario dorato in caduta dall'alto soffitto, definisce il primo momento di accostamento ai contenuti e alla storia dell'opera esposta. Da qui, oltrepassando la parete grafica, il visitatore si ritrova ad una quota sopraelevata in affaccio sulla ampia sala Alessi al cui centro un sistema di quinte velate incornicia e accoglie la *Madonna della Misericordia*, circondata da un frame luminoso.

Il primo sguardo che si offre al pubblico non si concentra però sull'opera quanto sul legame con il più ampio polittico di cui essa è parte¹⁰ per restituirne il senso delle sue relazioni. Sullo scuro fondale scenico, un'abside laica progettata, una linea dinamica di luce ridisegna in successione tutte le parti mancanti del polittico, per poi spegnersi e lasciare la scena alla sola tavola pittorica, puntualmente definita dalla luce.

Migliore+Servetto Architects, *Verso l'opera: una processione laica*, Sala Alessi, Palazzo Marino, Milano, 2016





Migliore+Servetto Architects,
Walking Pleasure, Triennale di
Milano, 2015

Walking Pleasure

Per celebrare i settant'anni del marchio Moreschi, il progetto *Walking Pleasure* (Triennale di Milano, Settembre 2015), si basa sulla narrazione di una tradizione aziendale che si radica nel tempo e nell'evoluzione di un saper fare artigianale in grado di connettersi a tecniche e a processi industriali innovativi.

Walking Pleasure, che non espone prodotti o oggetti, propone e attiva un'esperienza multisensoriale sul "piacere di camminare". Su una lunga parete introduttiva sono proiettati alcuni filmati desunti dall'immaginario della politica, della filmografia e della musica, particolarmente iconici¹¹. Il fulcro del progetto è un cubo anecoico, una magic box da esplorare (Migliore, 2017) collocata al centro dello spazio della mostra, sulle cui superfici esterne trovano posto sei schermi contenenti diversi video sui processi produttivi dell'azienda. All'interno del cubo¹², agganciate alle pareti, entro tubi di policarbonato, sono esposte le pelli che il visitatore può sfiorare e toccare. Una proiezione dinamica anima il soffitto del cubo: donne e uomini camminano sotto la pioggia, sotto il sole, calpestando le foglie in un parco. I suoni riprodotti dai video completano, con enfasi, il paesaggio narrativo nel quale il visitatore viene immerso. La parete di fondo, specchiata nella sua parte inferiore, riflette le immagini e le proiezioni su membrane trasparenti, superfici tridimensionali e stampi di scarpe, amplificando significativamente l'immersione percettiva.

11. Costituita dall'accostamento di numerosi stampi in policarbonato e interamente rivestita di garza, la parete diviene il supporto di proiezioni di filmati iconici: la camminata di Charlie Chaplin, il moonwalk di Michael Jackson, il cammino di Santiago, la corsa di Cenerentola allo scocco della mezzanotte.

12. Un'installazione di 4 metri di lato, interamente rivestita di gomma, allude alla suola delle scarpe.

References

- Borsotti, M. (2017). *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*. Mimesis, Milano
- Di Meo, E. (2018), *Vigevano. Leonardiana. Un museo nuovo*. In «Luce&Design», 2 ottobre 2018. Disponibile su <https://www.lucenews.it/leonardiana-un-museo-nuovo/>
- Kabakov, I. (1995). *Ilya Kabakov: installations. 1983- 1995*. Cat. mostra, Centre Pompidou, Paris
- Migliore, I. (2017). *Serate di Architettura al Belvedere* organizzate da Ordine degli A.P.P.C. della Provincia di Monza e della Brianza – in collaborazione con la Triennale di Milano e Camera di Commercio Monza-Brianza. Disponibile su <https://www.youtube.com/watch?v=Qj7xuy6OXqU&t=3708s>
- Migliore, I. (2019). *Time to exhibit: Directing Spatial Design and New Narrative Pathways*. D.I. Design International FrancoAngeli, Milano
- Poli, F. & Bernardelli, F. (2016). *Mettere in scena l'arte contemporanea. Dallo spazio dell'opera allo spazio intorno all'opera*. Jhoan & Levi, Cremona





Design e territori
culturali.
Musei e comunità
invisibili

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

1. La Società Italiana di Design ha come scopo lo sviluppo e la diffusione della cultura del design, il progresso degli studi in questo campo, la loro valorizzazione in ambito scientifico, formativo, accademico, sociale e civile, la condivisione e la diffusione degli esiti della ricerca e il dibattito tra i cultori della disciplina. L'edizione dell'assemblea del 2020, dal titolo "Design per connettere. Persone/Patrimoni/Processi", ha avuto come sede Palermo e ha sviluppato un ampio dibattito sui temi dell'interculturalità, della connessione e dell'inclusione sociale e culturale.

"Design per connettere propone la capacità di cogliere e narrare le risorse e le specificità di quel palinsesto multidimensionale che è il territorio, nelle sue peculiari forme di paesaggio culturale in cui si intrecciano qualità tangibili e intangibili. Ma la qualità connettiva del design è costituita soprattutto dalla centralità delle persone: l'attenzione alla quotidianità, le opportunità e l'accesso alle risorse; l'identità e le capacità dei singoli e delle comunità alimentano la speranza progettuale di un futuro non oscurato da delimitazioni geografiche, culturali, ideologiche".
(Dal Manifesto SID¹ - Palermo 2020)

Il focus centrale del senso contemporaneo dei musei si sposta così sempre più dagli oggetti/collezioni, alle storie, ai soggetti e alle persone. Il museo non è le sue collezioni, ma è un centro capace di interpretare la complessità del mondo attuale e delle culture a partire dalle cose che conserva, studia, mostra.

Il tema della relazione fra patrimonio materiale e immateriale, tangibile e intangibile implica una riflessione molto ampia e articolata sul design per i territori, sulle produzioni culturali e sui molti aspetti che caratterizzano la pratica progettuale legata alla valorizzazione e alla comunicazione dei patrimoni.

I musei, ormai a un punto di svolta per il ruolo e la rilevanza che si propongono di assumere all'interno della società contemporanea, assumono così un ruolo proattivo nella costruzione e nella diffusione di conoscenza e di coscienza, coinvolgendo il pubblico nei processi di produzione di contenuti scientifici e culturali (Rota, 2019) e nella costruzione di un sistema valoriale comune. In queste nuove prospettive di patrimonializzazione, alcune volte anche interamente gestite dalle comunità, il design, quale facilitatore dialogico e relazionale, in grado di saper leggere e interpretare la complessità dei fenomeni, si trova sempre più spesso ad operare all'interno di strategie progettuali che sappiano sviluppare nuove modalità di condivisione e sappiano

generare cultura e consapevolezza identitaria.

Lo straordinario patrimonio demotnoantropologico presente sul nostro territorio si riferisce ad una grande complessità di elementi, di saperi e tecniche operative, attività ed antichi mestieri, riti e tradizioni. I musei, come luoghi in grado di connettere le persone, individuano, tramite un racconto plurimo, a più voci, il valore di patrimoni e paesaggi culturali, divenendo punti di riferimento e occasioni di confronto per gli abitanti di una comunità.

L'ambito multidisciplinare dell'exhibition design, presente nell'interesse dei processi, interviene nella progettazione di un ambiente relazionale fortemente comunicativo, narrativo, proiettato al coinvolgimento delle persone. All'exhibition spetta il ruolo di decidere come rappresentare la storia che le collezioni raccontano, in modo da creare connessioni ed attivare relazioni e cooperazione, senza generare sovrastrutture di significato, ma ponendo al centro gli oggetti e la narrazione dei quali si fanno portatori.

Vi sono oggi svariati progetti contemporanei di musei permanenti e mostre temporanee, correlate a processi progettuali *design driven* intorno alla valorizzazione di pratiche e saperi legati alla memoria di produzioni tradizionali artigianali di grande valore e dal carattere di unicità.

In alcuni di questi la cultura materiale è la traccia tangibile di una narrazione più ampia, in grado di rimandare a paesaggi culturali-antropologici e architettonico-artistici significativi. Facendo leva sulla capacità degli oggetti di istituire un rapporto di prossimità fisico-emotiva, in grado di imprimersi con maggiore facilità nei ricordi delle persone, l'oggetto comune, anonimo per origine, ma intimamente familiare, in una riconosciuta capacità di evocare e di ricomporre la memoria storica, viene esposto, offrendo al visitatore un'opportunità significativa di condivisione e riconoscimento identitario, sia sul piano umano, suscitando un nucleo di sentimenti e di emozioni profonde condivisibili, che su quello storico, rimandando al patrimonio di saperi e pratiche che lo hanno prodotto.

La definizione di *cultural heritage* (Unesco, 2003) correla sempre elementi fisici con forme e manifestazioni immateriali. "Ogni manifestazione tangibile di cultura [...] fonda il suo essere sul sapere necessario alla sua costruzione, sulle pratiche connesse al suo utilizzo, sulle narrazioni scaturite dalla sua stessa presenza. L'analisi del rapporto tra aspetti tangibili e intangibili si estende così all'idea di risorse [...] complessive, che il design, come atto di produzione culturale, è in grado di osservare, interpretare,

2. Si stima che gli oggetti del museo possano essere circa 60.000, disposti in composizioni parietali, in mensole, in recipienti di vetro, in casse e valigie.

Il museo (con l'ingresso, lo scalone, la stanza dei giocattoli, il salone, la stanza della cucina e quella delle scarpe) e la casa (con la stanza di Ettore, la stanza della musica, quella dei vetri e poi quella delle latte, degli orologi e il ballatoio delle ceramiche) sono i fulcri del percorso espositivo.

3. I fornitori di Guatelli sono principalmente rottamai e raccoglitori dell'Appennino e della bassa cremonese e parmense, la cui attività, nata come reazione alla povertà, era raccogliere e rivendere mobili, ferro, stracci e scarti della lavorazione alimentare. Tra la fine degli anni Cinquanta e durante gli anni Ottanta, hanno commerciato moltissimi oggetti provenienti dalle case contadine e da luoghi di produzione che venivano rimodernate. Il modo di scegliere, suddividere il materiale e vendere di questi commercianti ha determinato, in alcuni casi, anche le tipologie, i raggruppamenti e le categorie dell'esposizione del *Museo Guatelli*. Viceversa, le richieste di Guatelli hanno stimolato i raccoglitori a recuperare oggetti di scarso valore economico che il mercato antiquario trascurava e che rischiavano di essere perduti per sempre.

4. In <https://www.museoguatelli.it/museo-del-quotidiano/ex-rimessa-uno-spazio-dincontro/>

progettare e comunicare in termini di identità" (Parente, Lupo, Sedini, 2017, p. 3). Il concetto di "circuito cognitivo" (Rullani, 2006) rappresenta il sapere sedimentato in un territorio unitamente al proprio capitale sociale, in grado di caratterizzarne l'identità e le pratiche sociali, attraverso artefatti materiali, processi produttivi, distretti industriali e persone portatrici di quello stesso sapere (Parente, Lupo, Sedini, 2017, p. 4).

Nel caso molto noto del *Museo Ettore Guatelli* (2003) la componente narrativa primaria è creata dalle composizioni visive di oggetti (attrezzi da lavoro e d'uso) disposti alle pareti², che attirano l'attenzione del visitatore su oggetti di poco valore ma di grande importanza antropologica, quale testimonianza di un saper fare legato alle tradizioni locali. Dall'inizio degli anni Settanta fino a poco prima di morire, preservando e collezionando oggetti del mondo contadino pre-industriale e artigianale³, Ettore Guatelli è riuscito a custodire antichi saperi e modi di vivere fino a quel momento affidati soltanto alla trasmissione orale. Ma il lavoro più significativo è reso dalla raccolta di centinaia di schede realizzate su cartoncini di recupero e allineate in cassetti costruiti di propria mano, nei quali Ettore Guatelli ha annotato lo "stretto legame fra cose e vita, oggetti e luoghi, pratiche e persone"⁴. Le schede contengono molte riflessioni che Guatelli scrive come annotazioni da sviluppare, spunti per idee allestitivo, temi di museografia e museologia, frutto del dialogo con le persone che avevano posseduto quelle cose.

Fondazione *Museo Ettore Guatelli*, Ozzano Tarò, 2003



Operando sui resti dello Storhamar, un complesso agricolo di inizio Ottocento, a sua volta costruito sulle rovine medievali del palazzo del Vescovo, Sverre Fhen realizza ad Hamar, in Norvegia, tra il 1967 e il 1979, il *Museo Arcivescovile*. Nella sezione delle tradizioni popolari organizza una selezione di oggetti tipici e rappresentativi della storia culturale locale, datati dal 1600 ad oggi. Costituita da attrezzi e manufatti contadini per la coltivazione, il commercio e il trasporto, l'artigianato e l'arte popolare, la mostra è quindi incentrata sull'esposizione di oggetti poveri legati alle tradizioni culturali e alla storia di Hedmark⁵. I singoli oggetti sono esposti isolatamente, nella loro essenzialità su supporti espositivi semplici nelle forme e nei materiali dei quali sono composti (metallo, legno, vetro).

Grazie all'interazione instaurata col manufatto che espone, ciascun supporto espositivo, interpretando la complessità di aspetti antropologici e produttivi sottesi, racconta con estrema semplicità le storie custodite dagli oggetti.

Un'analisi dettagliata dei componenti, in necessario e reciproco dialogo, rivela infatti l'intento evocativo e narrativo dell'allestimento, il cui insieme concorre a tracciare una percezione complessiva del mondo contadino, dei suoi valori e delle sue tradizioni.

I supporti, tramite piegature, inclinazioni, sporgenze, si fanno interpreti di gestualità e tradizioni all'interno di scenari d'uso, di lavoro e di vita di riferimento, protendendosi, nel tempo e nello spazio della visita, verso il visitatore, quasi a voler far "entrare frammenti del mondo reale nel suo recinto" (Poli & Bernardelli, 2016, p. 16).

Collocata all'interno di una profonda nicchia finestrata, una damigiana di vino è sospesa da una sottile crociera costituita da due aste in tondino metallico, vincolate da un dado ed ancorate a parete, ed è sorretta alla base da una mensola a sbalzo.

La lastra della mensola, che si discosta in senso obliquo dalla parete, presenta una doppia piegatura nella parte terminale. "È la damigiana l'oggetto al centro della scena e la figura stessa di chi viene evocato nel suo offrirlo al pubblico compie, allora, un passo di fianco così da porsi al limite periferico dello sfondo della scena [...] quella lastra che si piega è il braccio stesso del contadino che regge la damigiana, è la sua mano che la porge, perché essa contiene il frutto della sua fatica fisica e della sua sapienza artigianale" (Borsotti, 2017, pp. 40-41).

Fhen non *mette in mostra* semplicemente ma, comprendendo la conformazione degli oggetti in rapporto all'uso, affida "alla geografia puntuale del singolo elemento ostensivo il compito

5. Situato alla periferia di Hamar, una cittadina a nord di Oslo, quello che è comunemente noto come il Museo Hedmark fa parte di Domkirkeodden, dal nome di un'antica cattedrale del 1200. È una popolare area ricreativa vicino a Mjøsa, il lago più grande della Norvegia. L'intera area funge da museo popolare all'aperto, con edifici di epoche diverse ricostruiti sul sito. L'edificio che fu chiesto a Fehn di trasformare, Storhamarlåven (che rimane il nome generalmente usato dalla gente del posto), era stato un fienile funzionale (låve è la parola norvegese per fienile). Fu originariamente costruito nei primi anni del 1700 sulle rovine di un antico maniero vescovile che era stato distrutto dai soldati svedesi nel 1567; gli scavi nel 1947 iniziarono a rivelare le rovine sottostanti. Fehn fu incaricato nel 1967 di proporre un'idea per la trasformazione dell'edificio fatiscente in un museo storico, che sarebbe stato aperto al pubblico sei anni dopo. Il piccolo ufficio di Fehn ha lavorato al progetto per diversi anni e ha prodotto un'opera di raro significato. Il Museo Hedmark è un progetto universalmente celebrato di Fehn, contribuendo a un corpus di lavori che alla fine gli sarebbe valso il Premio Pritzker nel 1997. È ancora considerata una delle opere più importanti dell'architettura norvegese del dopoguerra (Tandberg, 2021).

di tradurre queste informazioni in qualcosa di comprensibile, seppur non dichiarato esplicitamente. Una sorta di *comunicazione laterale*, concepita per colpire il campo periferico della vista, lasciando che proprio qui sedimenti il principio di una lenta progressione della consapevolezza, destinata a giungere, secondo i tempi della propria individuale sensibilità, alla più ampia intuizione del senso profondo e stratificato degli oggetti esposti e del mondo che li ha generati" (Borsotti, 2017, p. 40).

Un sistema espositivo essenziale rivela così la sua estrema sensibilità narrativa: il suo disegno opera come un semplice sostegno, eppure, in dettagli impercettibili ma sostanziali, traduce con efficacia quel saper "mostrare con misura e porgere con gentilezza" (Dal Co, 2001, p. 5) in grado di sussurrare con delicatezza immagini che appartengono al paesaggio rurale, alla quotidianità dei suoi gesti e dei suoi rapporti sociali e che sono il vero valore da custodire, conservare e tramandare (Borsotti, 2017, p. 41).



Sverre Fehn, *Domkirkeodden*,
Museo Arcivescovile,
allestimento del Folk Museum,
Hamar, 1967-1979

“Lo studio del territorio attraverso le sue peculiarità materiali e immateriali porta a relazionarci con situazioni complesse, in cui il designer deve compiere delle scelte: un dualismo, ma anche una sovrapposizione, tra le narrazioni, le storie e le memorie collettive rispetto a quelle dei singoli o di piccoli gruppi (Augé, 1992). Dal punto di vista del design, l’interpretazione di questa complessità si traduce in azioni progettuali che di volta in volta devono mediare l’universale e il particolare, l’oggettivo e il soggettivo, o privilegiare uno di questi aspetti” (Parente, 2017, p. 14).

Dal dialogo e dall’arricchimento reciproco tra il racconto dei singoli e la narrazione collettiva della civiltà sono nati numerosi progetti contemporanei⁶, che hanno basato il proprio presupposto fondativo sul coinvolgimento delle comunità nell’interesse dei processi progettuali di narrazione delle opere e, con esse, dei contesti (storici, fisico-geografici, socio-culturali e antropologici), tramite la costruzione di processi partecipati, costruiti dal basso, promotori di consapevolezza identitaria, connettori di storie e narrazioni multiple. Le attività di ascolto e la trasposizione dei racconti in elaborazioni e dispositivi comunicativi generano la possibilità di costruire nuove narrazioni, propedeutiche a una rinnovata presa di coscienza dell’identità dei luoghi sia da parte degli abitanti che da parte di una categoria di turisti maggiormente orientati al rispetto e alla sostenibilità (Piredda, 2017, p. 17). Questo processo di risignificazione prevede una conoscenza profonda dei territori, tali da saper esplicitare l’articolato dialogo tra habitat naturale e ambiente costruito, e rievocare “quei paesaggi antropologici, quei saperi e quelle forme di produzione non materiale che 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” (Irace, 2013, p. 13). L’attività progettuale del collettivo Studio Azzurro⁷ risulta archetipa per la proposizione di modelli culturali e di fruizione basati sul coinvolgimento delle persone e sulla centralità delle comunità, tramite pratiche di ascolto e raccolta di dati sensibili *in situ* da un lato e per l’applicazione (e l’affinamento continuo di tecniche e nuove tecnologie del mondo dell’elettronica prima, e del digitale successivamente) di strumenti elettronici e digitali in progetti fortemente coinvolgenti e con elevato grado di interattività.

Nel percorso espositivo *Montagna in movimento* (Forte di Vinadio, Cuneo, 2007), per esempio, il museo⁸ non è che il punto di partenza per condurre una lettura del sistema territoriale di

6. L’ottava edizione dell’*International Design Biennial* di Saint-Etienne (14-31 marzo 2013), per esempio, ha proposto come tema portante l’empatia, l’esperienza dell’altro, producendo fruttuose riflessioni collettive, dalle quali sono nate interessanti mostre ed esposizioni. L’*Empathy Museum* di Londra (2015), tramite l’attivazione di esperienze performative partecipative, indaga (e promuove) l’attitudine della gente di saper condividere esperienze e consapevolezza comune.

7. Nel 1982 Fabio Cirifino (esperto di fotografia), Paolo Rosa (esperto di arte visiva e cinema) e Leonardo Sangiorgi (esperto di grafica) danno vita a un’esperienza che nel corso degli anni esplora le possibilità poetiche ed espressive dei nuovi linguaggi tecnologici. A loro si aggiunge, dal 1995 al 2011, Stefano Roveda, esperto di sistemi interattivi. Lo studio è stato frequentato negli anni, per brevi o lunghi periodi, da molti professionisti che hanno contribuito con i propri pensieri e le proprie sensibilità a costruire un’atmosfera creativa unitaria, mantenendo una rotta e una coerenza di significati in un’attività molto articolata.

8. Il museo è parte di un più ampio percorso multimediale, dedicato al territorio e alla cultura delle Alpi Meridionali. La Regione Piemonte, l’Associazione Marcovaldo, diversi ricercatori e Studio Azzurro hanno lavorato per quasi due anni al progetto museale.

9. La mobilità stagionale che ha caratterizzato la vita della popolazione montana è legata a feste e ricorrenze legate al *ritorno*, a mestieri itineranti (pastori, bottai, arrotini, raccoglitori di viole); a imprese note (la scalata del Monviso del 1863, la nascita del Club Alpino Italiano) fino alle vicende degli anni successivi ai conflitti mondiali, che hanno portato negli anni Sessanta al processo di crisi che ha registrato l'inarrestabile processo di spopolamento della montagna, coinvolgendo anche le storie di progetti e infrastrutture che hanno modificato il territorio: gli impianti idroelettrici, la ferrovia, fino ai centri turistici sorti di recente, accanto alle risorse di elevato impatto paesaggistico e naturalistico (le fasce altimetriche che caratterizzano il paesaggio, la presenza del fiume) e architettonico (le architetture civili e religiose, il Buco di Viso).

10. Il percorso si basa su 5 macroaree tematiche, le Alpi sono presentate come il cuore centrale dell'Europa, come visione del paesaggio montano, come risultato dinamico delle interpretazioni che le comunità alpine ne hanno fatto. In particolare, la terza area affronta il tema della mobilità e delle migrazioni, la quarta insegue i segni della modernizzazione che hanno trasformato il contesto territoriale, l'ultima area si rivolge verso il futuro e le nuove possibili prospettive della montagna.

Studio Azzurro,
Montagna in movimento,
Forte di Vinadio, Cuneo, 2017

riferimento. Concepito come una narrazione degli eventi di rammemorazione organizzati dalle comunità per rifondare le ragioni del proprio sentirsi "locale", il museo guarda alla natura montana a partire dalla lenta e costante trasformazione compiuta dagli uomini, che l'hanno abitata e attraversata⁹, in contrapposizione ad un'identità avvertita come museificata, statica, immobilizzata.

Le elaborazioni multimediali si muovono su tre livelli¹⁰: uno di carattere evocativo-suggestivo; uno di impostazione didattica e informativa; e infine uno di natura partecipativa. Gran parte del lavoro è stata dedicata alla raccolta capillare di suoni, immagini, racconti, ricordi dei luoghi e degli uomini delle terre montane piemontesi, per la produzione di un archivio della cultura delle valli occitane, in cui "restituire il senso di una tradizione orale che non passa solo dai significati delle parole, ma anche dalle sonorità della lingua, dagli sguardi, dai gesti, dall'espressività dei volti" (Studio Azzurro, 2011, p. 93), immaginando che "il fine di questo archivio non fosse l'archivio stesso, ma i nuovi significati che da esso si sarebbero potuti tracciare" (Studio Azzurro, 2011, p. 91). Un archivio narrante, in cui innumerevoli persone hanno raccontato le loro storie, le storie delle loro famiglie, riprendendo i gesti di un artigianato quasi ormai dimenticato, nel tentativo non tanto "di realizzare un progetto, ma di innescare un processo di consapevolezza del patrimonio diffuso sul territorio" (Studio Azzurro, 2011, p. 93). Più di 40 videoambientazioni interattive, di immagini video proiettate sulle stesse pareti del forte (senza l'utilizzo di schermi, monitor o dispositivi aggiuntivi di altro tipo) traspongono visivamente contenuti e suggestioni e hanno reso gli interni del forte spazi narranti, in cui l'azione del visitatore, promossa da dispositivi multimediali e pochi oggetti collocati, a completamento delle suggestioni narrative (un campanaccio da suonare, un'antica illustrazione da spolverare o le pagine di un libro virtuale da sfogliare), divengono parte irrinunciabile del racconto.



In Sicilia, l'*ex Stabilimento Florio delle Tonnare di Favignana e Formica*¹¹, un tempo florida azienda che impiegava oltre 800 dipendenti per la preparazione e l'inscatolamento del tonno, è dai primi anni Novanta proprietà della Regione Siciliana¹² ed è diventata il fulcro di un'offerta culturale che ha per temi i tanti aspetti della storia e dell'archeologia mediterranea. Il complesso restauro che ha interessato nell'interezza il complesso architettonico dello stabilimento, con l'articolazione di spazi e attività che lo hanno vivificato, ha previsto al suo interno un parallelo percorso espositivo, che nell'intento di narrare la complessa articolazione delle storie della tradizione¹³, si sviluppa sulla base di una collezione (documentaria storica) di reperti materiali¹⁴, di fotografie¹⁵ e di documenti videali storici¹⁶, ma soprattutto sulla base di alcune elaborazioni multimediali nate dal racconto della comunità medesima che ha vissuto quegli spazi di lavoro quotidiano e di vita.

La *Sala Torino*, nei locali dell'ex stiva, ospita una video-installazione¹⁷ che racconta un attento processo di raccolta di testimonianze orali di un gruppo di anziani operai dello stabilimento, presentate in forma visiva.

L'installazione audio-visiva abitata da 18 autori-protagonisti, catturati dai 18 schermi olografici di grande formato (con audio diffuso da elementi a campana), in un ambiente totalmente buio, costruisce uno spazio di narrazioni individuali plurime che generano una stretta prossimità fisico-emotiva con il visitatore, costruendo, storia dopo storia, una narrazione collettiva multiforme.

The death room è una video-installazione¹⁸, all'interno degli ex magazzini del carbone (utilizzato per alimentare i forni per la cottura del tonno). Si sviluppa attorno alla narrazione e allo schema della camera della morte¹⁹. Su una sequenza di schermi di grande formato in tulle a maglia larga, che lascia leggere il retrostante paramento murario in pietra calcarenitica dell'edificio, vengono proiettate in *loop* le immagini subacquee di branchi di tonni in attesa del loro destino, sulla base di una composizione musicale di Gianni Gebbia.

Il museo finisce così per tenere insieme competenze disciplinari molto diverse e complementari (antropologia e geografia, storia e sociologia, architettura) tramite un'analisi complessa capace di restituire all'esterno le dinamiche sottili e articolate che trasformano un dato territorio in qualcosa di "fatto proprio" da una comunità, con significati plurimi sia culturali che politici e ancora, non marginalmente, emotivi.

11. Commissionato nel 1874 da Ignazio Florio e ridisegnato da Giuseppe Damiani Almeyda, è lo stabilimento industriale del Mediterraneo per la lavorazione del tonno. Il primo nucleo dello Stabilimento – il cosiddetto edificio *Torino* – era stato costruito sul versante opposto a quello sul quale sorgevano gli antichi edifici (marfaraggio), per iniziativa del gabello genovese Giulio Drago che, dal 1860, aveva preso in esercizio gli impianti. In un'area lontana dal centro abitato, si aggiunsero a quel corpo di fabbrica, tra il 1881 e il 1889, i grandiosi magazzini, le sale di confezionamento del pescato e le strutture di servizio per tutti gli addetti, oltre ad una vasta area aperta, destinata all'essiccazione delle teste dei tonni, per ricavarne olio per uso industriale.

12. Il restauro dell'ex Stabilimento Florio di Favignana, progettato dall'arch. Stefano Biondo, seguito dall'arch. Paola Misuraca, ha rappresentato uno dei più significativi impegni, sia dal punto di vista finanziario che professionale, affrontato dai tecnici della Soprintendenza per i Beni Culturali ed Ambientali di Trapani. Un team di architetti, impiantisti, storici, antropologi, amministrativi, grafici, fotografi e studiosi si sono confrontati nel progetto di restauro di uno degli stabilimenti per la lavorazione del tonno più grandi del Mediterraneo.

13. Nella ricostruzione degli spazi sono state di fondamentale importanza le testimonianze dei pescatori che hanno descritto dettagli preziosi sui cicli produttivi, le prassi e la vita svolta all'interno della tonnara.

14. La collezione archeologica esposta negli ex magazzini per il confezionamento (*Antiquarium*) comprende principalmente anfore di varia epoca (greco-romana e punica) provenienti dal mare delle Egadi. Sono presenti anche ceppi di ancore greco-romane. Tra i reperti particolari anche una fiasca in peltro del XIV secolo, un esemplare rarissimo di rostro bronzeo.

15. Si tratta di una collezione di fotografie d'autore: tra i fotografi René Burri, Leonard Freed, Herbert List, Sebastião Salgado, Ferdinando Scianna.

16. Tra tutti, un documentario inedito girato tra il 1924 e il 1931 dall'allora Istituto Nazionale Luce, capace di aver messo a fuoco cultura materiale (cicli produttivi) e immateriale della pesca del tonno (pratiche incorporate e saperi pratici).

17. Progetto di Renato Alongi, Rosario Riginella, Massimo Mantia, Bruno Fundarò, Patrizia Cirino, Marco Scire, Gianni Gebbia, Vitalba Liotti.

18. Progetto di Renato Alongi, Gianni Gebbia, Rosario Riginella, Massimo Mantia.

19. La rete dove i tonni soffocano, storditi per la mancanza di spazio e di acqua, prima della mattanza.



Ex Stabilimento Florio di Favignana, 2009.
Sala Torino

Ex Stabilimento Florio di Favignana, 2009.
The Death Room





CYCLOPIGA

20. Gli uomini che hanno fatto parte dell'impresa Salini Impregilo hanno costruito alcune delle opere infrastrutturali più rilevanti nello scenario geopolitico globale, come le dighe nel Nord Italia, costruite per la Edison per rifornire il paese di energia elettrica o la Transiraniana, ferrovia chiave per i collegamenti in Iran; o la diga di Kariba, prima diga in parte finanziata dalla Banca Mondiale in Africa.

21. Una ricostruzione resa possibile dal recupero delle foto raccolte in più di un secolo di storia e organizzate negli ultimi 5 anni in un grande archivio storico unico al mondo di oltre 1.200.000 foto e 600 video, che diventano con la mostra patrimonio dell'umanità.

22. Il patrimonio fotografico arriva da varie fonti. Man mano le attrezzature fotografiche si fanno più maneggevoli e lo sviluppo tecnico porta a grandi vedute d'insieme che sottolineano le dimensioni delle opere.

23. Insieme con l'evoluzione degli strumenti, dei macchinari e delle tecniche usati per facilitare il lavoro dell'uomo.

"Con la *new museology* si è affermata l'idea che il museo non sia collocabile in un empireo dal quale garantire una visione universale. [...] Mettere la periferia al centro, offrire attenzione a chi dalla storia non ha avuto riconoscimento [...] ovvero far parlare soggetti, territori, culture che hanno visto negata la loro voce e la loro identità è un programma di ricerca e al tempo stesso una poetica e una narrativa museale, potenzialmente praticabile dai musei archeologici, storici ed etnografici. Si tratta di un impegno ad esercitare, per via museale e in compenetrazione con il rigore della ricerca documentaria e critica, un'azione di riparazione, di equità nei confronti di coloro che ci hanno preceduto lasciandoci indizi della loro vita. Un invito ad operare [...] nella direzione di *far parlare il silenzio della storia*" (Padiglione, 2016).

Nella mostra *Cyclopica. The Human Side of Infrastructure* (Triennale di Milano, 1 maggio/3 giugno 2018), l'esposizione fotografica sulle grandi opere²⁰ realizzate dall'impresa Salini Impregilo è la base narrativa per raccontare la macrostoria²¹ dell'impresa, attraverso la pluralità delle microstorie individuali che l'hanno resa possibile, offrendo uno sguardo sul mondo operaio, spesso invisibile. Tramite le foto di archivio²², la mostra è un racconto per immagini che, declinato in svariati dispositivi espositivi, racconta le molteplici esperienze di condivisione delle comunità di lavoratori impegnati nella realizzazione delle imponenti infrastrutture, unitamente all'evoluzione di tecniche e tecnologie costruttive e al continuo aggiornamento di competenze professionali sempre più specifiche e specializzate²³. L'allestimento della mostra, nella storica sede della Triennale di Milano, curata dagli studi theBuss e Leftloft, sviluppa, in una successione di sale, un percorso suddiviso per macrotemi in cui le fotografie sono il materiale iconografico di base utilizzato per elaborazioni grafiche e performance narrative di forte impatto, intervallate da grandi installazioni che filtrano il passaggio da una sala all'altra del percorso.

Un'installazione lunga 10 metri, collocata all'ingresso della mostra, ripropone la configurazione di una galleria, di un cunicolo sotterraneo, dal quale prende avvio il percorso espositivo. Quest'ultimo si articola in due sezioni, suddivise tra loro da una seconda grande installazione, una diga riproposta in scala 1:1 (lunga 22 metri e alta 6 metri), percorso il crinale della quale, inizia il primo racconto/sezione della prima sala, *The Legacy*. Ventuno Carousel sincronizzati di diapositive proiettano sulle pareti scene del lavoro e delle varie fasi di cantiere; gli operai ne sono

theBuss e Leftloft, *Cyclopica. The Human Side of Infrastructure*, Triennale di Milano, 2018.
Galleria di ingresso

i protagonisti. Un andito molto suggestivo, nel quale il rapporto tra le superfici della grande diga permette l'effetto di riflessione luminosa della parete in uno specchio d'acqua, genera una pausa, un momento di attesa e di silenzio, prima di immergersi nel secondo racconto/sezione.

La successiva sezione - *The Work* - si sviluppa, tramite 4 capitoli narrativi, sviscerando da più punti di vista la vita di cantiere. I *Gestures at Work* sono raccontati tramite 40 fotografie animate da un cono di luce rotante che inquadra gestualità e fasi degli innumerevoli mestieri svolti in cantiere, attivando una performance di suoni di sottofondo.

People at Work inquadra i singoli operai nella loro individualità, nello stretto rapporto con gli strumenti e i macchinari di cantiere. Tramite videoproiettori in movimento, le fotografie si animano, riproducendo i movimenti esperti degli operai e delle macchine che modellano le opere colossali ritratte nelle fotografie, sullo sfondo di un componimento musicale.

theBuss e Leftloft, Mostra *Cyclopica. The Human Side of Infrastructure*, Triennale di Milano, 2018. Sezione *The Legacy*



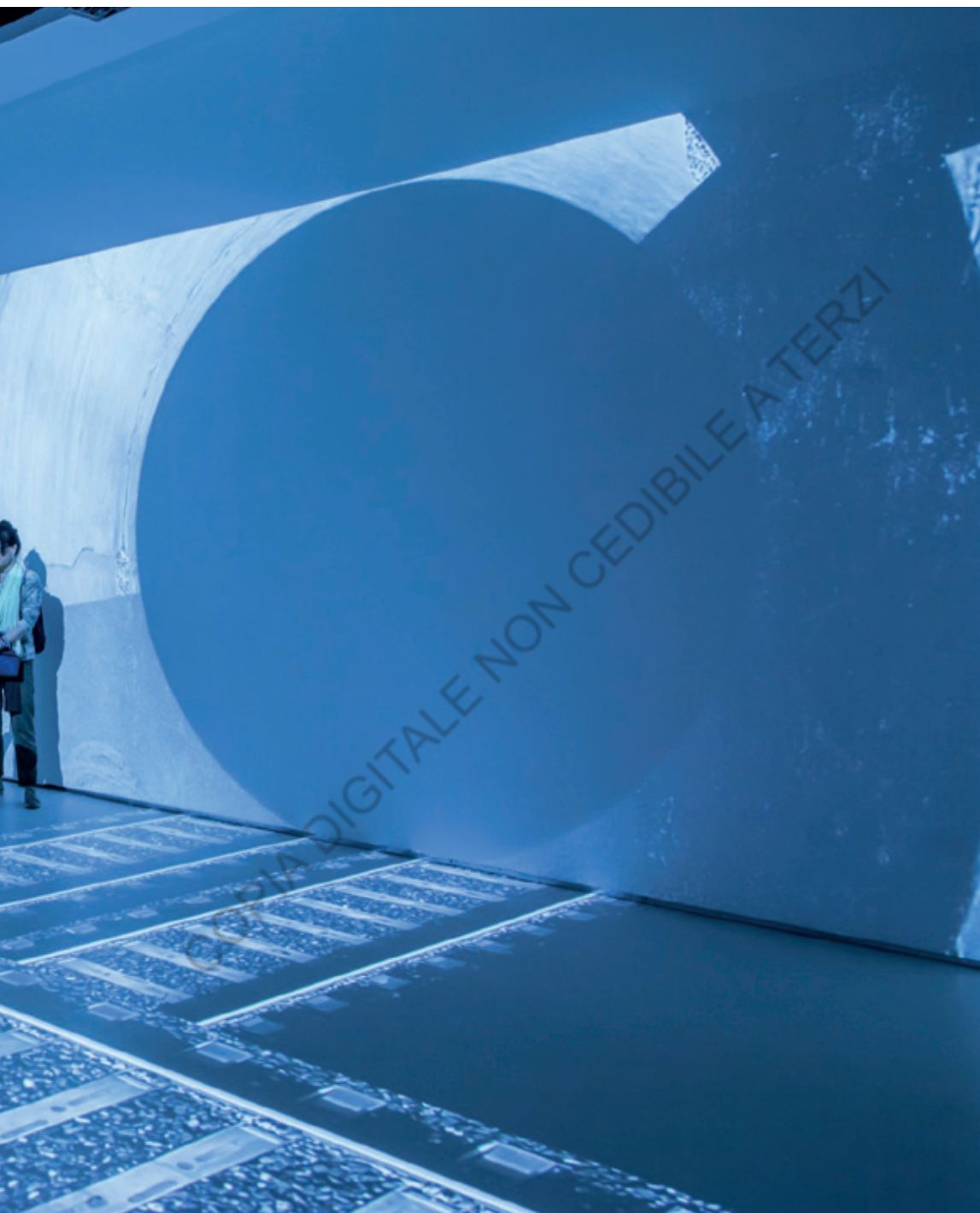
Il lavoro di squadra è il tema protagonista di *Teams at Work*, nella quale una sintesi multimediale di foto e video esalta la sincronia, la complementarietà e l'intesa tra gli uomini che concorrono alla costruzione della stessa grande opera. Il suono, il movimento e il ritmo sono i protagonisti di questa area.

L'apice del racconto è all'interno della quarta e ultima area *Beyond Work*. Una sola unica fotografia è la matrice di una serie di narrazioni multimediali e multisensoriali che immergono il visitatore in un paesaggio sonoro, animato da videoproiezioni e fasci luminosi, immergendolo nel mondo di microstorie e di racconti spesso nascosti dalla storia ufficiale.



theBuss e Leftloft, *Cyclopica. The Human Side of Infrastructure*, Triennale di Milano, 2018
Sezione *The Work*
Stanze *Gestures at Work* e *People at Work*







Studio Dotdotdot, Il *Piccolo museo del diario*, Pieve Santo Stefano, 2013.
Stanza *Il fruscio degli altri*, 2013 (in alto). *La stanza del lenzuolo*, 2015 (in basso)

24. Nato per iniziativa di Saverio Tutino, dal 1984 l'archivio raccoglie scritti di gente comune in cui si riflette la vita di tutti e la storia d'Italia attraverso diari, epistolari, memorie autobiografiche.

25. Dal sito ufficiale della Fondazione Archivio diaristico nazionale: <http://archiviodiari.org>.

26. Per consentire l'installazione degli apparati tecnologici il grande archivio è stato pensato come una struttura autoportante, svincolata dai muri, resa totalmente ispezionabile grazie a un sistema di guide che consentono l'estrazione della sua parte inferiore. Il retro dell'archivio diviene l'area tecnica, di regia e gestione del sistema.

27. L'impianto sonoro emette un brusio ricreato per evocare un'immagine usata da Mario Perrotta nel suo libro *Il paese dei diari*.

28. A raccontarci queste storie sono le voci di Marco Baliani, Andrea Biagiotti, Tommaso Bocconi, Matteo Caccia, Grazia Cappelletti, Diego Dalla Casa, Marco Paolini, Mario Perrotta, Paola Roscioli, Maya Sansa.

29. Dal suo libro, pubblicato con Einaudi, è stato tratto il documentario *Terramatta - Il Novecento italiano di Vincenzo Rabito analfabeta siciliano*, diretto da Costanza Quatriglio.

Il *Piccolo museo del diario*, un percorso multisensoriale e interattivo progettato dai designer dello studio milanese Dotdotdot, nasce per raccontare l'*Archivio Diaristico Nazionale*²⁴ di Pieve Santo Stefano tramite le preziose testimonianze autobiografiche che esso conserva. Memorie private (contenute in diari, epistolari, memorie autobiografiche di persone sconosciute) che da storie singole e personali sono diventate storie collettive e universali, nella costruzione di una sorta di storia scritta dal basso. "La storia di un Paese che qui ritrova la sua identità più pura, quotidiana, schietta e onesta. Storie, memorie, lettere e diari che cancellano i filtri della retorica e fanno comprendere il mondo dove viviamo, il nostro Paese, la nostra società"²⁵.

La prima stanza - denominata *Il fruscio degli altri* (2013) - contiene la struttura che inscena il grande archivio: una struttura autoportante²⁶ in legno, collocata a ridosso della parete, che ospita le ante e i cassetti, apribili dai visitatori. Tutti dotati di numerosi dispositivi elettronici, con dispositivi audio e proiettori video, dotati di sensori e *microcontroller*, i cassetti contengono al loro interno i diari originali o i testi cartacei digitalizzati e caricati su un supporto multimediale. Sulle superfici di questo grande archivio, videoproiezioni dinamiche riproducono i fogli dei diari, le pagine dei racconti di vita della gente comune che escono da alcuni cassetti per rientrare in altri, creando un dialogo, uno scambio, ma anche strani cortocircuiti tra storie e ideologie diverse, a volte forzatamente accostate. Il visitatore vive così un'esperienza di immersione visiva e sonora²⁷; i diari bisbigliano, si parlano, generando un fruscio di vite e memorie di persone, nelle 8000 storie²⁸ raccolte e conservate.

Nel 2014 si aggiunge l'allestimento della stanza *Terra Matta*, un'installazione interattiva multimediale, dedicata a Vincenzo Rabito²⁹, che reinterpreta l'esperienza di un cantoniere ragusano semi analfabeta che, nell'intimità di una stanza della sua casa, con una Olivetti impara a dattiloscivere per raccontare la sua vita. Entrando nella stanza il ticchettio della macchina da scrivere fa da sottofondo sonoro all'esperienza immersiva del visitatore che, toccando la scrivania di Rabito, anima la stanza con le pagine e le parole del suo toccante diario.

La *Stanza del Lenzuolo* (2015), pensata per reinterpretare il racconto autobiografico di Clelia Marchi, trascritta su un lenzuolo dopo la morte del marito, è considerata l'opera simbolo dell'Archivio. Sospesi nella stanza, alcuni oggetti - gli zoccoli, il secchio, la scopa, il rastrello, il macinacaffè, il fanale rotto di una macchina - stampati in 3d presso il FabLab OpenDot, sono

rappresentativi della vita di Clelia Marchi e divengono parlanti, sussurrano segreti e aneddoti della vita di Clelia, all'avvicinarsi dei visitatori.

Nel 2017, si aggiunge la stanza *Caro Saverio*, dedicata a Saverio Tutino³⁰, fondatore nel 1984 dell'*Archivio Diaristico Nazionale*. Lo studio Dotdotdot ha anche progettato e realizzato la valigia *L'alfabeto della memoria* (2016). Un dispositivo interattivo, una "valigia di storie" itinerante, trasportabile, interattiva che permette di portare in giro i racconti di vita racchiusi nelle 7.000 testimonianze conservate a Pieve Santo Stefano. Una sorta di scatola cinese con cassette, schedari, teche e ribaltine, un archivio, mobile e compatto, contiene al proprio interno un sistema tecnologico automatizzato ed *easy-to-use* che consente all'utente di scegliere una scheda a piacimento e attivare, con una semplice azione, contenuti audio e video fruibili da monitor e speaker integrati al dispositivo.

30. A lui si deve l'idea di raccogliere in questo museo gli scritti autobiografici delle persone comuni.

Studio Dotdotdot, *Il Piccolo museo del diario*, Pieve Santo Stefano, 2013.
Stanza *Caro Saverio*, 2017



References

- Augé, M. (1992). *Un etnologo al metrò*. Eléuthera editrice, Milano
- Borsotti, M. (2017). *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*. Mimesis, Milano
- Dal Co, F. (2001). *Una lezione sull'allestire: Francesco Venezia a Palazzo Grassi*. In «Casabella» n. 686, Febbraio 2001
- Irace, F. (2013). *Design & Cultural Heritage*. In D'Averio, P., Trapani, V. *Il design dei beni culturali. Crisi Territorio Identità. Cultural heritage Design. Crisis Territory Identity*. Rizzoli, Palermo
- Parente, M. (2017). *La narrazione dei territori e il design*. In Parente, M., Lupo, E., Sedini, C., (a cura di). *Tangible/Intangible. Dialoghi sul design per i territori*. D4T Design for territories, Dipartimento di design Politecnico di Milano, Milano
- Parente, M., Lupo, E., Sedini, C. (a cura di), (2017). *Tangible/Intangible. Dialoghi sul design per i territori*. D4T Design for territories, Dipartimento di design Politecnico di Milano, Milano
- Piredda F., (2017). *The pearl diver*. In Parente, M., Lupo, E., Sedini, C., (a cura di). *Tangible/Intangible. Dialoghi sul design per i territori*. D4T Design for territories, Dipartimento di design Politecnico di Milano, Milano
- Padiglione, V. (2016). «Far parlare il silenzio della storia»: la svolta narrativa dei musei. In «Dossiê Territórios e Paisagens de subjetivação» - Fractal, rev. Psicol. 28 (2) – Aug 2016
- Poli, F. & Bernardelli, F. (2016). *Mettere in scena l'arte contemporanea. Dallo spazio dell'opera allo spazio intorno all'opera*. Jhoan & Levi, Cremona
- Rota, M. (2019). *Musei per la sostenibilità integrata*. Editrice Bibliografica, Milano
- Rullani, E. (2006). *Capitale sociale e nuova modernità*. Sociologia del lavoro, 102, FrancoAngeli
- Studio Azzurro, (2014). *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali. Museums as narration interactive experiences and multimedia frescoes*. Silvana Editoriale, Milano
- Tandberg, J. (2021). *Revisit: Hedmark Museum in Hamar, Norway by Sverre Fehn*. In «Architectural Review», 9 August 2021. Disponibile su <https://www.architectural-review.com/essays/revisit/revisit-hedmark-museum-in-hamar-norway-by-sverre-fehn?tkn=1>
- UNESCO (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Disponibile in <https://ich.unesco.org/en/convention>

Design e archeologia

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

In occasione della *IV Giornata del Design Italiano nel Mondo*, l'Istituto Italiano di Cultura di Rio de Janeiro ha presentato l'evento *Archeologia e design: un incontro al di là del patrimonio culturale*, volto ad illustrare le potenzialità delle nuove tecnologie 3D nell'ambito della preservazione, catalogazione, divulgazione e valorizzazione del patrimonio archeologico e artistico, tracciando aspetti e strumenti di ricerca di un ambito molto specifico del design per i beni culturali, quello dell'archeologia, in continuo sviluppo, e con esiti fortemente sperimentali, spesso di alto livello creativo.

"Il virtuale come ausilio dell'archeologia è un 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? [...] 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?" (Irace, 2013, p. 14).

Il diffuso processo di normalizzazione dell'uso delle tecnologie del digitale in molteplici aspetti della comunicazione delle opere

all'interno dei musei e degli spazi espositivi ha prodotto nuovi equilibri basati sulla centralità del visitatore, promuovendo l'innescio di processi di conoscenza costruiti su base scientifica, a mezzo di dispositivi interattivi narrativi sempre più coinvolgenti. Ma 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, infatti 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 da altre figure progettuali e artistiche, costruendo il terreno per lo sviluppo di nuove visioni e nuove pratiche" (Trapani, 2013, p. 38).

Progetto KatatexiLux¹, per citare uno tra i casi italiani più emblematici che operano nell'ambito del design per i beni archeologici, concentra la propria ricerca sull'utilizzo di elaborazioni digitali e multimediali per la comunicazione dell'architettura antica, agendo sia *in situ* che all'interno di musei e di sedi di istituzioni culturali. Sottraendo i beni architettonici all'immagine fortemente compromessa e degradata che il tempo ci restituisce, le operazioni progettuali di Progetto KatatexiLux danno vita a opere molto diversificate, sebbene tutte pari modo coinvolgenti.

1. Progetto KatatexiLux nasce nel settembre del 2002 dalle idee di due giovani studenti di architettura, Raffaele Cariani e Stefano Borghini, prossimi alla laurea e dalla loro comune passione per l'alta tecnologia e l'informatica applicata alla storia dell'architettura. Il nome deriva dalla crasi fra due termini: da una parte, il greco antico *katatexitechnos* (traducibile come "colui che disperde l'arte nelle minuzie") che vuole rappresentare l'attenzione scientifica e la cura del dettaglio presente nei progetti del gruppo; dall'altra, il latino medievale *lux continua* (principio ispiratore della architettura gotica) sottolinea l'aspetto emotivo e coinvolgente che costituisce l'altra principale aspirazione che anima i lavori affrontati.

Basandosi su approfondite ricerche scientifiche e sulla base di una necessaria elaborazione culturale, Progetto KatatexiLux propone la possibile e ipotetica ricostruzione della *facies* originaria dei beni, senza rinunciare alla restituzione di atmosfere (ed emozioni) relative dell'epoca di riferimento dei beni, coniugando un alto livello scientifico della ricerca e un approccio estetico-emozionale di grande impatto. È necessario così che il modello parli linguaggi differenti in base alle scelte dell'utente finale o a quelle prioritarie dello specifico progetto, dando risposta all'accessibilità museale aperta a tutti, senza per questo sminuire il contenuto scientifico del lavoro.

Se da un canto dispositivi indossabili come oculus rift, sensori e rilevatori di presenza, viedoproiezioni applicate direttamente sui beni, forniscono il visitatore, anche non particolarmente esperto nell'uso delle tecnologie, di informazioni rapide e immediate, dall'altro una serie di interfacce progettate, tavoli interattivi, tablet, dispositivi touchscreen, sono gli strumenti in grado di visualizzare e interagire con applicazioni in grado di promuovere processi di conoscenza e di approfondimento specifici, declinati in base a personali predilezioni, preferenze e interessi dei visitatori. I nuovi scenari di interazione hanno, pertanto, permesso: la diretta e personale interrogazione e consultazione delle opere; la costruzione di una propria personale narrazione; nonché la rimodulazione dei percorsi di visita da parte dell'utente. Concepiti come progetti "a lento rilascio, in quanto efficaci momenti attivatori per approfondimenti e ricerche personali successive, sia sul contenuto sia sul contenitore (inteso come macchina espositiva) [...] i luoghi di comunicazione culturale sono [...] tappe generatrici di percorsi di approfondimento, punti di partenza o episodi intermedi di un processo più ampio di arricchimento del visitatore" (Migliore, 2019, p. 126).

References

- Irace, F. (2013). *Design & Cultural Heritage* in Daverio P., Trapani V., *Il design dei beni culturali. Crisi territorio identità. Cultural heritage design. Crisis territory identity*, Rizzoli, Milano
- Migliore, I. (2019). *Time to exhibit: Directing Spatial Design and New Narrative Pathways*. D.I. Design International FrancoAngeli, Milano
- Trapani, V. (2013). *Design per i beni e le produzioni culturali nello scenario della crisi* in Daverio P., Trapani V., *Il design dei beni culturali. Crisi territorio identità. Cultural heritage design. Crisis territory identity*, Rizzoli, Milano



Progetto KatatexiLux, *Ninfeo della pioggia*, Colle Palatino, Horti Farnesiani, Roma, 2018

Una conversazione con Raffaele Carliani Progetto KatatexiLux

Da quali presupposti di ricerca e con quali obiettivi nasce il Progetto KatatexiLux?

R.C.: Una cosa fondamentale degli edifici dell'architettura antica è la volontà di trasmettere non solo l'idea spaziale in essi insita, ma l'idea che questi corpi fossero costituiti da una "pelle", e di assimilarlo come elemento irrinunciabile di ipotesi di ricostruzione e restituzione dei beni in una *facies* quanto più attendibile a quella originaria, nel tentativo di riportare in vita anche quello che non c'è più, di capire i procedimenti progettuali dell'architettura antica e di recuperarne le forme.

Nella lettera scritta a Papa Leone X, Raffaello Sanzio capisce, con un balzo in avanti di cui forse è capace solo la sensibilità dei grandi artisti, che il mondo antico così come loro lo vedevano non era che l'eco sbiadita di una grande ricchezza formale scomparsa, dove le antiche architetture erano formate non di sole "ossa" ma anche di "carne", come lui dice, cioè delle decorazioni, della ricchezza dei materiali, degli ori e dei marmi e, per dirla in una parola, del colore. Siamo convinti che oggi la tecnologia sia in grado di offrire una risposta innovativa a quel desiderio di ricostruzione dell'antico di cui l'idea di Raffaello costituì forse la prima matura espressione, rivoluzionando la percezione del patrimonio culturale da parte del pubblico moderno.

I vostri progetti lavorano sempre su due livelli, trasmissibilità degli esiti della ricerca scientifica e coinvolgimento emotivo del visitatore. Quale esperienza progettuale ha permesso di sperimentare e verificare i primi esiti?

R.C.: Tutto ha inizio col lavoro di tesi, condotta sotto la guida del prof. Alessandro Viscogliosi: si trattava del primo tentativo mai realizzato di ricostruire virtualmente, nella sua interezza, il vasto complesso monumentale che si stendeva dal Palatino al Colle Oppio e dal Fagutale al Celio, senza soluzione di continuità. L'applicazione progettata, per presentare il modello, rendeva

fruibili e consultabili le fonti bibliografiche e documentarie dalle varie parti linkabili del modello medesimo.

Consci del fatto che questa forma di consultazione del modello scontasse la necessità di un forte interesse di tipo accademico dell'utente, che certamente non è possibile richiedere a tutti gli strati di pubblico, nel momento in cui ci siamo approntati, dunque, a realizzare una applicazione che avrebbe dovuto essere gestita autonomamente da ogni tipo di utente, ci siamo posti il problema di come permettere a tutti di fruirne, senza sminuire il contenuto scientifico del lavoro.

Tra il 2005 e il 2006 l'incarico della Sovrintendenza ai Beni Culturali del Comune di Roma per la realizzazione di un'applicazione museale su supporto *touchscreen* residente all'interno dell'allora neonato Museo dell'Ara Pacis di Richard Meier, costituì l'occasione per approfondire queste tematiche e per sperimentare nuove forme di interazione tra il modello e l'utente finale. L'applicazione *Virtual Ara Pacis* (2006), permanentemente ospitata all'interno del complesso museale, costituisce un archivio multimediale informatico contenente tutte le informazioni storico-artistiche al momento disponibili sul monumento, un database aggiornabile ed integralmente consultabile della sua bibliografia completa, oltre a nuove restituzioni virtuali del complesso monumentale. In questo contesto peraltro, è stata prodotta la prima ipotesi mai realizzata di restituzione virtuale del colore dell'Ara Pacis. Anche in questo caso l'organizzazione delle informazioni e delle sezioni ha seguito una divisione in due macroaree: quella del tour virtuale (composta di vari capitoli di più vasto interesse) e quella degli archivi digitali (contenente un database collegato alle fonti bibliografiche, ad una piccola emeroteca virtuale e a diverse gallerie fotografiche). Due sezioni del tour virtuale, quelle relative alla ricostruzione del colore e alla riscoperta dei frammenti, sperimentano la possibilità di interfacciare il modello attraverso modalità *real-time*, che offrono all'utente la possibilità di ottenere da esso informazioni in modo dinamico e interattivo, acquisendo una consapevolezza spaziale e volumetrica dell'oggetto studiato altrimenti difficilmente comprensibile.

Abbiamo voluto sintetizzare il tema dell'acribia e della meticolosità scientifica da una parte, e l'aspetto emotivo, fisicamente coinvolgente dell'esperienza estetica dall'altra che sono sempre i suffissi di base del nostro modo di operare.

La resa cromatica dell'Ara Pacis (attualmente installata al Museo dell'Ara Pacis di Richard Meier, che resta come apparato fisso, attivato in ricorrenze eccezionali) si basa sulla installazione di

1. Si tratta del progetto di video mapping *I colori dell'Ara Pacis* (2008), che propone un'ipotesi restitutiva dei colori originali del monumento. Lo studio del colore è stato effettuato su base filologica da Stefano Borghini, con i contributi del prof. Alessandro Viscogliosi e del dott. Simone Foresta, sotto la supervisione della dott.ssa Orietta Rossini e del prof. Eugenio La Rocca. Il lavoro di colorazione digitale del monumento, già in parte realizzata all'interno del progetto *Virtual Ara Pacis*, (2006) rappresenta la prima ipotesi di restituzione virtuale della veste cromatica di un monumento antico a Roma.

quattro proiettori che proiettano le immagini colorate relative a ciascuno dei quattro campi in cui è suddivisa la facciata principale del monumento, sul monumento stesso¹. La ricostruzione di tali immagini è avvenuta tramite la sovrapposizione dell'ipotesi cromatica del monumento sulla ricostruzione della facciata, a mezzo di composizione di fotografie dal vero del monumento. Stabiliti gli angoli di proiezione e la geometria dei fasci proiettivi, tale immagine ricostruita in digitale può essere proiettata direttamente sul monumento, ottenendo un effetto molto realistico attendibile (non reale!) del monumento come sarebbe potuto essere nel proprio stato originario.

In che modo la ricerca scientifica e l'informazione "spettacolarizzata" possono convergere?

R.C.: La ricostruzione virtuale può essere contestualmente comunicazione dei beni culturali e ricerca scientifica di alto livello, senza che le due cose debbano essere necessariamente disgiunte o distinte: basta fare in modo che il modello parli linguaggi differenti in base alle scelte dell'utente finale o a quelle prioritarie dello specifico progetto. Così noi cerchiamo di guardare il mondo antico con gli occhi degli architetti, nella speranza di riscoprire e offrire agli utenti delle nostre applicazioni non solo una corretta ricostruzione architettonica il più possibile fondata su dati scientificamente provati, ma anche un'esperienza estetica basata sull'emozione, ogni volta nuova, di immergersi in spazi di una bellezza ormai sfumata. Le diverse forme di ricostruzione virtuale informatizzate offrono la possibilità di svincolare il monumento ricostruito dalla sua realtà documentale e fisica, permettendo quindi di dare forma ad ipotesi ricostruttive il più possibile complete ed esaurienti, sia sotto l'aspetto strettamente scientifico, che sotto quello estetico, senza in alcun modo interferire con l'integrità materiale del monumento. Con in più un altro vantaggio: quello della flessibilità nelle forme di utenza del modello stesso. Un aspetto a cui ci sembra non si ponga mai sufficiente attenzione, infatti, consiste nella pluralità di utilizzi che la modellazione virtuale ricostruttiva può avere sulla base dei diversi tipi di *output* che da un modello si possono generare e, di conseguenza, dei diversi tipi di utenza che potranno fruirne.

Santa Rosa e Autoparco

Nel 2011 Progetto KatatexiLux riceve l'incarico da parte dei Musei Vaticani di realizzare una serie di apparati interattivi e multimediali per la musealizzazione del sito archeologico e delle aree sepolcrali di *Santa Rosa e Autoparco* a Roma.

L'applicazione, resa esperibile su undici touchscreen distribuiti lungo il percorso di visita della necropoli (una passerella sospesa sugli scavi che inquadra il sito dall'alto) fornisce all'utente la possibilità di "scendere" in modo virtuale all'interno dello scavo sottostante, navigando in *real time* tra i colombari e le tombe restituite in 3D. Il progetto offre così al visitatore la possibilità di osservare il sito e navigarlo virtualmente su monitor, di selezionare gli oggetti della necropoli e di trarre informazioni di approfondimento tramite gallerie di immagini, schede epigrafiche ed ipotesi di ricostruzioni virtuali, con un continuo riferimento visivo alle strutture reali del sito.

Così come articolata, l'applicazione contiene la possibilità di una lettura a più livelli di complessità, senza tuttavia essere divisa in macroaree, come le precedenti applicazioni: i principali pulsanti di navigazione, infatti, che offrono la possibilità di selezionare i punti di vista relativi ai diversi touchscreen, oppure di passeggiare nella necropoli lungo un percorso contingentato, o ancora di osservare le ricostruzioni virtuali nelle sue tre principali fasi di sviluppo, sono relativamente semplici da utilizzare; mentre selezionando gli oggetti della necropoli, vengono attivati altri comandi in grado di accedere alle schede scientifiche, all'attendibilità delle ricostruzioni sulla base di un gradiente di colore, o all'attribuzione dei vari oggetti alle relative fasi storiche.

Grazie all'interfaccia grafica è possibile accedere a tutta una serie di informazioni come le ricostruzioni delle fasi storiche principali o come i dati multimediali relativi ad ogni singolo elemento dell'area, visualizzando la ricostruzione dei singoli edifici o il paesaggio ipotetico nel quale essi sarebbero potuti essere inseriti. La modellazione dell'intera area è stata eseguita sulla base dei rilievi forniti dai responsabili scientifici del sito. Progetto KatatexiLux ha eseguito anche una cavillosa mappatura fotografica dell'area, in previsione di una più precisa riproposizione dei modelli per mezzo di rilevamento con *laser scanner* ed una restituzione tramite l'orto-fotogrammetria computerizzata. Vi è anche la produzione di un filmato che mostra la storia e le vicende del sito, tentando di chiarire le fasi storiche dei resti.



Nel caso dell'allestimento per la musealizzazione dello scavo archeologico di *Santa Rosa e Autoparco* a Roma (2011), se da un canto le passerelle aeree installate permettono una godibilità visiva del sito dall'alto, dall'altro i tablet, distribuiti lungo il percorso, proponendo alcune ipotesi ricostruttive dei resti archeologici e di loro ambientazione in una possibile cornice urbana, forniscono la possibilità di "scendere" nel sito, passeggiando tra i reperti.

L'Ordine e la Luce

Nell'allestimento della mostra *L'ordine e la luce. Un viaggio virtuale nell'evoluzione degli spazi interni nella storia dell'architettura: dai greci al Rinascimento* (Fruttiere di Palazzo Te, Mantova - 5 dicembre 2013/4 maggio 2014), le ricostruzioni digitali degli interni di cinque edifici (il Tempio del Partenone, il Tempio di Apollo Epicuro a Bassae, il Tempio di Apollo Sosiano, la Domus Aurea, le Terme di Traiano) vengono proiettate sulle pareti delle Fruttiere di Palazzo Te a Mantova, intessendo un percorso coinvolgente e interattivo che racconta l'evoluzione architettonica dei sistemi costruttivi (da quello trilitico dell'età classica a quello a volte e muratura continua dell'architettura romana), in una sorta di ambientazione vivifica, che immerge il visitatore nelle atmosfere di vita del tempo. Il principio fondante dell'esposizione presenta alla base un'idea fortemente sperimentale: quella di utilizzare avanzati sensori di movimento, normalmente usati nel settore del *digital entertainment* legato ai videogiochi (kinect), in un progetto di alto spessore culturale, con un potenziale immersivo di coinvolgimento sensoriale del tutto nuovo, in grado di condurre i visitatori della mostra all'interno di architetture del mondo antico oggi non più esistenti e ricostruite virtualmente attraverso l'informatica digitale. La mostra, il cui filo conduttore è quello dello sviluppo dell'architettura degli interni nel mondo antico e dei suoi contatti con il Rinascimento mantovano, cerca di trattare l'architettura, e in un certo senso l'archeologia, in modo innovativo, ponendosi dalla parte del grande pubblico piuttosto che da quello dell'esperto di settore, pur senza rinunciare alla qualità dei contenuti scientifici. Ai visitatori vengono offerti, oltre ad un percorso esplicativo fatto di schemi tridimensionali ed immagini ricostruttive in grandi dimensioni, cinque momenti di pausa lungo il percorso, nei quali, con l'aiuto di proiezioni a parete e di sensori di movimento, gli utenti potranno, attraverso il semplice movimento del corpo, muoversi all'interno degli spazi ricostruiti, avendo la sensazione di realizzare un vero e proprio "viaggio" all'interno di architetture ormai scomparse. Tutto ciò è reso possibile grazie ad anni di ricerche, di cui l'esposizione mantovana rappresenta una sorta di ideale coronamento. Le ricostruzioni che sono presentate in mostra, infatti, sono il risultato di circa dieci anni di lavori, e per ciascuna ricostruzione bisogna immaginare lunghi processi di indagini e di ripensamenti, di lavoro di modellazione e di verifica delle ipotesi via via immaginate. I lavori di ricostruzione di Progetto KatatexiLux hanno, infatti, delle elaborazioni piuttosto lunghe, proprio perché fortemente

Progetto KatatexiLux,
mostra *L'ordine e la luce. Un
viaggio virtuale nell'evoluzione
degli spazi interni nella storia
dell'architettura: dai greci al
Rinascimento*, Palazzo Te,
Mantova, 2013-2014



basate su ricerche documentarie di livello scientifico. Ricerca bibliografica, individuazione degli studi e dei rilievi più aggiornati e campagne fotografiche di dettaglio (spesso culminanti in autonomi rilevamenti dei materiali esistenti impostati su sistemi di tipo *laser scanner* o *dense stereo matching*), costituiscono solo la raccolta dei materiali di partenza. Da questi inizia un lungo lavoro di modellazione tridimensionale di dettaglio, realizzato con software normalmente utilizzati per la modellazione architettonica, che costituisce la fase di verifica di tutte le ipotesi costruttive e formali prodotte durante gli studi iniziali. A questo step segue l'operazione di *texturing*, per cui ai volumi tridimensionali vengono applicati i materiali, le decorazioni e le pitture (a loro volta pazientemente ricostruite sulla base spesso di ipotesi filologiche); ed infine l'inserimento delle luci, fase attraverso la quale ogni forma di illuminazione (naturale e/o artificiale) viene introdotta nel modello virtuale. Il momento di renderizzazione del modello costituisce la verifica finale relativa alla qualità degli spazi architettonici e alla bontà delle ricostruzioni, spesso realizzata con software usati in campo cinematografico. In questa operazione ogni elemento che entra nella progettazione e contribuisce alla meraviglia formale degli spazi, viene coinvolto nella simulazione: dall'acqua alle riflessioni delle specchiature marmoree, ai giochi di chiaroscuri prodotti dalle geometrie, dal fulgore degli ori a quello delle pietre preziose. L'ultima operazione consiste nell'importazione del modello costruito, all'interno di un software capace di gestire la ricostruzione in ambiente *real-time*, opportunamente

implementato a partire da librerie *open-source*, ma ottimizzato per le esigenze di gestione dei complessi volumi delle antiche architetture. Ciò comporta tuttavia un necessario abbattimento del numero dei poligoni e una semplificazione delle geometrie, senza tuttavia declinare dalla qualità visiva del prodotto finale. L'inserimento di effetti sonori di tipo ambientale infine, contribuisce alla sensazione immersiva e coinvolgente offerta allo spettatore².

Lo spazio parallelepipedo delle fruttiere viene trasformato in uno spazio totalmente nero (vengono dipinte di nero le pareti dell'intero spazio fino a 3 metri di altezza, e viene sovrapposto un pavimento di ferro nero al preesistente). In tale spazio, le protagoniste divengono le videoproiezioni luminose a parete, stagliate su campi dipinti in color bianco delle pareti.

Al visitatore, invitato a stazionare in apposite aree circolari delimitate e segnalate a pavimento, è permessa la possibilità di percorrere gli spazi interni delle architetture in scala 1:1.

Tramite un sistema di rilevatori infrarossi (appesi a soffitto) che scansionano i loro corpi, viene prefigurata la possibilità di movimento adeguata. Un tutorial iniziale spiega i movimenti codificati per poter attraversare il luogo e ottenere i punti di vista preferenziali scelti dallo spettatore (muoversi nello spazio, girare attorno a colonne, statue e presenze scultoree di rilevanza, sollevare lo sguardo verso soffitti a capriate e voltati ecc.).

Il percorso inizia con il Partenone, procedendo verso il Tempio di Apollo Epicuro a Bassae e quello di Apollo Sosiano.

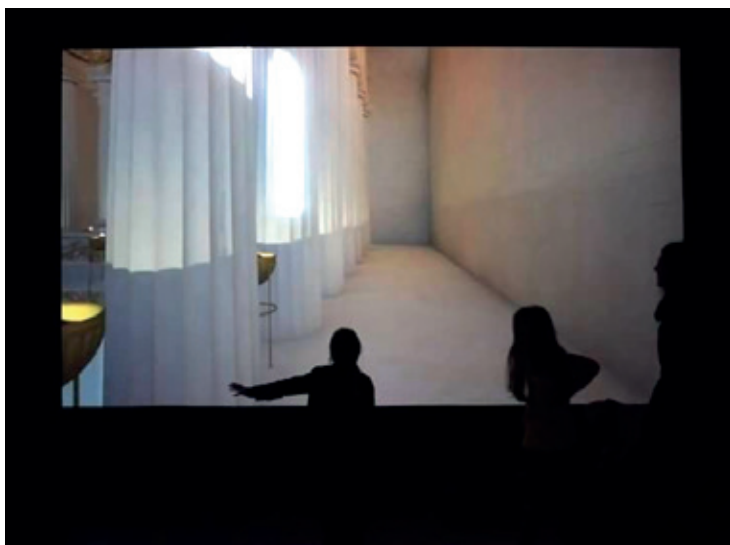
Esperiti i tre spazi, il visitatore è chiamato a compiere quella che metaforicamente è denominata la *Discesa nella Domus*: una parete retroproiettata di decori della Domus Aurea.

L'avvicinamento del visitatore alla parete provoca un maggiore illuminamento della parete nei punti intercettati da una videocamera che riprende e trasmette al sistema il movimento dei visitatori, simulando la presenza di una torcia che illumina gli affreschi.

Questo stacco, oltre ad avere un valore performativo di coinvolgimento del visitatore, sancisce nel racconto un cambiamento di sistema costruttivo di riferimento, presentando al visitatore gli interni decorati della Domus Aurea Neronis, cui seguono, in conclusione le Terme Traiane.

2. Cfr. *Nota informativa* in <https://www.centropalazzote.it/>.

Vedi anche in <https://www.katatexilux.com/lordine-e-la-luce/8a3ntwc7u12m16uhcol2c2jz99fuy3>



Progetto KatatexiLux,
mostra *L'ordine e la luce. Un
viaggio virtuale nell'evoluzione
degli spazi interni nella storia
dell'architettura: dai greci al
Rinascimento*, Palazzo Te,
Mantova, 2013-2014
Discesa nella Domus (in basso)

Anna Maria Fundarò.
Il progetto di
allestimento come
espressione della
cultura dell'abitare

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

1. Il testo è tratto dall'intervento dell'autrice alla *VII Giornata Nazionale degli Archivi di Architettura*, dal titolo "Architettura degli interni, arredi e allestimenti del Novecento Italiano - Sicilia", Università degli Studi di Palermo, Riso Museo d'Arte Contemporanea della Sicilia, Palazzo Belmonte Riso, Palermo, Aprile 2017

2. Anna Maria Fundarò (Alcamo 1936 - Palermo 1999) si è laureata in Architettura a Palermo nel 1960. Professore Ordinario di Disegno Industriale dal 1977, ha diretto l'Istituto di Composizione della Facoltà di Architettura (1978 - 81), l'Istituto di Disegno Industriale e Produzione Edilizia (1981 - 87), l'Istituto di Disegno Industriale (1987 - 98). È autrice di numerosi studi sull'architettura siciliana dell'800, sull'archeologia industriale, sulle produzioni industriali e artigianali siciliane. Le sue ricerche sul design sono state selezionate dal Compasso d'oro e presentate in ambiti internazionali. I suoi progetti di architettura, allestimento e design sono stati pubblicati su riviste scientifiche nazionali ed estere.

Il testo¹ nasce dall'occasione di un ampio lavoro di ricognizione svolto da chi scrive all'interno dell'Archivio che raccoglie i materiali dell'attività didattico-scientifica di Anna Maria Fundarò; professore ordinario di Disegno Industriale nella Facoltà di Architettura dell'Università di Palermo dagli anni '70 fino al 1992², Fundarò ha messo in campo uno straordinario impegno progettuale e teorico su diversi aspetti del progetto, orientato dalla modernità, ma anche concretamente dialogante con un contesto territoriale ricco di saperi diffusi e di altrettanto diffuse risorse culturali e ambientali. Ma soprattutto Anna Maria Fundarò è stata la persona che ha costruito scientificamente l'insegnamento del Disegno Industriale in Sicilia, fondando una scuola e una linea culturale originale e innovativa intorno al tema del "design dello sviluppo".

A. M. Fundarò con la sua attività di docente e ricercatrice ha delineato lo spazio scientifico, didattico e culturale nel quale il design in Sicilia si è configurato prima come un insegnamento dell'Architettura, poi come possibile percorso formativo autonomo.

La sua visione del progetto, superando i tradizionali recinti accademici che lo proponevano caratterizzato da diverse scale d'intervento, ha colto con largo anticipo quella continuità/complessità ambientale che implica nell'elaborazione progettuale non solo la gestione degli aspetti economico-produttivi e tecnico-costruttivi, ma anche un forte impegno etico, sociale e soprattutto il confronto anche con quegli aspetti antropologici, culturali e comportamentali che fondano la consapevolezza e la partecipazione delle persone ai processi progettuali.

"Per lei non esisteva infatti che lo spazio dell'architettura, intimamente connesso con lo spazio interno, con quello urbano e all'ambiente, e la qualità complessiva dello spazio vivibile era determinata dall'armonia del trattamento alle diverse scale del progetto" (Argentino, 2001, p.9).

Al centro del suo lavoro AMF ha posto il tema dell'abitare³, non limitato alla casa, ma esteso a tutti i luoghi dove le persone vivono, si incontrano, lavorano, fanno esperienza e sviluppano forme di conoscenza. "Abitare nel senso di sentirsi in luogo proprio, di sentirsi a casa propria dentro e fuori le case" (Fundarò, 2001, p.14).

Il progetto di allestimento è - per la sua visione e per la sua formazione - il campo privilegiato delle sperimentazioni più innovative ed espressive⁴; un'interfaccia tra architettura e design che tiene assieme nel progetto aspetti socio-culturali, tecnico-produttivi, percettivi, comunicativi, comportamentali e soprattutto propone nel progetto l'interazione tra lo spazio e il tempo.

"Si tratta di organizzare strutture intermedie tra l'uomo e l'ambiente costruito, artificiale, delle strutture più minute, capaci di esprimere, nella loro maggior fragilità e la loro minore durata, la cultura dell'abitare di quel momento storico [...] vi è inoltre un rapporto diretto con la sensorialità dell'uomo e con la sua necessità di comunicare situazioni culturali e di comportamenti sociali" (Fundarò, 2001, p.13).

Per comprendere appieno del suo approccio progettuale quella qualità di "resilienza" che lo rende anche oggi particolarmente attuale bisogna considerare alcuni fattori della sua formazione di architetto e di studiosa, che hanno inciso fortemente sulle successive scelte didattico-scientifiche e progettuali.

Alcuni di questi fattori sono in qualche modo legati alla sua attività di ricerca sulle vicende storico-artistiche della Sicilia e della città di Palermo; ci si riferisce allo studio sistematico sulla figura e sulle architetture di Giuseppe Damiani Almeyda⁵ e al confronto tra la figura di proto-designer di Ernesto Basile e quella degli storici esponenti delle *Arts and Crafts* - William Morris in particolare - che avevano assunto "il tema della casa dell'uomo" come luogo di un'opera d'arte totale, universo simbolico dello stato dell'uomo sulla terra.

E proprio a proposito della vitalità della cultura del progetto e contemporaneamente della vitalità e capacità innovativa della produzione siciliana nei primi anni del '900, Fundarò, facendo riferimento al fortunato binomio Ducrot/E. Basile scrive:

"il tema del moderno disegno industriale è centrato in pieno: il tema della casa dell'uomo della dimensione domestica, affettuosa e poetica della quotidianità, peculiare della filosofia del design, che trovava la sua radici nella tradizione cinquecentesca siciliana di Matteo Carnalivari veniva ripreso con grande lucidità e capacità dal Basile, assorbendo e superando la lezione Morrisiana, in un accoglimento positivo della macchina e

3. Tema che è stato - ed è ancora - al centro delle sperimentazioni e della qualità del design italiano.

4. Il riferimento storico è alle esperienze degli architetti italiani del Razionalismo: in particolare Luigi Figini, Gino Pollini, Giuseppe Terragni, Cesare Cattaneo.

5. A. M. Fundarò aveva a disposizione il ricchissimo archivio Damiani Almeyda, patrimonio familiare dal marito Mario Damiani, nipote dell'architetto Giuseppe.

dei procedimenti industriali: di Basile soprattutto, ma anche da un'anonima schiera di progettisti e produttori" (Fundarò, 1995, p.14).

Ma altri fattori determinanti sono riconducibili ad importanti incontri della giovanissima AMF nella Facoltà di Architettura che hanno fortemente orientato il suo percorso successivo; la presenza a Palermo di Gino Levi Montalcini, storico esponente del Razionalismo italiano, docente di Architettura degli Interni dal '56 al '64, progettista dotato di grande rigore e attenzione agli aspetti tecnico-produttivi; le lezioni di storia e di progettazione di Vittorio Gregotti, da cui arrivò la proposta di introdurre a Palermo l'insegnamento del Disegno Industriale "che praticamente sorgeva dalle ceneri della cattedra di Architettura degli Interni" (Fundarò, 2007, p. 290).

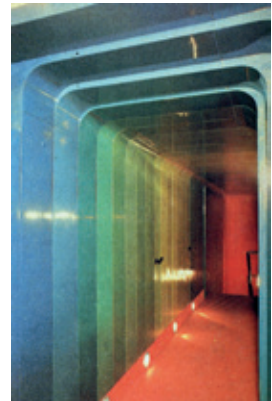
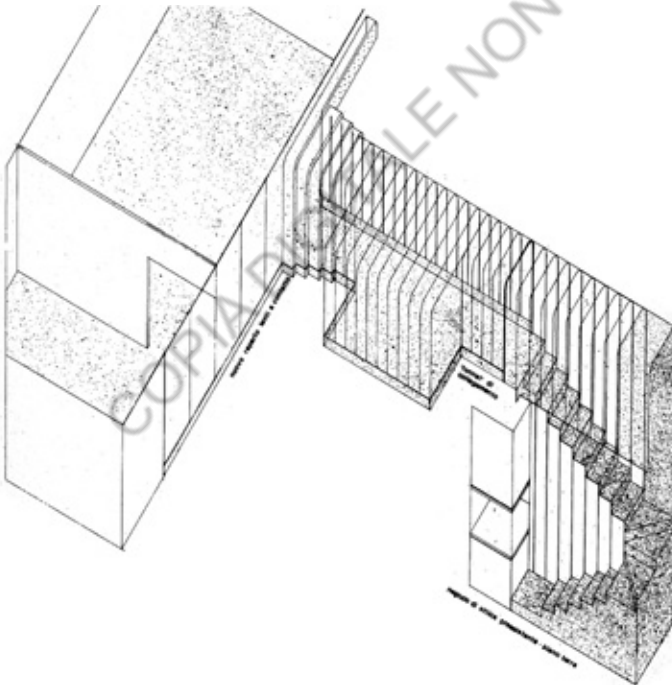
Della sua vastissima attività progettuale, si vuole presentare in questa occasione una ridotta selezione di materiali tratti dall'archivio di Anna Maria Fundarò, che illustrano come in diversi momenti e occasioni progettuali abbia esplorato gli ambiti dell'architettura di interni, dell'allestimento, del design, aprendo varchi e contaminazioni tra i diversi campi progettuali, spesso ribaltandone i codici e ibridandone strumenti e linguaggi; un'attitudine sperimentale e a volte esplicitamente anti-accademica che rende la lettura di questi progetti ancora stimolante e attuale, soprattutto in relazione alla necessità che emerge oggi con forza di guardare attraverso l'esperienza dell'utente gli spazi e i dispositivi che li rendono performativi, comunicativi ed emozionali.

I progetti analizzati, anche indirettamente, sono comunque sempre riconducibili ad una sperimentazione animata dalla sua tensione didattico-scientifica, che in quegli anni esplorava le sfaccettate potenzialità del design; con l'obiettivo primario di sollecitare una trasformazione e uno sviluppo virtuoso per una Sicilia troppo lontana, non tanto dallo sviluppo industriale "fordista" già percepito come criticità in termini ambientali e antropologici, ma soprattutto da condizione sociali, culturali, civili ed etiche di altri contesti italiani ed europei che avevano attraversato e interpretato il processo di modernizzazione con una molteplicità di esiti: teorizzazioni, sperimentazioni progettuali e linguistiche.

L'allestimento del *Laboratorio di lenti a contatto*, dei primi anni '80, è un progetto che propone al fruitore un'intensa esperienza visivo-percettiva; un succedersi di variazioni cromatiche costruiscono infatti un dinamico percorso "sensoriale", che collega lo spazio principale del piano terra ad un ammezzato attraverso

una scala. Si trattava di stabilire un collegamento tra due zone diverse per caratteristiche spaziali e funzionali: il progetto di Anna Maria Fundarò propone una netta soluzione di continuità tra le strutture murarie preesistenti e il nuovo straniante "oggetto ambientale" introdotto, composto da elementi in lamierino smaltato dai colori vivacissimi, che vanno dal giallo al verde all'azzurro.

Il progetto è di particolare interesse perché, pur nascendo come una rimodulazione e rifunzionalizzazione di uno spazio interno - quindi come progetto di architettura degli interni - opta piuttosto per un "allestimento", operando una messa in scena inaspettata, coinvolgente, sorprendente rispetto alla tranquilla attività che è chiamato ad ospitare, che tuttavia non viene minimamente messa in crisi dalle scelte operate. Emerge con evidenza il collegamento con la cultura del design più avanzata di quel momento: così la compattezza del "dispositivo abitativo" ideato, le materie industriali, i colori brillanti suggeriscono un immediato riferimento alla mostra del MoMA, *Italy: The New Domestic Landscape*, del 1972, che aveva rivelato al mondo la genialità dirompente, talvolta visionaria e provocatoria del design italiano.



Anna Maria Fundarò,
*Laboratorio di lenti a
contatto*, Palermo, anni '80

Il progetto di Anna Maria Fundarò potrebbe essere letto come un progetto ispirato alle strutture abitative compatte di Joe Colombo, trasfigurate dai cromatismi di Verner Panton; un progetto che si pone decisamente come d'avanguardia, ma raffinato e controllato nell'espressione e nella dimensione.

Joe Colombo, *Total Furnishing Unit*, mostra *Italy: The New Domestic Landscape*, MoMa, New York, 1972



Verner Panton, *Fantasy landscape*, progetto *Visiona 2*, Colonia, 1970

Ma Fundarò dimostra anche di padroneggiare scale, linguaggi e metodologie che di volta in volta si modellano sull'occasione di progetto e propongono degli spazi che ne sono l'oggetto, una nuova lettura, sempre inedita e sorprendente.

Nel 1980 viene commissionato all'Università di Palermo da parte della Fondazione Teatro Biondo l'incarico della manutenzione ordinaria e straordinaria dell'omonimo complesso teatrale e della sua riorganizzazione spaziale. All'interno di questo ampio programma di lavoro di revisione e restauro degli spazi destinati alle diverse attività teatrali è di particolare interesse, per il tema trattato, l'allestimento dello spazio teatrale del "ridotto" del Teatro Biondo (oggi Sala Strehler), che viene progettato nel 1981 da un gruppo di lavoro⁶ coordinato da A.M. Fundarò.

Il Ridotto del Biondo era all'epoca un prestigioso salone delle feste, con le sue 12 porte di cristallo, i suoi putti bronzei, gli stucchi del pittore e decoratore Salvatore Gregoriotti e gli affreschi di Francesco Padovano; un punto di ritrovo del "dopo teatro" per le famiglie più in vista della città, centro d'interessi culturali e mondani.

6. Il gruppo di lavoro, costituitosi intorno alla cattedra di Progettazione Artistica per l'Industria dell'Università, era composto da Michele Argentino, Marilù Balsamo, Anna Cottone, Antonio Martorana.

Teatro Biondo,
Sala del Ridotto, Palermo.
Foto d'archivio



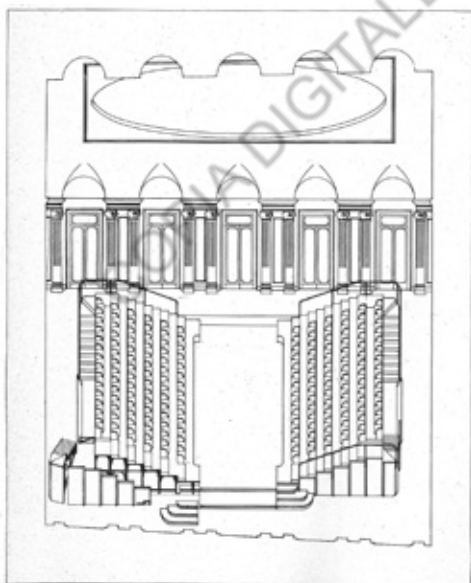
L'intervento, che purtroppo non è stato realizzato ma di cui si conservano i disegni, elabora una vera e propria "macchina teatrale" all'interno dello spazio di progetto. Rifuggendo da interventi complessi di riconfigurazione della sala si preferisce proporre un espediente scenografico per renderla facilmente fruibile. Infatti la preziosa partizione decorativa della sala, che alterna vuoti e pieni, lesene e aperture, ha dissuaso da interventi che potessero alterarne la configurazione; quindi la proposta progettuale è quella dell'introduzione al centro dello spazio di un "oggetto" concentrato e complesso: una scena centrale e due ordini di gradinate contrapposte che possono anche essere disposte affiancate, su cui sono fissate poltroncine in legno destinate agli spettatori; le gradinate, in legno massello, sono impostate su una struttura in profilati di acciaio. Un manufatto realizzato con tecniche costruttive tipiche della tradizione di scena, di cui propone i caratteri, come la flessibilità di uso e la facilità di montaggio.

"Pensato come realizzabile col favore del laboratorio di falegnameria della Fondazione Teatro Biondo, lo strumento teatrale è realizzato come uno strumento composito e simmetrico che, costruito per parti, è in grado con facile spostamento di pezzi, di cambiare forma, passando da teatro a scena centrale a teatro a scena sul fondo. Questa flessibilità lo rende duttile e adatto alla sperimentazione e consente pure di sgomberare l'intera sala" (Fundarò, 1984, p.66).

I disegni che rappresentano la macchina teatrale comunicano una particolare attenzione alla modalità con cui la scelta del metodo di rappresentazione racconta la cifra e la qualità del progetto, ma comunicano anche, principalmente alla committenza, non solo il risultato finale, ma l'idea centrale, il focus del progetto stesso.

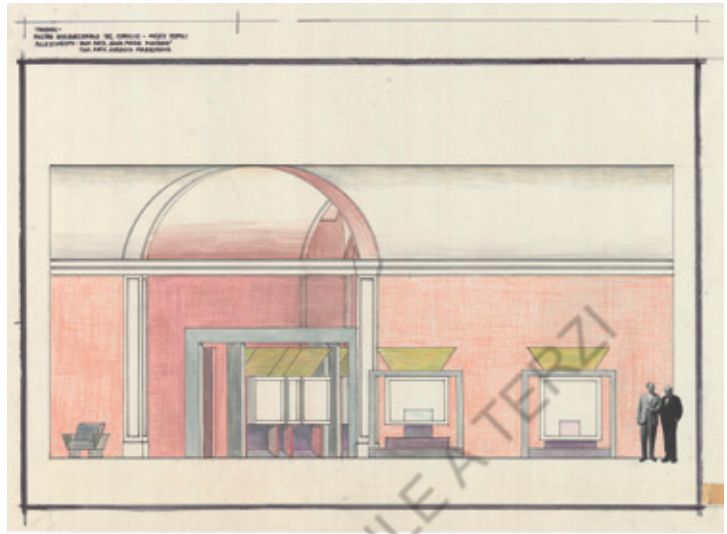
"A seconda della scelta del punto di vista, o del modo in cui gli assi cartesiani sono orientati nello spazio, le rappresentazioni dell'ambiente fisico sono diverse ed esprimono precise *tensioni culturali*. Quindi, nel caso dell'assonometria del Ridotto del Teatro Biondo di Palermo, l'accento è posto sull'impostazione dello strumento scenico che si mostra nella sua interezza e in relazione alla partizione architettonica di uno dei lati lunghi della lo spazio. Sulla superficie bidimensionale del foglio si apre una finestra: lo spazio scenico è mostrato attraverso una cornice, che rappresenta, in continuità, la pianta e la sezione dell'ambiente. In questo caso è stata scelta un'assonometria «speciale» 20, come quelle realizzate da John Hejduk negli anni '60 per rappresentare alcune case, che appaiono quasi come una costruzione frontale.

L'adozione di questa assonometria permette di focalizzare l'attenzione sugli elementi che esaltano le caratteristiche formali dello spazio e occupano l'intero disegno: le due terrazze simmetriche che costituiscono lo strumento scenico, le scale a doppia testa e la piatta pedana centrale che costituisce la scena. Il riferimento allo spazio architettonico è il disegno del soffitto e la partizione della parete di fondo, scandita da cinque aperture, intervallate da coppie di lesene" (Trapani & Garofalo, 2018, p.159). Nel marzo del 1985 il Museo Regionale Antonino Pepoli di Trapani propone un importante evento, destinato ad avere un'eco internazionale: la grande mostra *L'arte del corallo in Sicilia*, dedicata alla ricchissima tradizione dell'artigianato artistico trapanese della lavorazione del corallo, curata da Maria Concetta Di Natale e Corrado Maltese. Il progetto espositivo viene affidato ad Anna Maria Fundarò, che interviene negli spazi dell'edificio storico del museo ancora una volta "per contrapposizione", modulando forti geometrie ed elaborando linguaggi contemporanei, pur con uno straordinario equilibrio nel dialogo tra l'antico e una modernità che già allude decisamente alla post-modernità; così nelle lunghe gallerie dell'ex convento una struttura intelaiata dai forti spessori e dai colori decisi, segna il ritmo e la dimensione dello spazio, sostenendo leggere vetrine dense di oggetti di meravigliosa fattura che vanno incontro al visitatore, proponendogli un'immersione totale in una intensa esperienza estetica.



Anna Maria Fundarò, progetto per il *Ridotto* del Teatro Biondo, Palermo, 1980

Anna Maria Fundarò, Antonio Martorana, *L'arte del corallo in Sicilia*, Museo Regionale Agostino Pepoli, Trapani, 1985. Prospetto della galleria con teche



Anna Maria Fundarò, Antonio Martorana, *L'arte del corallo in Sicilia*, Museo Regionale Agostino Pepoli, Trapani, 1985



"Si è costruito un landscape, un paesaggio architettonico che contiene, al suo interno, in modo inestricabile, l'oggetto da presentare quale parte di tale architettura. Vi sono sostanzialmente due situazioni spaziali che corrispondono ai due bracci delle gallerie messe a disposizione all'interno del Museo Pepoli. Due situazioni spaziali abbastanza differenziate ma correlate, una *concava* e una *convessa* possiamo dire, integrantesi a vicenda e unificate dalla forte struttura architettonica molto scandita da lesene e lunotti del grande spazio delle gallerie. Una prima situazione spaziale costruisce un paesaggio geometrico, ritmato sui due ingredienti principali (le lesene dell'ambiente e le bacheche per la presentazione dei coralli): un paesaggio che propone, dentro la grande volta della galleria, una griglia, una struttura intelaiata di travi e di pilastri che determina nuovi ritmi spaziali correlati al preesistente, tale griglia ammorsa



Ettore Sottsass, *House for Daniel Wolf*, 1987/89.
Schizzo su carta

7. Cfr. Documenti dell'Archivio Fundarò.

8. Il Radical Design - definizione di Alessandro Mendini - trova la sua più significativa espressione nel lavoro e nel pensiero di Ettore Sottsass, che fin dagli anni '50 prende le distanze dal design di matrice razionalista attraverso l'uso dei forti e inediti contrasti cromatici. La sua attività spazia dal design all'architettura, dalla fotografia alla scrittura, elaborando influssi culturali diversi e proponendo una nuova dimensione dell'abitare, antiborghese e emotivamente coinvolgente. Tra i grandi maestri del design italiano, conosciuto in tutto il mondo, la sua poliedrica attività, che attraversa il secolo scorso dagli anni '30 agli anni '90, ha profondamente modificando l'idea stessa del design, attraverso una creatività dirompente ricca di implicazioni culturali e sociali.

al suo interno il sistema di vetrine-pareti per la presentazione dei pezzi da guardare frontalmente.

Nel secondo braccio la condizione spaziale è ribaltata. Non ci si muove *dentro* la struttura espositiva, ma dentro la galleria, e guardando a degli oggetti-edicole che costituiscono piccoli chioschetti architettonici dei luoghi in esposizione a tutto tondo⁷. I disegni per l'allestimento de *L'Arte del corallo in Sicilia* - e la scarsa documentazione fotografica superstite - sono forse la testimonianza più esplicita della particolare empatia (non certamente di un'adesione programmatica) di Fundarò verso i nuovi linguaggi del Radical Design⁸ degli anni '80: di quelle sperimentazioni - dissacranti e gentili contemporaneamente - che volevano rifondare gioiosamente la cultura dell'abitare, Fundarò riprende soprattutto le forti combinazioni volumetriche e l'uso di colori decisi e vibranti, che sapientemente ricompone in un meraviglioso *interior landscape* costruito intorno ai coralli siciliani, laddove il visitatore è partecipe di un equilibrio senza tempo di forme, spazi, figure.

References

- Argentino, M. (2001). *Una storia siciliana*. In A. M. Fundarò, «Rubrica di arredamento», Edizioni GBM, Palermo
- Fundarò, A. M. (1984). *Teatro Biondo. Strumento scenico nella sala del Ridotto*. In «ADS Annuario di Design in Sicilia» n.2
- Fundarò, A. M. (1995). *Il processo interrotto della modernità*. Nuove Effemeridi VIII n. 31, Palermo
- Fundarò, A.M. (2001), «Rubrica di arredamento», Edizioni GBM, Palermo
- Fundarò, A.M. (2007). *Il disegno industriale*. In Ajroldi Cesare, a cura di, *Per una storia della Facoltà di Architettura di Palermo*.Officina Edizioni, Roma
- Trapani, V., Garofalo, V. (2018). *The Choice of Design: The Production of Anna Maria Fundarò between Project and Graphic Expression*. Proceedings of the 3rd MOMOWO International Conference University of Oviedo, 2-4 October 2017. Založba ZRC, Lubiana

NOTE PER UN ATLANTE ICONOGRAFICO

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Exhibition
design
stories

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Questa sezione raccoglie una serie di progetti che, tramite accostamento grafico (e concettuale), intende offrire alcuni spunti di riflessione su possibili relazioni ed influenze sviluppatasi nella storia dell'exhibition design; nella volontà di proporre una sorta di atlante connettivo di storie, di approcci di ricerca, di pratiche progettuali messe in atto, con puntuale rimando ai progetti dei grandi maestri, fondatori di principi ancor oggi di riferimento. Vengono individuati alcuni concetti chiave, integrabili con l'arricchimento di considerazioni successive, nella volontà di enucleare per punti i vari aspetti che connotano il progetto narrativo, gli elementi che lo compongono, i molti processi che si sviluppano in una prospettiva di fruizione sempre più coinvolgente e partecipativa.

Partendo dalla individuazione di assonanze spaziali tra gli allestimenti selezionati, le pagine dell'atlante lasciano aperta la possibilità a riflessioni future sulla molteplicità e la complessità degli aspetti legati alla fruizione delle produzioni culturali.

References

- Borsotti, M. (2017). *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*. Mimesis, Milano
- Gregotti, V. (1964). *XIII Triennale di Milano 1964. Un ambiente fisico comunicativo*. In «Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica =Swiss review of architecture, engineering and urban planning» n.3/1999. Edizioni Casagrande SA, Bellinzona.

SISTEMI ESPOSITIVI

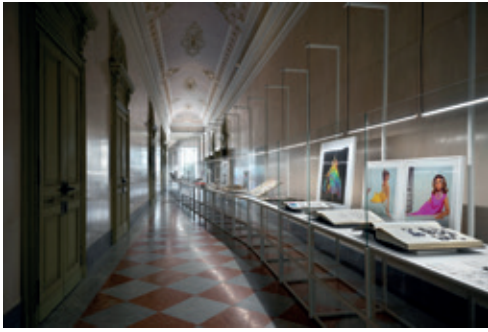
La sistematizzazione dei contenuti di una mostra trova la sua prima traduzione nel progetto di sistemi espositivi in grado di declinare i contenuti medesimi in differenti configurazioni spaziali.

Si tratta di sistemi stabili e nel contempo versatili, modificabili in riferimento ai luoghi dell'esposizione e aperti alla possibilità di ospitare opere di diverso tipo.

Alcuni allestimenti storici permangono come modelli universali, cui alludono svariati progetti contemporanei.



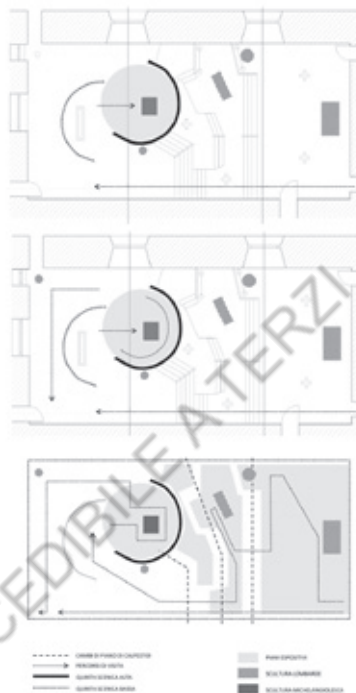
- Franco Albini, *Mostra di Scipione e di disegni contemporanei*, Pinacoteca di Brera, Milano, 1941
- Franco Albini, Giovanni Romano, *Mostra dell'Antica Oreficeria Italiana*, VI Triennale di Milano, 1936
- Franco Albini, *Gallerie comunali di Palazzo Bianco*, Genova, 1949-51



- Migliore+Servetto Architects, *Bellissima. L'Italia dell'alta moda 1945-1968*, Villa Reale di Monza, 2015
- Migliore+Servetto Architects, *Altagama Italian Contemporary Excellence*, Triennale di Milano, 2012
- Migliore+Servetto Architects, *Musei civici di Pesaro*, Palazzo Mosca, Pesaro, 2013
- Migliore+Servetto Architects, *Leonardiana*, Castello di Vigevano, 2016. Stanza *Il Cenacolo di Leonardo* 2016

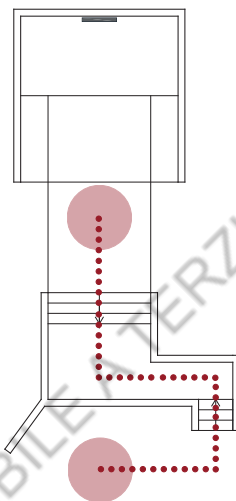
PERCORRENZE

Il sistema espositivo progettato dai BBPR per collocare *La Pietà Rondanini* di Michelangelo (1947-1963) all'interno degli spazi del Castello Sforzesco di Milano, riorganizza lo spazio della grande sala sul ritmo delle sequenze spazio-temporali di avvicinamento/scoperta/allontanamento. Più livelli di calpestio, unitamente alla collocazione di un'alta quinta scenica esagonale in pietra grezza, alla quale si contrappone, più bassa e sfalsata, una seconda parete in legno costituiscono un dispositivo percettivo di dilatazione del tempo che, misurando e guidando ogni passo del visitatore nel disegno dello spazio, mette in atto una sorta di rituale che predispose la spiritualità individuale alla conquista della visione del capolavoro michelangiolesco.



- BBPR, Allestimento per la *Pietà Rondandini*, Sala degli Scarioni, Castello Sforzesco, Milano, 1947-1963
Diagrammi "allestitivi" - Elaborazione grafica di Marco Borsotti (Borsotti, 2017, p. 31)
- Migliore+Servetto Architects, *Verso l'opera: una processione laica*, Sala Alessi, Palazzo Marino, Milano, 2016
Diagramma "allestitivo" - Elaborazione grafica di Serena Del Puglia





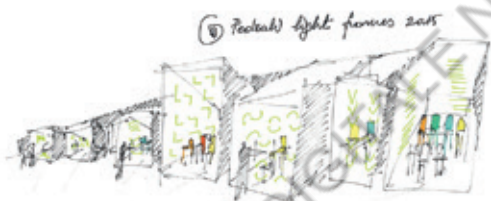
- Punti di sosta/visioni preferenziali
- Percorso di avvicinamento all'opera



PROGETTARE VISIONI

Il progetto di alcuni dispositivi narrativi archetipi si riferisce alla possibilità di una visione molteplice, in grado di proporre simultaneamente una narrazione individuale/personale da un lato e una corale/collettiva dall'altro.

La configurazione degli spazi e la dislocazione degli elementi che li compongono offrono nuovi sguardi, promuovono gestualità e sono in grado di generare relazioni tra le persone presenti e operanti nello spazio e nel tempo della visita.





- Achille, Pier Giacomo e Livio Castiglioni, (grafica di Max Huber), *XIX Mostra nazionale della radio e della televisione*, 1953
- Migliore+Servetto Architects, *Moreschi al Pitti Uomo 2015*, Palazzo da Basso, Firenze, 2015
- Migliore+Servetto Architects, *Leonardiana*, Castello di Vigevano, 2016. Stanza *Il Castello dei Duchi*
- Migliore+Servetto Architects, *Pedrali. Light Frames*, Salone del Mobile, Milano, 2015. Schizzo di Ico Migliore
- Migliore+Servetto Architects, *New York Times Style Magazine - Seeing the light*, Fuori Salone, Bulgari Hotel, Milano, 2008
- Achille e Pier Giacomo Castiglioni, (grafica di Max Huber; effetti luminosi di Luciano Damiani; effetti sonori di Roberto Costa), *Chimica = un domani + sicuro*, Padiglione Montecatini, XLV Fiera di Milano, 1967
- Achille e Pier Giacomo Castiglioni, (grafica di Giancarlo Iliprandi), Padiglione RAI, XLVI Fiera di Milano, 1968
- Migliore+Servetto Architects, *Leonardiana*, Castello di Vigevano, 2016. Stanza *Leonardo uomo di corte e di spattacolo*
- Migliore+Servetto Architects, *Sensidivini*, Triennale di Milano, 2004

VISTE LATERALI

Offrire più punti di vista di uno stesso spazio espositivo è soluzione che ha lo scopo di aprire la visione alle molteplici interpretazioni della realtà che ciascun visitatore può costruire autonomamente.

Molti allestimenti dei fratelli Castiglioni offrono differenti possibilità interpretative unitamente a molteplici possibilità del racconto, offerte dalla configurazione spaziale del medesimo spazio espositivo.

- Achille e Pier Giacomo Castiglioni, (grafica di Max Huber; effetti luminosi di Luciano Damiani; effetti sonori di Roberto Costa), *Chimica = un domani + sicuro*, Padiglione Montecatini, XLV Fiera di Milano, 1967

- Achille e Pier Giacomo Castiglioni, con Anna Castelli Ferrieri, *La casa e la scuola*, XII Triennale, Palazzo dell'Arte, Milano, 1960

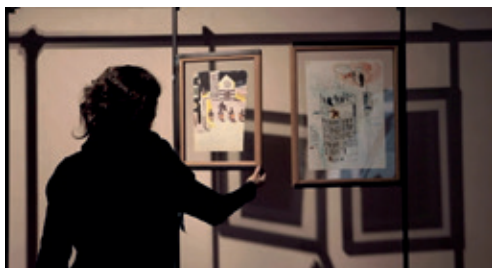
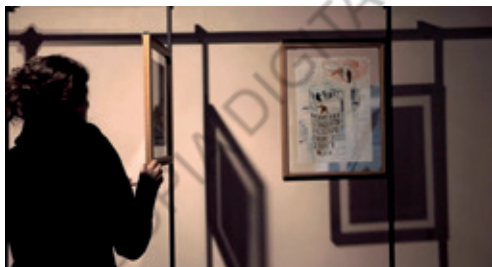


SUPPORTI INTERATTIVI

La straordinaria forza anticipatrice dei progetti dei grandi maestri dell'allestimento italiano si rivela in dettagli di grande essenzialità. Il progetto dei supporti espositivi si riferisce a più elementi simultaneamente: al rapporto con l'involucro architettonico (e con la luce), all'interpretazione simbolica dell'opera esposta e alla relazione promossa con il visitatore, in un approccio fisico-percettivo di interazione e coinvolgimento, cui anche gli allestimenti più recenti non riescono a rinunciare.



- Franco Albini e Franca Helg, *Gallerie comunali di Palazzo Rosso*, Genova, 1952-62
- Carlo Scarpa, *Palazzo Abatellis*, Sala di Antonello, Palermo, 1954
- Studio Azzurro, *Fellini 100 Genio immortale*, *La mostra*, Castel Sismondo, Rimini, 2019-2020



SPAZI IMMERSIVI

Il progetto *Caleidoscopio* traduce una serie di principi fondamentali: "l'introduzione di un *tempo scenico* narrativo del percorso; la riduzione al minimo della didascalia, ricorrendo il più possibile a elementi di suggestione pittorica, grafica, scenica, musicale; l'introduzione di scelte alternative durante il percorso; la collocazione della lettura dei vari significati su diversi livelli così da assicurarsi l'attenzione del visitatore" (Gregotti, 1964, p. 44).

Il visitatore viene immerso fisicamente nello spettacolo in atto. Questo principio, in varie declinazioni, costituisce il principio fondativo di parecchie soluzioni contemporanee, che sviluppano alti livelli di interattività e coinvolgimento.

- Luciano Berio, Peppo Brivio, Umberto Eco, Vittorio Gregotti, Lodovico Meneghetti, Giotto Stoppino, Massimo Vignelli, *Caleidoscopio*, XIII Triennale di Milano, 1964

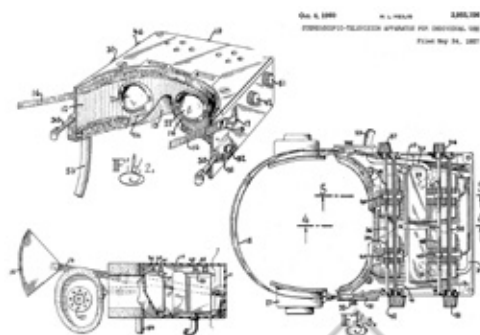
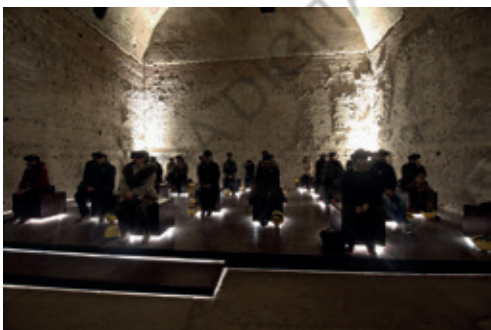
- Migliore+Servetto Architects, *Museo Chopin*, Galleria Varsavia, Palazzo Owstroski, Varsavia, 2010

- Flos, B&B Italia e Louis Poulsen, *Design Holding*, Salone del Mobile di Milano, 2019



SPAZI AUMENTATI

Il sogno della realtà virtuale affonda le sue radici nel cinema sensoriale di Morton Heilig, cineasta che nel 1955 presentò la sua idea di dispositivo in grado di stimolare il lato sensitivo dell'utente. Tramite una necessaria elaborazione culturale, l'evoluzione di tali strumenti rende possibile la loro applicazione ai beni culturali; quali strumenti per visualizzare aspetti mancanti e immateriali delle opere esposte.



- Morton L. Heilig, brevetto per visore, 1960
- Ivan Sutherland, *Spada di Damocle*, 1968
- Morton L. Heilig, *Sensorama*, 1955-1962
- Progetto KatatexiLux, *Castro Pretorio*, Museo Nazionale Romano, Terme di Diocleziano di Roma, 2019.

RACCONTARE L'INTANGIBILE

La pervasività e l'applicazione di strumenti elettronici prima e digitali successivamente (e il loro continuo affinamento) in progetti fortemente coinvolgenti e con elevato grado di interattività, hanno generato la possibilità di progettare modalità efficaci per la visualizzazione di aspetti invisibili e intangibili di beni e opere.

Dagli anni '80, Studio Azzurro è un riferimento per la proposizione di progetti culturali e di fruizione basati sul coinvolgimento delle persone e sulla centralità delle comunità, attuati tramite la realizzazione di progetti multimediali con elevato grado di interattività.

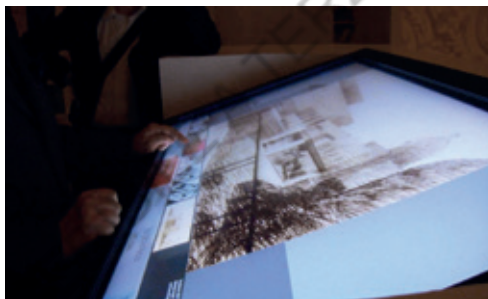


- Studio Azzurro, *La Fabbrica della ruota. Sul filo della lana*, Pray, 2005
- Studio Azzurro, *Museo della ceramica*, Mondovì, 2010
- Studio Azzurro, *Mater. Museo dell'archeologia e del territorio*, Mamoiada, 2014



NARRAZIONI E CONOSCENZA

Il diffuso processo di normalizzazione dell'uso delle tecnologie del digitale in molteplici aspetti della comunicazione delle opere all'interno dei musei e degli spazi espositivi ha prodotto nuovi equilibri basati sulla centralità del visitatore, promuovendo l'innesco di processi di conoscenza costruiti su base scientifica, a mezzo di dispositivi interattivi narrativi sempre più coinvolgenti. Nuovi scenari di interazione hanno, pertanto, permesso: la diretta e personale interrogazione e consultazione delle opere; la costruzione di una propria personale narrazione, nonché la rimodulazione dei percorsi di visita da parte dell'utente



- Migliore+ Servetto Architects, *Museo Chopin*, Palazzo Owstroski, Varsavia, 2010
- Progetto KatatexiLux, *Virtual Ara Pacis*, Museo dell'Ara Pacis, Roma, 2006
- Studio Azzurro, *CAST. Il CASTello delle STorie di montagna*, Sondrio, 2019



Biografie

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Serena Del Puglia

Architetto, Dottore di ricerca in Disegno Industriale. I suoi interessi scientifici spaziano dal Lighting Design all'Exhibition Design, con particolare riferimento all'ambito dei beni culturali, sui cui temi ha al suo attivo numerose pubblicazioni e partecipazioni a congressi internazionali. Nell'ambito del design e dell'allestimento dei sistemi museali ha indagato con particolare attenzione la ricaduta delle innovazioni tecnologiche sul progetto allestivo. L'attività didattica si è recentemente orientata al product design, con particolare riguardo al design di oggetti, guardando al design di sistemi relazionali di oggetti dal forte valore narrativo. Svolge attività di ricerca presso il Dipartimento di Architettura di Palermo, dove dal 2011, è docente a contratto in Architettura degli Interni, Scenografia e Disegno Industriale.

Santi Centineo

Laureato in Architettura a Palermo con menzione, specializzatosi in Scenografia al Teatro alla Scala di Milano, Dottore di Ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento presso il Politecnico di Milano sotto la tutorship di Andrea Branzi, intraprende un'intensa attività professionale nel settore della Scenografia che lo vede impegnato nei maggiori teatri italiani (Genova, Venezia, Firenze, Bologna, Torino, Trieste, Napoli, Bari) e stranieri (Philadelphia, Montpellier, Città del Mexico, Tokyo, Madrid, Bilbao, Santiago, Coruña, Valencia, Tenerife), con vasto consenso e riconoscimenti in campo nazionale (Premio *Pierluigi Samaritani* - VII Edizione come migliore giovane scenografo italiano, 2005) e internazionale (Premio *Top 10 musical events* della rivista "Musical America", 2011). Autore di svariati scritti inerenti l'Architettura degli Interni, l'Allestimento e la Scenografia, è ricercatore in ICAR/16 - Architettura degli Interni e Allestimento presso il Politecnico di Bari.

Viviana Trapani

Architetto e designer, è professore associato di Disegno Industriale presso l'Università degli Studi di Palermo, dove insegna e dal 2018 ha assunto il ruolo di coordinatore del corso di laurea magistrale in Design e Cultura del Territorio. Ha svolto attività di ricerca sui temi del design per lo sviluppo sostenibile nelle aree mediterranee, della progettazione strategica per le risorse territoriali, del rapporto arte-design. Attualmente si dedica soprattutto alla ricerca sul design per la valorizzazione e fruizione del patrimonio e delle produzioni culturali, attraverso forme di innovazione tecnologica e sociale.

Titillium

Libro composto con font
Titillium, un progetto aperto e
in continua evoluzione,
maturato come esperienza
didattica all'interno del corso
di Type Design della Laurea
specialistica in Visual design
all'Accademia di Belle Arti
di Urbino

referenze fotografiche e iconografiche

copertina Migliore+Servetto Architects, *Leonardiana*,
Castello di Vigevano, 2016_ Stanza / *Codici*
Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/leonardiana-leonardo-museum-vigevano/>

p. 3

©Fondazione Fiera Milano - Archivio storico
<https://archiviostorico.fondazionefiera.it/oggetti/29672-sala-delle-opere-assistenziali-nel-padiglione-montecatini-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1956>

p. 18

©Studio Adam Caruso - ETH Zürich
<https://caruso.arch.ethz.ch/project/495>

<https://www.studioalbinassociati.com/portfolio/renovation-to-archeological-and-stone-museum-and-auditorium-of-s-agostino-complex-and-church-genova/?lang=en>

p. 20

<https://libreriamo.it/arte/roma-la-mostra-multimediale-sugli-impressionisti-francesi/>

p. 22

©Santi Centineo

p. 25

<https://www.floornature.it/blog/biomuseo-a-panama-di-frank-gehry-10143/>

p. 30

Bucci, F. & Rossari, A. (2005). *I musei e gli allestimenti di Franco Albini*. Electa, Milano, p. 47

p. 31

<https://marcoferreri.files.wordpress.com/2014/04/elevatio-animae.jpg>

https://marcoferreri.files.wordpress.com/2014/04/elevatio-animae_low.pdf

p. 32

Rare Book Division, The New York Public Library. (1939-12 – 1940-01). *Fundamentals of Exhibition Design*
<https://digitalcollections.nypl.org/items/90f27111-9714-4fc1-e040-e00a18064ba4>, p. 25

p. 33

<https://www.guggenheim-venice.it/it/arte/>

approfondimenti/peggy-guggenheim/art-of-this-century/
<https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/issue/view/5/39>

OCTOBER 136, Spring 2011, p. 74
©2011 October Magazine, Ltd. and Massachusetts Institute of Technology
http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/OCTO_a_00043 by guest on 16 February 2022

©Eames Office
<https://www.domusweb.it/it/dall-archivio/2012/09/15/il-teatro-sospeso-di-charles-eames.html>

https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1773?installation_image_index=2

p. 34
<https://www.tribune.com/attualita/2015/03/expo-storia-europea-dellesposizione-universale/attachment/bruxelles-1958-padiglione-philips/>

p. 35
<https://www.piergiacomocastiglioni.it/project/le-vie-dacqua-da-milano-al-mare/>

pp. 37, 38
Domus n. 478/anno 1969, pp. 20, 21

p. 39
<https://living.corriere.it/tendenze/design/gallery/achille-castiglioni-visionario-max-museo-chiasso/?ref=gal#>

©Fondazione Fiera Milano - Archivio storico
<https://archivistorico.fondazionefiera.it/oggetti/36709-padiglione-rai-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1965>

p. 40
©Fondazione Fiera Milano - Archivio storico
<https://archivistorico.fondazionefiera.it/oggetti/39911-padiglione-rai-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1966>

p. 41
Polano, S. (2001). *Achille Castiglioni 1918-2002*, Electa, Milano, p. 235

p. 42
Polano, S. (2001). *Achille Castiglioni 1918-2002*, Electa, Milano, pp. 249, 250

p. 43
Polano, S. (2001). *Achille Castiglioni 1918-2002*, Electa, Milano, p. 263

p. 44
©Fondazione Fiera Milano - Archivio storico
<https://archivistorico.fondazionefiera.it/oggetti/53352-interno-padiglione-rai-radiotelevisione-italiana-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1969>

pp. 48, 49
<https://www.casafacile.it/news/la-mostra-per-i-100-anni-di-achille-castiglioni/#top-gallery=slide-4>

pp. 53, 55
Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/leonardiana-leonardo-museum-vigevano/>

pp. 56, 57, 58, 59
Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/leonardiana-leonardo-museum-vigevano/>

p. 60
Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://www.comune.vigevano.pv.it/turismo/it/cosa-vedere/leonardiana>

pp. 62, 63
Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Leo Torri
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/madonna-misericordia-piero-della-francesca-exhibition/>

pp. 64, 65, 66, 67
Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/walking-pleasure-moreschi-milan/>

p. 71
©Riccardo Bianchini - Inexhibit
<https://www.inexhibit.com/it/case-studies/parma-il-museo-ettore-guattelli/>

p. 73
©Jan Haug - Domkirkeoddens Photo Archive
<https://domkirkeodden.no/en/folk-museum-exhibition>

p. 75
©Studio Azzurro
<https://www.studioazzurro.com/opere/montagna-in-movimento/>

p. 77

©Archivio Soprintendenza per i Beni Culturali ed Ambientali di Trapani
https://archeologiaindustriale.net/2433_ex-stabilimento-florio-delle-tonnare-di-favignana-e-formica-in-sicilia/?print=print

pp. 78, 80, 81, 82, 83

Courtesy of @theBuss
<http://www.thebuss.net/#pag1>

pp. 84

Courtesy of @Dotdotdot
©Alberto Ferrero
<https://www.area-arch.it/piccolo-museo-del-diario/>

©Luigi Burroni

<https://www.dotdotdot.it/works/little-museum-of-the-diary>

p. 86

Courtesy of @Dotdotdot
©Luigi Burroni
<https://www.dotdotdot.it/works/little-museum-of-the-diary>

p. 92

Courtesy of @Raffaele Cariani/Progetto Katatexilux
<https://www.katatexilux.com/new-gallery-71/b4xpu5yqo6akj7doki19aczl4f2sbs>

p. 97

Courtesy of @Raffaele Cariani/Progetto Katatexilux
<https://www.katatexilux.com/necropoli-di-santa-rosa>

pp. 99, 101

Courtesy of @Raffaele Cariani/Progetto Katatexilux
<https://www.katatexilux.com/lordine-e-la-luce-1>

pp. 106, 110, 111

©Archivio Anna Maria Fundarò

p. 107

Ambasz, E. (1972), *Italy: the new domestic landscape achievements and problems of Italian*. New York Graphic Society, Greenwich, Conn., p. 179

<https://www.facebook.com/VitraDesignMuseum.Weil/photos/vdmhomestoriesverner-panton-created-the-fantasy-landscape-in-1970-for-the-vision/10158057565014017/>

p. 108

©Archivio Teatro Biondo di Palermo

p. 112

Catalogo dello Studio SA, (1990). *Sottsass Associati Architetture 1985-90*. Milano

p.118

Bucci, F. & Rossari, A. (2005). *I musei e gli allestimenti di Franco Albini*. Electa, Milano, pp. 96, 116, 119, 129

p.119

Courtesy of @Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/bellissima-litalia-dellalta-moda-1945-1968-monza/>

Courtesy of @Migliore+Servetto Architects
©Pasquale Formisano
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/altagamma-italian-contemporary-excellence-milan/>

Courtesy of @Migliore+Servetto Architects
©Claudio Ciabochi e Fabio Cecchi
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/pesaro-city-art-museum-pesaro/>

Courtesy of @Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/leonardiana-leonardo-museum-vigevano/>

p.120

Courtesy of @Marco Borsotti
Borsotti, M. (2017). *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*. Mimesis, Milano, p.31

©Marco Introini - MIBAC 2018
<https://www.atlantearchitetture.beniculturali.it/museo-del-castello-sforzesco/>

©Archivio Belgiojoso, Milano
<https://www.lombardiabeniculturali.it/architetture900/schede/RL560-00053/>

p. 121

Courtesy of @Migliore+Servetto Architects
©Leo Torri
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/madonna-misericordia-piero-della-francesca-exhibition/>

©Serena Del Puglia

p. 122

Polano, S. (2001). *Achille Castiglioni 1918-2002*. Electa, Milano, p. 69

Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/moreschi-pitti-uomo-2015-florence/>

Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/leonardiana-leonardo-museum-vigevano/>

Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/light-frames-pedrali-milan-2015/>

Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Matteo Mocchi
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/seeing-the-light-milan/>

p. 123
©Fondazione Fiera Milano - Archivio storico

Domus n. 467/anno 1968, p. 21

Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Andrea Martiradonna
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/leonardiana-leonardo-museum-vigevano/>

Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Alberto Giuliani
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/sensidivini-milan/>

p. 124
©Fondazione Fiera Milano - Archivio storico
<https://archivistorico.fondazionefiera.it/oggetti/51866-interno-del-padiglione-montecatini-edison-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1967>

Polano, S. (2001). *Achille Castiglioni 1918-2002*. Electa, Milano, pp. 170-171

p. 125
Bucci, F. & Rossari, A. (2005). *I musei e gli allestimenti di Franco Albini*. Electa, Milano, p. 53

©Studio Azzurro
Screenshot del video disponibile su <https://www.studioazzurro.com/opere/fellini100-la-mostra/>

©Serena Del Puglia

p. 126
Gregotti, V. (1964). *XIII Triennale di Milano 1964. Un ambiente fisico comunicativo*. In «Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica =Swiss review of architecture, engineering and urban planning» n.3/1999. Edizioni Casagrande SA, Bellinzona

Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Marcin Czechowicz
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/chopin-muzeum-warsaw/>

©Filippo Spinelli Barrile
<https://www.internimagazine.it/news/stand-interattivo/>

p. 127
Jerald, J. Ph.D. (2015), *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. Morgan & Claypool

©Morton Heilig
Credits: researchgate.net
<https://systemscue.it/realta-virtuale-storia/14375/>

Credits: researchgate.net
<https://systemscue.it/realta-virtuale-storia/14375/>

Courtesy of ©Raffaele Carlan/Progetto Katatexilux
<https://www.katatexilux.com/st-regis>
<https://www.katatexilux.com/beast/gwkix1zihjsdupiiyiksonz4eiz4>

p. 128
©Studio Azzurro
<https://www.studioazzurro.com/opere/la-fabbrica-della-ruota/>

©Studio Azzurro
<https://www.studioazzurro.com/opere/museo-della-ceramica/>

©Studio Azzurro
<https://www.studioazzurro.com/opere/mater/>

p. 129
Courtesy of ©Migliore+Servetto Architects
©Marcin Czechowicz
<https://architettimiglioreservetto.it/portfolio-posts/chopin-muzeum-warsaw/>

Courtesy of ©Raffaele Carlan/Progetto Katatexilux
<https://www.katatexilux.com/virtual-ara-pacis-1>

©Studio Azzurro
<https://www.studioazzurro.com/opere/cast-il-castello-delle-storie-di-montagna/>

COPIA DIGITALE NON CEDIBILE A TERZI

Le istituzioni museali, principali attrici nella conservazione e nella comunicazione delle opere da un lato e nella promozione di un'offerta culturale dall'altro, sono al centro di una trasformazione profonda; 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. In particolare, l'importanza dell'accessibilità museale viene descritta attraverso l'attivazione di processi progettuali coinvolgenti e partecipativi che, tramite una costruzione narrativa, sappiano produrre processi di conoscenza significativi. Viene così riconosciuto al designer un ruolo privilegiato nella capacità di articolare, mediare, coordinare con consapevolezza ed efficacia la grande complessità messa in atto da una maglia di collaborazioni estesa ad esperti di discipline specializzate e in grado, non di meno, di creare comunità sociali consapevoli, capaci di condividere, fruire e beneficiare della conoscenza, delle esperienze intellettuali e culturali. L'exhibition design si esprime nella progettazione di un ambiente relazionale fortemente comunicativo, narrativo, coinvolgente. All'exhibition spetta il ruolo di decidere come rappresentare la storia che le collezioni raccontano, in modo da creare connessioni e attivare relazioni e cooperazione, senza generare sovrastrutture di significato, ma ponendo al centro oggetti, pensieri, contesti, persone.

ISBN 978-88-6242-586-5



9

788862

425865

€ 16,50