Musei contemporanei e comunità

Design per la narrazione dei patrimoni. Esporre oggetti del quotidiano

Serena Del Puglia
Università degli Studi di Palermo | DARCH - *serena.delpuglia@unipa.it*

Il rapporto tra bene materiale e valore immateriale richiede una riflessione approfondita sul ruolo del design *nelle produzioni culturali, in relazione a patrimonio, comunità e identità. Oggi i musei assumono un ruolo attivo nella costruzione e diffusione della conoscenza, coinvolgendo il pubblico nella produzione di contenuti scientifici e culturali. In questo contesto, il* design *emerge come strumento dialogico capace di interpretare la complessità dei fenomeni, contribuendo a strategie progettuali orientate alla condivisione, alla consapevolezza identitaria e al dialogo. Numerosi progetti museali contemporanei promuovono modalità di fruizione aperte e partecipative, favorendo flussi collettivi e connessioni che incidono sulla trasmissione dei valori culturali. L'articolo esplora questa dimensione attraverso progetti basati sulla raccolta di oggetti quotidiani donati dai cittadini, delineando l'apporto del* design *alla valorizzazione del patrimonio e all'innovazione sociale, con esempi emblematici che illustrano nuove pratiche e metodologie nel co-design e nell'*exhibition design.

The relationship between tangible goods and intangible value calls for an in-depth reflection on the role of design in cultural productions, particularly in relation to heritage, community, and identity. Today, museums play an active role in the creation and dissemination of knowledge, engaging the public in the co-production of scientific and cultural content. In this context, design emerges as a dialogical and interpretive tool, capable of addressing the complexity of contemporary phenomena and supporting strategies aimed at sharing, identity awareness, and dialogue. Many contemporary museum projects promote open and participatory modes of engagement, encouraging collective flows and connections that impact how cultural values are communicated and transmitted. This article explores such dynamics through projects focused on the collection of everyday objects donated by citizens, highlighting the role of design in heritage enhancement and social innovation. Emblematic case studies demonstrate new methodologies and good practices in co-design and exhibition design, showcasing the evolving contribution of design to cultural experience and narration.

Key words: *museums, connected histories, design communities, cultural heritage design, common objects*
Parole chiave: *musei, storie connesse, comunità progettanti, design per i beni culturali, oggetti comuni*

▪ *Nuove sfide e nuovi ruoli per i "luoghi del patrimonio"*

Il concetto di patrimonio culturale è da decenni interessato da una progressiva quanto radicale trasformazione[1], che ne sottolinea la capacità di tessere relazioni con le comunità e la società, riconoscendo nei significati attribuiti dalle persone a luoghi e oggetti la base per l'attivazione di processi efficaci di costruzione di un sistema valoriale comune da preservare, tramandare e condividere. A livello comunitario, per esempio, la *Convenzione di Faro* del 2005[2] individua nella partecipazione dei cittadini e delle comunità la chiave per accrescere la consapevolezza del valore del patrimonio culturale e il suo contributo al benessere e alla qualità della vita. L'Agenda 2030 delle Nazioni Unite sullo Sviluppo sostenibile[3] sottolinea poi come gli sforzi per proteggere e salvaguardare il "patrimonio culturale e naturale" del mondo possano contribuire a rendere le città e gli insediamenti umani più sicuri, flessibili e sostenibili. Alle comunità viene riconosciuto un ruolo fondamentale nella partecipazione attiva a processi di costruzione di senso dei patrimoni. In questo scenario, il ruolo del *design*, nelle sue molteplici declinazioni (*design* per le produzioni culturali, *design* per l'innovazione sociale, co-*design*, *exhibition design*) può creare le condizioni favorevoli a supporto di azioni di co-programmazione e co-progettazione di processi per la conservazione e la protezione, la valorizzazione e lo sviluppo del patrimonio culturale, attraverso la costruzione di nuove strategie per la creazione condivisa di contenuti e valori.

Negli svariati progetti di musei, mostre e percorsi espositivi analizzati in questo contributo, la capacità del patrimonio culturale di generare valore sociale per la comunità si concentra sul fiorire di azioni ed iniziative di patrimonializzazione promosse dal basso, dai cittadini, in particolare a partire dalla collezione di oggetti d'uso comune, piccole cose, oggetti del quotidiano. La cultura materiale viene portata al centro delle esposizioni, con l'intento di promuovere processi di narrazione dialogici e coinvolgenti; l'oggetto comune, anonimo per origine, ma intimamente familiare e tangibile, nella sua capacità di evocare ricordi e di innescare racconti, fornisce al visitatore un'opportunità significativa di condivisione, sia sul piano umano, suscitando un nucleo di sentimenti e di emozioni profonde e condivisibili, che su quello storico, evocando tratti peculiari particolarmente significativi per le storie di territori e comunità, in rimandi a tradizioni e usi, eventi storici di rilievo, connotazioni fisiche e geografiche dei luoghi, fondando la possibilità di un racconto dal basso, complementare, talora alternativo, al racconto della storia ufficiale.

L'idea sottesa è quella da un canto di una cultura sfaccettata, prodotto di contributi, mescolamenti e scambi molteplici, una sorta di "cantiere aperto" nel quale hanno luogo continue attività di montaggio, smontaggio, costruzione e innovazione, partendo dai materiali messi a disposizione dalle persone, dall'altro di una comunità intesa come recinto aperto[4], accogliente e mutevole, fatto di confini porosi[5], permeabili al cambiamento e al contributo dell'altro.

In tal senso i "luoghi del patrimonio", come luoghi delle culture e delle comunità[6], musei e altre istituzioni culturali, vengono investiti di funzioni più ampie rispetto a quelle di rappresentanza, raccolta, conservazione ed esposizione di beni; assumono un ruolo proattivo nella costruzione e diffusione di conoscenza, divengono luoghi di scambio coinvolgenti, promotori di connessioni e di consapevolezza identitaria[7], al di là delle conoscenze relative alle collezioni che conservano.

All'interno delle politiche museologiche contemporanee si assiste ad un radicale cambio di paradigma che interviene nelle scritture espositive e nelle strategie di *emotional engagement*; nuove strategie di *audience development*[8] sottolineano l'importanza dell'accessibilità museale, descritta attraverso l'attivazione di processi progettuali partecipativi, a volte già nella fase propedeutica di creazione delle collezioni[9]. Molti progetti costruiti "dal basso" costituiscono modelli di buone pratiche per attivare un'ampia riflessione sul significato e sul ruolo delle produzioni culturali nella contemporaneità e sull'importanza del dialogo e dell'inclusività in processi progettuali innovativi, in grado di intervenire nelle politiche del quotidiano generando effetti positivi per le persone e per le comunità.

▪ *Esporre oggetti del quotidiano*

L'idea che si possa studiare la cultura a partire dalle cose piuttosto che dalle persone è stata sviluppata attraverso ampi progetti di studio centrati sugli oggetti[10]. Nel suo libro *La vita sociale delle cose: una prospettiva culturale sulle merci di scambio*[11], Arjun Appadurai attribuisce un valore intrinseco agli oggetti: essi incorporano e veicolano significati e identità che appartengono alle persone, alle credenze che portano ai luoghi e ai modi dello scambio, sono intrinsecamente legati a pratiche sociali, relazioni e significati culturali. I luoghi dello scambio non sono semplici "mercati" sono anche spazi culturali nei quali si negoziano significati, identità, relazioni sociali[12]. Nel saggio *La biografia culturale degli oggetti: la mercificazione come processo* di Igor Kopytoff[13], gli oggetti sono descritti come possessori di una propria "biografia culturale"; possono «transitare in altri regimi di valore, e magari venire abbandonati e successivamente recuperati e rifunzionalizzati»[14], evidenziando che la memoria non sia un dato pietrificato nel tempo, ma un evolversi continuo di significati. In *Home-Made: Contemporary Russian Folk Artifacts* (2006)[15], gli oggetti selezionati da Vladimir Arkhipov autoprodotti da cittadini russi nel periodo di declino dell'Unione Sovietica, testimoniano la capacità di assemblare e dar vita a oggetti rinnovati; un massaggiatore per la schiena ricavato da un abaco di legno, un'antenna televisiva ricavata da forchette inutilizzate e un minuscolo tappo per la vasca da bagno ricavato dal tacco di uno stivale. Ogni oggetto è accompagnato da una fotografia del creatore e da una storia.

Fig. 1. Fondazione Museo Ettore Guatelli, Ozzano Taro, 2003 Inexhibit di R. Bianchini, (<https://www.inexhibit.com/it/case-studies/parma-ilmuseo-ettore-guatelli/>).

L'idea che esistono patrimoni socio-culturali che pur nelle molteplici diversità che caratterizzano la società contemporanea possono presentare matrici esperienziali comuni trova una delle sue definizioni più interessanti nel principio di "memoria collettiva" formulata ai primi del '900 da Maurice Halbwacks e consolidatosi anche nell'ambito museografico conducendo alla formulazione di principi alternativi di conservazione della cultura. L'intuizione della memoria collettiva eleva la vita di tutti i giorni a luogo privilegiato di esplorazione e comprensione dei più ampi fenomeni sociali che la circondano sovrastano e condizionano definendo un'estetica del quotidiano dove l'usuale non è più sinonimo di ovvio[16].

L'etnologia, come scienza che studia la società umana, ha sempre studiato gli oggetti dei quali le comunità fanno uso, con attenzione proprio agli oggetti comuni, concepiti come «una finestra attraverso la quale si osserva il mondo per sapere che cosa ha da dirci sulla società, la storia, e la cultura nel quale è inserito»[17].

Nel *Museo Ettore Guatelli* (Ozzano Taro, 2003) la componente narrativa primaria è creata dalle composizioni visive di oggetti (attrezzi da lavoro e d'uso) disposti alle pareti[18] (*fig. 1*), 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 artigianale[19], 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»[20]. Le schede contengono molte riflessioni

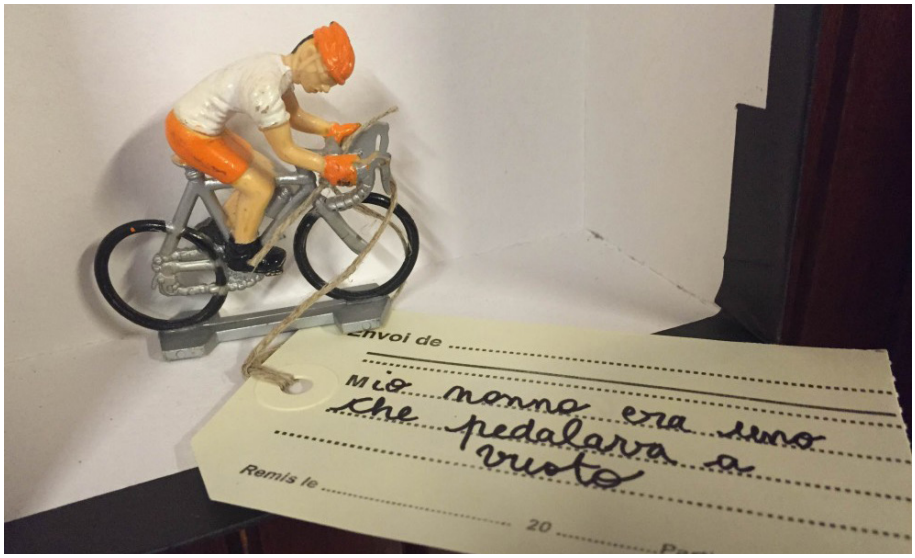
Fig. 2. Museo Agostinelli, Dragona, Roma, 1992. Il collezionista Domenico Agostinelli all'interno di una delle stanze del museo, affollate di oggetti (<https://www.facebook.com/pho016712990&set=pb.100079037782687.-2207520000&locale=el_GR>).

Fig. 3. Museo Agostinelli, Dragona, Roma, 1992. Dettaglio di una composizione di oggetti (<https://www.archeoares.it/blog/musei-del-lazio-il-museo-agostinelli-di-dragona/>).

che Guatelli scrive come annotazioni da sviluppare, spunti per idee allestitive, temi di museografia e museologia, frutto del dialogo con le persone che avevano posseduto quelle cose.

In modo analogo, il Museo Agostinelli[21] (Dragona, Roma, 1992) nato dalla raccolta iniziata nel 1959 da Domenico Agostinelli, custodisce 60.000 oggetti della cultura popolare suddivisi e classificati in quattrocentocinquanta collezioni; sono oggetti di vario genere, utensili, strumenti musicali, giocattoli, ex voto, dispositivi tecnologici, televisori, lettori cd, macchine fotografiche, insieme ad alcuni documenti di rilievo, come le lettere scritte da Giuseppe Mazzini indirizzate a Giuseppe Garibaldi o alcuni reperti della tomba del faraone Tutankamon. L'esposizione vede gli oggetti distribuiti su scaffali, sospesi a cavi a soffitto, incorniciati in piccole teche (*figg.* 2,3). Gli oggetti, salvati dall'oblio e da una

Fig. 4. Museo delle Relazioni Interrotte, Kulmer, 2010 (<https://www.afar.com/magazine/everything-you-need-to-know-about-the-museum-of-broken-relationships>).



Figg. 5, 6. Museo degli oggetti ordinari di Parma, Parma, 2015. Dettaglio di alcuni oggetti/ricordo esposti, (<https://www.ilfattoquotidiano.it/2015/07/19/museo-degli-oggetti-ordinari-parma-lesposizione-di-pezzi-di-vite-e-ricordi-raccontiamo-la-storia-di-una-comunita/1888352/>).

dismissione precoce, vengono conservati e curati, esposti e resi fruibili al pubblico, con la capacità di innescare storie di affezione e di memoria; possono ricombinarsi, come unità mobili in una struttura aperta, e creare così diverse versioni o significati dei fatti storici anche in rapporto alle molte chiavi interpretative e al background culturale dei visitatori. In tale prospettiva, il museo sviluppa dunque la capacità di mostrarci alcune cose ma anche quella di permetterci di «vedere noi stessi attraverso le cose, di misurarci in relazione agli oggetti esposti»[22]. Una delle funzioni principali dei musei può essere rintracciata proprio nella capacità di raccontare e rendere palesi le diverse forme d'identità ed eventualmente proporne delle altre attraverso la riorganizzazione dei materiali[23] e le nuove narrazioni che scaturiscono da un dialogo basato sulla capacità di "incontrarsi".

L'oggetto, come "dispositivo di memoria culturale"[24] e come catalizzatore di relazioni sociali cessa di essere "cosa" per divenire "bene"; trasmette valori e veicola significativi multipli, nei quali le persone possono, in vari modi, riconoscersi[25].

In *Evocative Objects. Things we think with*[26] Sherry Turkle, a partire da alcuni oggetti di uso quotidiano, raccoglie una serie di storie; scienziati, umanisti, artisti e designer ripercorrono il potere delle cose di tutti i giorni, come compagni emotivi di momenti passati, di persone scomparse, utili a ricucire strappi, a colmare vuoti e mancanze, a intercettare nuova luce nei ricordi. Oggetti semplici - una mela, due scarpe da ballerina, un mattarello, un impermeabile - sono usati per riflettere su temi più ampi: il ruolo degli oggetti nel design e nel gioco, la disciplina e il desiderio, la storia e lo scambio, il lutto e la memoria, la transizione e il passaggio, la meditazione e la nuova visione.

Il *Museo delle relazioni interrotte* (2010), fondato dalla produttrice cinematografica Olinka Vištica e dallo scultore Dražen Grubiši, al termine della loro storia d'amore, situato nel palazzo barocco di Kulmer nella Città Alta di Zagabria, nasce dalla collezione di oggetti donati da *ex* amanti[27]; la collezione si basa sulla raccolta di oggetti di uso comune donati dalle persone, come simboli della fine di una relazione. I "reperti", esposti in un ambiente terso interamente bianco con il riferimento della data e del luogo della relazione (unico tratto biografico che li contraddistingue) sono accostati da annotazioni e da micro-racconti scritti dai donatori (*fig. 4*); i visitatori, accomunati da un sentimento di perdita e abbandono, trovano nell'atto del dono il principio di una catarsi, nella condivisione con l'altro un rassicurante momento di consolazione. Il MOOP[28], *Museo degli oggetti ordinari di Parma* (2015), ideato da Christian Carrignon e Katy Deville, fondatori del *Théâtre de Cuisine*, compagnia francese che dagli anni Ottanta ha collaborato allo sviluppo del movimento europeo del "teatro d'oggetti", espone oggetti comuni d'uso quotidiano, appartenuti a persone che li hanno usati e amati. La collezione del museo proviene dalle donazioni degli abitanti della città; si tratta di oggetti, utensili, soprammobili, anche rotti o sciupati. Sospesi su fili, appesi alle pareti ed esposti sui ripiani di antiche teche, librerie e scaffalature, gli oggetti sono corredati da etichette informative che riportano frasi brevi, aforismi che immortalano i tratti peculiari di persone delle quali gli oggetti diventano rappresentazione simbolica (*figg. 5,6*).

Fig. 7. Museo dell'Innocenza, Istanbul, 2012. Dettaglio della Teca 58. Tombola, (< https://www.marianotomatis.it/blog.php?po

Fig. 8. Museo dell'Innocenza, Istanbul, 2012. Teca 51. La felicità è stare accanto alla persona che si ama, (<https://www.marianotomatis.it/blog.php?po-log/20121212>).

In queste nuove prospettive di patrimonializzazione, interamente gestite e costruite dalle comunità, il pubblico agisce come collezionista ed assume il ruolo virtuale di curatore del museo, contribuendo in maniera esclusiva al costituirsi dei suoi contenuti; le modalità di costruzione delle collezioni e il progetto espositivo pongono al centro le storie individuali, con l'intento di promuovere una partecipazione collettiva empatica e condivisa[29].

Il potere narrativo degli oggetti risiede dunque nelle relazioni; sono i frammenti di storie complesse.

Ispirato all'omonimo romanzo di Orhan Pamuk, il *Museo dell'Innocenza* di Instanbul (2012) raccoglie gli oggetti ossessivamente collezionati da Kemal, in ricordo dell'amata Füsun. Nelle piccole teche lignee esposte in fila sulle pareti del museo, gli oggetti compongono le storie dei vari capitoli. I micro-paesaggi raccontati dagli oggetti nelle teche/*wunderkammer* di Pamuk, entrando in risonanza con la sfera più emozionale e intima di ogni persona, affondano nel

repertorio privato emotivo personale. Allo stesso tempo, gli oggetti, che provengono dai mercatini instabulioti (*figg. 7,8*), divengono l'espediente narrativo per ricostruire il racconto significativo di un'intera nazione, della sua cultura, dei suoi usi e costumi, delle persone che la abitano. All'impatto visivo dell'allestimento della *consecutio* di teche/capitoli del libro, si accosta un progetto audio che restituisce il paesaggio sonoro quotidiano della Istanbul all'epoca in cui si svolge la storia del romanzo (il sibilo di un battello a vapore, il fischietto di una guardia notturna, le voci squillanti del venditore di *boza* e quelle dei passanti), immergendo lo spazio espositivo del museo (e il visitatore) in un'atmosfera immersiva e coinvolgente.

M.E.M.O.RI., *Museo Euro Mediterraneo dell'Oggetto Rifiutato* (Matera, 2019), è un progetto artistico interculturale[30] frutto di una ricerca in area euro-mediterranea volta ad aprire un museo partendo da oggetti comuni. Un museo itinerante che espone frammenti, tracce, piccoli oggetti raccolti nel corso di un viaggio. Gli oggetti recuperati sono diventati il pretesto per annotare gesti, incontri, contaminazioni, tradizioni e cambiamenti, raccontati nei musei, nelle case, nei negozi, nei laboratori artigianali, nelle strade e nei porti. L'abilità di rievocare le culture di appartenenza, propria dei "*souvenir*", si è fusa con l'universalità di reperti accidentali e quotidiani. Risalendo lungo le storie che gli oggetti racchiudono, M.E.M.O.RI è un percorso che prova a offrire elementi di riflessione sul rapporto tra uomo e uomo, aprendo domande sul senso delle culture in cui queste cose sono nate e sono state scambiate, maneggiate, vissute.

Abbiamo preferito ricorrere al senso del souvenir attraverso l'antico concetto di simbolo. In greco antico il termine *simbolo* (*σύμβολον*) richiamava l'usanza per cui due persone, due famiglie o anche due città, nel momento del saluto e della separazione, spezzavano una tessera, di solito di terracotta o un anello, e ne conservavano ognuno una delle due parti a testimonianza dell'incontro, dell'accordo. La ricerca del souvenir, in questo caso, è diventata per noi una memoria tangibile degli scambi, del confronto, del dialogo tra persone[31].

M.E.M.O.RI è costituito da un "anarchivio" e cinque stanze tematiche. L'anarchivio è lo spazio che conserva, attraverso una raccolta di documenti e testimonianze, la memoria degli oggetti esposti e della metodologia di ricerca adottata nel processo di indagine che ha caratterizzato il progetto. È un archivio insolito che apre diverse possibilità narrative sui reperti in mostra e permette la costruzione di percorsi soggettivi e alternativi a quelli proposti nelle aree museali, prevedendo l'attivazione di livelli di racconto paralleli ed approdi didattici differenti.

La "Stanza dei Segni" è il luogo che accoglie i reperti della "traccia e della presenza", dell'"incontro" tra uomo e materia, del ritrovamento e della reciprocità. Una serie di piccole installazioni interattive permettono al visitatore di entrare in contatto con gli oggetti e la loro matericità. La "Stanza dei Frammenti" è il luogo della fragilità e delle cose piccole, in cui gli oggetti parlano attraverso i loro resti e i dettagli, raccontando il valore che prescinde dalla totalità e

Figg. 9, 10. M.E.M.O.RI., Museo Euro Mediterraneo dell'Oggetto Rifiutato, Matera, 2019. Stanza dei Frammenti, (<https://www.lalunaalguinzaglio.it/memori/>).

dall'appartenenza ad un intero (*figg. 9,10*). La "Stanza delle Cadute" è il raduno dei reperti più umili, raccolti da terra durante gli attraversamenti nelle botteghe artigiane; è il luogo in cui parlano le cose che cadono e che si perdono: segatura,

fili, scarti di lavorazione. La "Stanza delle Ripetizioni" è il luogo in cui i reperti collezionati celebrano la ciclicità, il ritorno, la circolarità, le forme della materia, la possibilità di ri-elaborare, partendo dal preesistente. La "Stanza delle Chimere" è, infine, il luogo in cui significativamente i reperti divengono tessere interconnesse di visioni e innesti fantastici di organismi ibridi possibili. Scarti, frammenti, oggetti provenienti da mondi e culture disparate attivano gestualità ed interventi da parte dei visitatori; possono metaforicamente essere veicolo di un messaggio universale di unione e convivenza, di ibridazione ed equilibrio, di cura e reciproco riconoscersi nelle diverse sfumature di un universale comune sentire.

All'*exhibition design* spetta, così, 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.

Il lavoro del collettivo Studio Azzurro[32], emblematico per aver posto le comunità al centro di modalità innovative di coinvolgimento delle persone, tramite pratiche di ascolto e raccolta di dati sensibili *in situ*, è ancor oggi un punto di riferimento solido per aver fatto dell'applicazione di strumenti elettronici e digitali lo strumento principale di progetti narrativi fortemente coinvolgenti e interattivi che, nonostante la preponderanza del mezzo tecnologico, non rinunciano mai al dialogo con la fisicità degli oggetti, costruendo sempre una relazione stretta tra elementi fisici e dimensioni immateriali mediate dal dispositivo interattivo. Anche gli oggetti sono grandi interpreti delle installazioni multimediali. Si tratta di oggetti senzienti, come i ripiani dei *Tavoli (perché queste mani mi toccano?)* del 1995. Le cose prendono forma grazie al calore delle mani dell'uomo che mima il processo di creazione (il dispositivo termografico de *Il giardino delle cose,* 1992) o sono i protagonisti animati sui monitor di *Luci di inganni*[33] (1982).

Il Museo "Riwaya di Betlemme", attualmente in costruzione[34], tenta di raccontare i valori immateriali legati ai reperti materiali del sito archeologico attraverso un innovativo allestimento multimediale, una sequenza di ambienti video sensoriali e interattivi, allestiti da Studio Azzurro.

"Riwaya", in arabo, significa sia 'Storia' (del luogo) che 'storia' (le storie dei suoi abitanti), e l'obiettivo del museo è quello di recuperare entrambi gli elementi intangibili, legati al paesaggio culturale e minacciati dalla guerra. Ristabilendo le radici culturali locali, l'esperienza interattiva del museo sarà funzionale, per le comunità locali, al consolidamento della propria percezione identitaria, rafforzando la loro consapevolezza di appartenenza al territorio in cui vivono[35]. Il progetto si basa sul concetto di museo come "spazio aperto al dialogo" tra le storie tratte dalla comunità locale di Betlemme e quella apportata dai visitatori, invitati ad interagire con le narrazioni e a svolgere un ruolo attivo nell'ottenere informazioni durante la visita al museo[36].

Il tema degli aspetti intangibili rappresenta uno dei paradigmi contemporanei al centro della riflessione e dell'operatività di processi innovativi ed inclusivi

di conservazione, valorizzazione e comunicazione dei patrimoni e di riconoscimento identitario delle comunità col «rilevante ruolo di riavvicinare gli esseri umani e assicurare gli scambi e l'intesa fra di loro»[37].

▪ *Design, musei e narrazioni*

Risulta evidente che la narrazione sia uno strumento di mediazione dei patrimoni culturali in quanto processo relazionale in grado di connettere le "comunità interpretative"[38] dei referenti museali, dei mediatori e dei visitatori tramite gli oggetti che sono stati selezionati e interpretati[39]. Negli esempi trattati l'approccio autobiografico ha consentito di introdurre il vissuto personale dei donatori e di proporre gli oggetti al pubblico e "restituirli" ai musei attraverso una pluralità di significati, come testimonianze di storie di vita, tracce di patrimoni culturali, di circostanze storiche, politiche e sociali di riferimento.

Le esperienze già realizzate descrivono alcuni elementi essenziali: lo sviluppo di un concetto di patrimonio culturale come prodotto multiplo di significati costruiti dalle comunità, lo sviluppo di reti e di approcci collaborativi alla gestione e alla valorizzazione dei patrimoni, la progettazione di percorsi aperti, fluidi e partecipativi. Il contesto comunicativo è caratterizzato principalmente da due aspetti: il riconoscimento del valore patrimoniale agli oggetti e il diritto di ogni cittadino/a all'interpretazione; entrambi espressi attraverso la narrazione, quale strumento di *empowerment* che consente di costruire e sviluppare modalità di appropriazione e di riappropriazione culturale, oltre che identità narrative[40]. Concepiti come luoghi dell'incontro e della relazione, i musei contemporanei, aprendosi alla partecipazione attiva delle comunità, si sono aperti alle storie individuali, perseguendo l'obiettivo di una necessaria "rivoluzione culturale", che favorisca la costruzione di un terreno di dialogo e di cooperazione tra gli individui, discutendone le dimensioni etiche e indagando su come essa possa dirigersi verso la creazione di una società globale sinergica e interconnessa. Sperimentare dinamiche partecipative all'interno dei musei, significa non solo porre il visitatore al centro di una narrazione, ma fare in modo che questa narrazione possa essere modificata, arricchita e in parte creata dalla comunità che la pratica e la percorre. Un luogo in cui stare e ritornare, come una stazione creativa che messa in rete con analoghe iniziative genera un vero e proprio circuito produttivo di nuova cultura.

▪ Note

[1] L'adozione della *Dichiarazione Universale sulla Diversità Culturale* (2001), da parte della Conferenza Generale dell'UNESCO ha segnato, definitivamente, la strada di un rinnovato percorso delle politiche culturali a livello internazionale, a cui sono susseguite, tra le altre, l'attuazione della *Convenzione sulla Salvaguardia del patrimonio culturale immateriale* (2003) *Parigi 17 ottobre 2003, p. 2. (*<https://www.unesco.it/wp-content/uploads/2023/11/Convenzione-Patrimonio-Immateriale_ITA-2.pdf>)

[2] Si tratta della *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società*, adottata dal Comitato dei Ministri del Consiglio d'Europa il 13 Ottobre 2005 e aperta alla firma degli Stati membri a Faro (Portogallo) il 27 Ottobre dello stesso anno. È entrata in vigore il 1° Giugno 2011. La *Convenzione di Faro*, partendo dal concetto che la conoscenza e l'uso dell'eredità culturale rientrano fra i diritti dell'individuo a prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità e a godere delle arti, come sancito nella *Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo* (Parigi 1948) e garantito dal *Patto internazionale sui diritti economici, sociali e culturali* (Parigi 1966), compie un ulteriore passo avanti rispetto agli illustri precedenti, chiamando le popolazioni a svolgere un ruolo attivo nel riconoscimento dei valori dell'eredità culturale e invitando gli Stati a promuovere un processo di valorizzazione partecipativo, fondato sulla sinergia fra pubbliche istituzioni, cittadini privati, associazioni.

[3] <https://unric.org/it/agenda-2030/>.

[4] Il riferimento è al concetto di recinto espresso da Ludwig Wittgenstein. «Un recinto aperto è pur sempre un recinto» (Wittgenstein 1953).

[5] Marco Aime spiega le culture con una metafora semplice e straordinariamente efficace: quella dei "recinti aperti". La cultura è tutto ciò che definisce il gruppo umano di appartenenza ma se la pensiamo come un recinto aperto, ecco che altre persone possono entrarci e portare elementi nuovi, così come noi stessi possiamo decidere di uscire ad esplorare altre possibilità, altri recinti aperti. Cfr. Marco Aime, *Ripensare la comunità*, lecture a "Rifugi del pensiero. Destinazione Tesino". Cinema Teatro di Castello Tesino, 26 giugno 2021, promosso dalla Fondazione Trentina Alcide De Gasperi (Cfr.: <https://www.degasperitn.it/it/progetti/Rifugi-del-Pensiero/>).

[6] Marco Aime definisce parole quali "comunità", "cultura" e "identità" come parole trappola. La loro indeclinabilità (singolare/plurale) ci restituisce la loro natura plurale e molteplice. *Cfr. ibidem.*

[7] *Ibidem*.

[8] «La rilevanza del coinvolgimento dei pubblici nei beni culturali e nei musei è vista da tempo dall'Unione Europea come uno dei temi sui quali concentrare ricerche e risorse; nelle linee di indirizzo, l'*audience development* e l'*audience engagement*, ovvero le strategie per dialogare anche con i pubblici tradizionalmente lontani dalle frequentazioni museali, si ripongono, infatti, grandi attese per una più incisiva capacità di allargamento della platea di riferimento, nella consapevolezza del fatto che la mancata partecipazione delle persone alla cultura ha effetti limitanti e sperequativi anche in termini culturali, sociali ed economici"». Rota 2019, pp. 64-65.

[9] Rossi 2016.

[10] Dei 2011, p. 8.

[11] Appadurai 2021 [1986].

[12] Bhabha 2001, p. 12.

[13] Kopytoff 2005.

[14] Dei 2011, p. 9.

[15] Arkhipov 2006.

[16] Borsotti 2017, p. 103.

[17] Rigotti 2009, p. 38.

[18] 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.

[19] 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. 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.

[20] <https://www.museoguatelli.it/museo-del-quotidiano/ex-rimessa-unospazio-dincontro/>

[21] Virigili 2014.

[22] Iervese 2019, p. 77.

[23] *Ibidem*.

[24] Dei 2011, p. 8.

[25] Bonini *et alii* 2019, p.7.

[26] Turkle 2007.

[27] La collezione è stata esposta al pubblico, per la prima volta, nel 2006, nella gipsoteca di Zagabria, in occasione del 41° Salone d'arte di Zagabria. Nel 2011 l'iniziativa ha ricevuto il premio *Kenneth Hudson* per il museo più innovativo d'Europa.

[28] Bia 2015.

[29] Rossi 2016.

[30] M.E.M.O.RI. è un museo itinerante che espone frammenti, tracce, piccoli oggetti raccolti nel corso di un viaggio compiuto dagli operatori della cooperativa il Salone dei Rifiutati in cinque città mediterranee (Genova, Marsiglia, Malaga, Tunisi e Tétouan) e in cinque città lucane (Bernalda, Venosa, Matera, Muro Lucano, Potenza).

[31] <https://www.lalunaalguinzaglio.it/memori/#>.

[32] 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.

[33] Il primo video-ambiente è stimolato dalla proposta di Ettore Sottsass di sviluppare un'idea per una presentazione di oggetti realizzati dal gruppo di designer Memphis, presso lo showroom ARC-74 di MilanoIn uno spazio immerso nella penombra, con luci profilate a terra che disegnano percorsi e fasci di luce puntati sugli oggetti, si inseriscono gli undici televisori di *Luci di inganni*. Ogni *monitor* è lo sfondo in cui l'oggetto reale si specchia e si anima, creando un dialogo continuo tra interno ed esterno dello schermo, tra la staticità dell'oggetto e la mobilità dell'immagine.

[34] Situato nella Piazza della Mangiatoia di Betlemme, accanto alla Chiesa della Natività, il sito è composto da due parti distinte, un complesso di cisterne risalenti al Medioevo e i resti di un più antico monastero bizantino.

[35] Il paesaggio culturale dei Territori Palestinesi è il risultato di molteplici e millenarie interazioni tra l'uomo e la natura dove, purtroppo, l'infinita persistenza del conflitto procede lentamente ma costantemente a devastare e modificare l'unità e l'identità culturale del paesaggio. Una questione essenziale è la salvaguardia dell'enorme patrimonio materiale e immateriale della Palestina.

[36] Shomali 2015.

[37] *Convenzione sulla Salvaguardia del patrimonio culturale immateriale 2003*, p. 2. <https://www.unesco.it/wp-content/uploads/2023/11/Convenzione-Patrimonio-Immateriale_ITA-2.pdf>

[38] Hooper, Greenhill 2000a, Hooper, Greenhill 2000b.

[39] Pecci 2019, p. 57.

[40] Gellereau 2005, p. 45.

▪ Bibliografia

Appadurai 2021 [1986]
Appadurai, A., *La vita sociale delle cose: una prospettiva culturale sulle merci di scambio*, Roma, Meltemi, 1986 (rist. 2021)

Arkhipov 2006
Arkhipov V., *Home-Made: Contemporary Russian Folk Artifacts,* FUEL Publishing, London, 2006

Bhabha 2001
Bhabha H.K., *I luoghi della cultura,* Roma, Meltemi, 2001, p. 12

Bia 2015
Bia S., *Museo degli oggetti ordinari, a Parma l'esposizione di pezzi di vite e ricordi: raccontiamo la storia di una comunità*, «Il Fatto Quotidiano», 19 luglio 2015
<https://www.ilfattoquotidiano.it/2015/07/19/museo-degli-oggetti-ordinari-parma-le-sposizione-di-pezzi-di-vite-e-ricordi-raccontiamo-la-storia-di-una-comunita/1888352/>

Bonini Lessing *et alii* 2019
Bonini Lessing, E., Bosco, A., Bulegato, F., Scodeller, D., *Il design come bene culturale*, «MD Journal», Luglio 2019, 8, IV, p. 7
<https://mdj.materialdesign.it/pdf/MDJ_08_affiancate.pdf>

Borsotti 2017
Borsotti, M., *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*, Milano, Mimesis, 2017

Dei 2011
Dei F., *La materia del quotidiano. Introduzione*, in Bernardi, S., Dei, F., Meloni, P. (a cura di) *La materia del quotidiano Per un'antropologia degli oggetti ordinari*, *Percorsi di antropologia e cultura popolare*, OTTO, Pacini Editore, Pisa 2011, pp. 8-9
<https://fareantropologia.cfs.unipi.it/wp-content/uploads/2017/01/Introduzione-La-Materia-del-quotidiano.pdf>

Gellereau 2005
Gellereau M., *La mise en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, L'Harmattan, Paris 2005

Hooper-Greenhill 2000a
Hooper-Greenhill E., *Museums and the interpretation of visual culture*, London and New York, Routledge, 2000

Hooper-Greenhill 2000b
Hooper-Greenhill, E., *Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative: l'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte*, in Bodo S. (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2000

Iervese 2019
Iervese V., *Trasformare il tempo in spazio. Engrammi ed esogrammi del museo contemporaneo*, in Del Gobbo G., Galeotti, G., Pica, V., Zicchi, V. (a cura di). *Museums & Society. Sguardi interdisciplinari sul museo*, Pacini Editore Srl, Pisa 2019, p. 77

Kopytoff 2005
Kopytoff I., *La biografia culturale degli oggetti: la mercificazione come processo*, in Mora E. (a cura di), *Gli attrezzi per vivere. Forme della produzione culturale tra industria e vita quotidiana*, Vita & Pensiero, Milano 2005, pp.77-111

Pecci 2019
Pecci A.M., *Musei e interpretazioni multivocali: la narrazione partecipata dei patrimoni culturali*, in Gennaro, E., *Patrimoni Plurali. Musei, educazione e saperi in chiave interculturale*, «Quaderni di Didattica Museale», 11, Grafiche Morandi, Ravenna 2009, p. 57

Rigotti 2009
Rigotti F., *La decosificazione del mondo*, in Mattozzi A., Volonté P., Burtscher A., Lupo, D. (a cura di). *Biografie di oggetti. Storie di cose*, Mondadori, Milano 2009, pp. 37 - 43

Rossi 2016
Rossi M., *Migliorare i comportamenti e le relazioni sociali mediante l'innovazione dei processi partecipativi driven design,* in «I+Diseño», 11, aprile 2016

Rota 2019
Rota M., *Musei per la sostenibilità integrata*, Editrice Bibliografica, Milano 2019

Shomali 2015
Shomali Q., *The Riwaya Museum in Bethlehem*, in «Al-Lika' Journal», Dicembre 2015

Turkle 2007
Turkle S., *Evocative Objects. Things we think with*. London Massachusetts, The MIT Press, Cambridge 2007

Virgili 2014
Virgili V., *La memoria degli oggetti: il Museo Agostinelli di Roma*, in «Artribune» del 22 Novembre 2014. <https://www.artribune.com/attualita/2014/11/la-memoria-degli-oggetti-il-museo-agostinelli-di-roma/>

Wittgenstein 1953
Wittgenstein, L, *Ricerche filosofiche*. Trad. it. di R. Piovesan e M. Trinchero, Torino, Einaudi, 1953.