



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Storia delle arti e conservazione dei beni artistici

Tesi di Laurea

La multimedialità nell'esperienza culturale Il caso M9

Relatore

Ch. Prof. Giuseppe Barbieri

Correlatrice

Prof.ssa Silvia Burini

Laureanda

Chiara Zucca

Matricola 866118

Anno Accademico

2019 / 2020

Indice

Introduzione.....4

Capitolo 1. *Il caso M9*

1.1 I primi passi di un progetto ambizioso.....	7
1.2 La vera identità di M9.....	16
1.3 Progettando la multimedialità, le 8 sezioni di M9.....	26
1.4 Karmachina.....	29
1.5 Nema FX.....	40
1.6 Clonwerk/Limiteazero.....	49
1.7 CarraroLab.....	54
1.8 Dotdotdot.....	59

Interviste

1.9 Intervista a Livio Karrer.....	66
1.10 Intervista a Valerio Zingarelli.....	71
1.11 Intervista a Giuseppe Barbieri.....	78

1.12 La mostra “Fare gli italiani: 1861-2011” di Studio Azzurro86

Capitolo 2. *Alcuni casi europei*

2.1 Il nuovo potere dell’allestimento.....	97
2.2 Il Parlamentarium.....	100
2.3 House of European History.....	109
2.4 The Irish Emigration Museum.....	129

Conclusioni.....142

Nota bibliografica.....144

Nota Sitografica.....163

Introduzione

La tesi si prefigge l'analisi degli allestimenti multimediali all'interno di diverse esperienze interattive nazionali e internazionali, in cui il filo rosso è l'interesse per la trattazione della storia del XX secolo con apparati espositivi all'avanguardia. In un contesto come quello odierno, sempre più mediato e tecnologico, è necessario indagare più da vicino le nuove realtà culturali che stanno emergendo. Queste tentano di rispondere ai mutamenti sociali attraverso un impiego tecnologico molto rilevante, al punto da distanziarsi nei fatti dal significato attuale di museo.

Il primo caso messo in luce è quello della realtà mestrina di M9 da cui trarrò un'importante scissione identitaria tra lo statuto di museo e quello di un luogo deputato all'esperienza culturale interattivo. Tracerò l'origine di questa scommessa culturale e scenderò nel dettaglio del suo percorso multimediale, indagando alcune installazioni attraverso un approccio comparativo, che fa riferimento ad altri contesti analoghi, e di interpretazione, utilizzando come chiave di lettura il *concept* dell'*exhibition designer* che ha prodotto l'*exhibit* analizzato. Oltre alle visite in loco, per comprendere al meglio il funzionamento di un allestimento che si proclama essere un *unicum* a livello nazionale, sono state utili anche le interviste ad alcuni protagonisti del progetto. Queste mi hanno permesso di delineare meglio gli obiettivi e le difficoltà a cui M9 è andato incontro fin dall'inizio. L'unicità di M9 consiste non solo nell'aver impiegato interamente dei dispositivi tecnologici per esporre il suo contenuto, ma anche nell'introdurre nel panorama nazionale un primo luogo interamente dedicato al Novecento italiano nella sua interezza, senza focalizzarsi esclusivamente sugli eventi bellici, mostrando quindi la quotidianità e le principali svolte sociali, tecniche e culturali che hanno caratterizzato il XX secolo. Nel 2011 in realtà, una mostra intitolata "Fare gli Italiani: 1861-2011", realizzata da Studio Azzurro, aveva portato alla luce una propria interpretazione del secolo breve attraverso gli occhi degli italiani comuni. Le differenze tra i due approcci sono rilevanti, nonostante il medesimo argomento trattato, e sono utili per individuare alcune delle debolezze che M9 attualmente presenta. Per comprendere le diverse interpretazioni fornite dalla mostra è stata utile una lettura delle linee teoriche che hanno mosso il lavoro di Studio Azzurro e i video reperiti sulla mostra. Quest'ultimi non possono essere considerati dei validi surrogati a quella che sarebbe potuta essere la visita di persona eppure ma, accompagnati dalle descrizioni del catalogo della mostra, mi hanno permesso di comprendere più a fondo le dinamiche spaziali e di relazione che il gruppo

di artisti aveva predefinito. Spostandomi in territorio internazionale l'impiego tecnologico diviene più comune e più maturo, come dimostrano le due esperienze bruxellesi e il Museum of Irish Emigration di Dublino. Ho avuto l'opportunità di visitare personalmente il Parlamentarium e l'House of European History, riuscendo in tal modo a trarre molte considerazioni in merito all'uso consapevole del multimediale all'interno del percorso allestitivo. Quest'ultimo gioca un ruolo fondamentale nell'obiettivo conoscitivo e sfrutta i vantaggi derivanti dall'uso delle nuove tecnologie. Il Parlamentarium è un centro visitatori che attraverso un nuovo linguaggio prettamente mediato tenta di offrire un'immagine il più possibile realistica dell'Unione europea, un primo tentativo che avremo modo di vedere non completamente riuscito. Negli stessi anni emerge, sempre da parte delle istituzioni europee, la necessità di progettare una casa della storia degli europei, l'House of European History, la quale sembra tener conto dei limiti del Parlamentarium e impiega uno stuolo di specialisti internazionali per la sua realizzazione. Ho riscontrato, anche in questo caso, differenze abissali tanto nell'esposizione di cosa significhi Unione Europea quanto nell'impiego delle tecnologie. È principalmente l'allestimento, con la sua attenzione all'intreccio narrativo piuttosto che le nozioni, a far emergere con chiarezza la diversa interpretazione. Sino a questo momento i casi che ho trattato non presentavano particolari situazioni di successo in termini di visitatori o perlomeno non erano confrontabili per plurime ragioni: le due esperienze bruxellesi erano gratuite a differenza, ad esempio, del considerevole costo del biglietto di ingresso di M9, mentre la mostra "Fare gli italiani: 1861-2011" per la sua stessa natura di esposizione temporanea non è raffrontabile. In Europa, però, negli ultimi anni sta emergendo un'altra esperienza interattiva che sta riscuotendo un crescente successo: il Museum of Irish Emigration di Dublino, denominato anche EPIC. Date le contingenti limitazioni di carattere sanitario, relative alla difficile situazione epidemiologica, ho avuto modo di conoscere questa realtà solo attraverso una visita virtuale integrata a un'audioguida disponibile nell'app ufficiale del museo. La visita virtuale ha rilevato un allestimento armonioso in cui la tecnologia si integra alla perfezione anche se non è stato possibile interagire con gli exhibit e ascoltare tutte le storie conservate al suo interno. In EPIC molte caratteristiche individuate con l'analisi puntuale dei percorsi allestitivi dei precedenti casi vengono riproposte nel suo percorso attraverso un bilanciamento molto più ponderato. La multimedialità in questi allestimenti sembra sostituire, con le sue potenzialità, la forza dell'aureaticità degli oggetti museali arrivando al punto di

soppiantarli dando vita a esperienze interattive che, con il loro evolversi, cercano nuovi ambiti d'azione non ascrivibili alla definizione di museo.

Capitolo uno

Il caso M9

1.1 I primi passi di un ambizioso progetto

Sulla terraferma veneziana, a pochi passi dal centro cittadino di Piazza Ferretto a Mestre, sorge un'ambiziosa e combattuta scommessa socio-culturale: M9¹.

I primi germogli della sua identità, come possibile museo incentrato sul Novecento italiano, non sono da individuarsi soltanto nel dibattito che ebbe luogo all'interno della Fondazione Venezia, l'ente promotore della realizzazione, nei primi mesi del 2005², ma anche entro un fitto dialogo tra singoli studiosi e associazioni culturali della città che fin dagli anni Novanta avevano espresso, in particolar modo nel convegno del 1996 organizzato da StoriAmestre³, la volontà di realizzare qui un museo incentrato sul secolo breve.

¹ Giuliano Segre, allora presidente della Fondazione Venezia promotrice del progetto, sottolinea nel suo intervento, con Guido Guerzoni, al Festival della Politica del 2015, visibile al sito <https://www.youtube.com/watch?v=osHAJX9zR7o> (ultima consultazione settembre 2020), come il nome fosse nato quasi automaticamente, per cui M sta per Museo, Mediateca, ma anche per Mestre mentre il 9 fa riferimento al secolo indagato. M9 è parte di un progetto di rigenerazione urbana più complesso denominato M9 District entro cui dovevano integrarsi a vicende le anime culturali, commerciali e di impresa del contesto urbano. Per maggiori informazioni si vedano FABIO ACHILLI, ANNALISA FERRARIO, GUIDO GUERZONI, *M9 step by step*, Venezia, Marsilio, 2010; GUIDO GUERZONI, *M9 documento preliminare alla progettazione dei contenuti. Materiali di lavoro*, Venezia, Fondazione Venezia, 2011; GIULIANO SEGRE, *M9. Transforming the city*, Venezia, Marsilio, 2014; CESARE DE MICHELIS, *M9*, Venezia, Marsilio, 2018.

² All'inizio del 2005 la Fondazione di Venezia si era interrogata in merito alle possibilità di rigenerazione socio-culturale derivanti dall'investire nell'edificazione di un museo nella città di Mestre. Il dibattito si presentava ancora vivo dato che molti aspetti cruciali non erano ancora stati definiti: la collocazione geografica (il centro di Mestre, un'area dismessa di Marghera, la zona tra il Parco San Giuliano e l'aeroporto di Tesserà, ecc.), la natura della sede (un'architettura nuova, una ex fabbrica, un edificio storico, ecc.), il possibile assetto di governance, ma soprattutto non era ancora precisa l'idea di quale tipologia di museo si intendesse costruire, se un museo della scienza, un museo della città, un museo del '900 o semplicemente uno spazio espositivo.

Nella data del 10 ottobre 2005 le suggestioni scaturite dai precedenti confronti fra i membri della Fondazione di Venezia vennero messe a fuoco in più puntuali ipotesi progettuali, ma solo due anni dopo, con l'istituzione del nucleo Ufficio Museo, fu chiaro come il museo si sarebbe occupato del Novecento italiano. La finalità era quella di integrare l'offerta culturale della città di Venezia, attraverso una vocazione internazionale in grado di tracciare il secolo scorso in una prospettiva di ampio respiro. Cfr. FABIO ACHILLI e GUIDO GUERZONI, *Esordi e finalità*, in *M9 step by step... cit.*, pp. 12-13.

³ Gli atti di questo convegno sono stati pubblicati nel volume *Un museo a Mestre? Per un museo del Novecento, proposte di StoriAmestre e dibattito*, edito l'anno successivo da StoriAmestre e dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Venezia.

La presentazione del progetto M9 il primo dicembre 2008 al Centro Culturale Candiani a Mestre non provocò tuttavia quel senso di condivisione dovuto alla convergenza di intenti fra i cittadini che si erano interessati per anni al destino di un eventuale museo mestrino e la Fondazione di Venezia, ma anzi comportò un aspro dibattito a causa del non riconoscimento dell'operato decennale dei primi⁴.

Fin dai suoi esordi l'oggetto del considerevole impegno finanziario della Fondazione⁵ ha incontrato alcune avversità, le prime di una lunga serie che hanno comportato un sostanzioso ritardo nell'inaugurazione che dal 2012/ 2013 è slittata sino al dicembre 2018⁶. Una gestazione così lunga ha permesso agli attori del progetto M9 di approfondire

⁴ Il mese successivo, con toni amari, il presidente dell'associazione StoriAmestre, Claudio Pasqual, ritratta l'entusiasmo inizialmente espresso per il progetto sottolineando in un articolo come l'idea del museo del Novecento fosse stata fatta apparire come innovativa e totalmente spettante alla fondazione bancaria, senza alcun accenno a come associazioni culturali e singoli cittadini avessero assieme presentato, negli anni precedenti, documenti e progetti al Comune di Venezia in merito alla realizzazione di un museo con analoghe caratteristiche. Cfr. <https://storiamestre.it/2009/01/storiamestre-sul-museo-del-novecento-di-mestre/> (ultima consultazione settembre 2020). La rivendicazione di StoriAmestre non si conclude in questo episodio ma prosegue nell'incontro pubblico tenutosi presso il Centro Culturale Candiani il 16 maggio 2009 dove alcuni membri dell'associazione fecero emergere le loro perplessità in merito al modo in cui si intendeva trattare il rapporto tra Mestre e il Novecento, temendo che potesse sfuggire la necessità di tematizzare una città come Mestre, nel contempo auspicando che la Fondazione fosse in grado di analizzare il Novecento e Mestre attraverso un approccio armonioso e ponderato, privo di artificiosità. Per maggiori informazioni in merito a tali osservazioni si riportano due articoli dell'associazione StoriAmestre: PIERO BRUNELLO, *Un museo non sono cose da vedere, ma un modo di vedere le cose* (<https://storiamestre.it/2009/06/un-museo-non-sono-cose-da-vedere-ma-un-modo-di-vedere-le-cose/>) e CLAUDIO PASQUAL, *Quale museo del 900 a Mestre? Temi, archivi e immagini della città* (<https://storiamestre.it/2009/06/quale-museo-del-900-a-mestre-temi-archivi-e-immagini-della-citta/>) (ultima consultazione settembre 2020).

⁵ La Fondazione di Venezia ha investito 110 milioni di euro nel progetto di M9 e ha visto al suo fianco, fin dall'Accordo di Programma del 2009, la presenza del Comune di Venezia, della Regione Veneto, la Direzione regionale per i Beni culturali e paesaggistici del Veneto e la Soprintendenza per i Beni architettonici e paesaggistici di Venezia e Laguna, ma anche quella di privati che hanno collaborato per il comune obiettivo. Cfr. VALERIO ZINGARELLI, in *Il progetto di rigenerazione urbana e innovazione culturale in M9...* cit., pp. 19–21, qui p. 20. La scelta di finanziare la realizzazione di questo progetto soddisfa quello che nel suo statuto compare all'articolo 3 comma 1: «Scopo della Fondazione è la promozione della società civile e del capitale umano, nella dimensione storica, sociale, economica e culturale di Venezia e delle sue proiezioni». Consultabile integralmente al sito <https://www.fondazionedivenezia.org/wp-content/uploads/2018/12/e902aba838cc7cae2d53d8396e510192ce6dcff4.pdf> (ultima consultazione settembre 2020).

⁶ I giornali locali, in particolare "La Nuova Venezia", hanno seguito fin dagli esordi la vicenda. In un articolo del 2008 del quotidiano si legge infatti: «Tra fine 2009 e l'inizio del 2010 si potrebbe collocare l'inizio dei lavori. Il cantiere durerà non meno di due, più probabilmente tre anni. Il museo, insomma, potrebbe diventare realtà nel 2012 o, più realisticamente, nel 2013». M. SCATTOLIN, *Si chiamerà M9, cambierà il volto del cuore di Mestre*, in "La Nuova Venezia", 26 settembre 2008, p. 20. Dieci anni più tardi, nello stesso quotidiano, viene registrata l'inaugurazione di M9 a cui si dedicano più articoli: M. CHIARIN, *Inaugurazione M9, taglio del nastro con Casellati e Bonisoli*, in "La Nuova Venezia", 27 novembre 2018: <https://nuovavenezia.gelocal.it/veneziana/cronaca/2018/11/28/news/taglio-del-nastro-istituzionale-con-casellati-e-bonisoli-1.17505387?ref=search> (ultima consultazione settembre 2020); M. CHIARIN, *L'attesa per M9. «un museo che cambierà ogni cinque anni»*, ivi, 29 novembre 2018 p. 22; M. CHIARIN e F. FURLAN,

e analizzare il contesto internazionale dei nuovi musei attraverso in un'operazione divisa in due principali fasi entrambe portate avanti da Guido Guerzoni, project manager di M9 dal 2007, e dal suo team di esperti: la prima aveva per obiettivo un'estesa catalogazione delle soluzioni museografiche realizzate dal 1995 al 2012, descritte nel suo volume *Museums on the Map, 1995-2012*⁷ e la seconda prevedeva le possibili declinazioni delle soluzioni più avvincenti per M9, presentata nel suo progetto culturale intitolato *M9 documento preliminare alla progettazione dei contenuti. Materiali di lavoro*⁸. Gli aspetti più interessanti di questo volume, ai fini della nostra analisi, si trovano nell'identificazione delle sezioni tematiche.

Prima di affrontare i criteri di queste scelte sul Novecento italiano è opportuno riportare la visione di insieme che doveva sottendere alla determinazione di categorie tematiche entro cui inglobare diverse prospettive di approccio sul secolo scorso. È sempre Guerzoni a riportarla quando sottolinea come «la dimensione familiare, domestica e affettiva, i riti,

Aprè M9 di Mestre e inizia il viaggio nel secolo breve, ivi, 1 dicembre 2018: <https://nuovavenezia.gelocal.it/veneziana/cronaca/2018/12/01/news/apre-l-m9-inaugurazione-in-pompa-magna-1.30004606?ref=search> (ultima consultazione settembre 2020).

⁷ Dal luglio 2007 al dicembre 2012, Guerzoni con il suo gruppo ha analizzato numerose fonti bibliografiche, dalle riviste internazionali d'architettura ai principali manuali museografici interessati al periodo che andava dal 1995 al 2012. Questo primo step si concluse con l'inserimento entro un foglio di lavoro Excel di ben 1043 progetti che poi vennero ulteriormente scremati secondo precisi criteri, di cui il principale fissava la conclusione dei lavori non prima del 1995 e non successiva al 31 dicembre 2012. Tra gli altri motivi di esclusione vi sono quei progetti descritti e citati dalle fonti ma mai realizzati, quelli senza nuove opere edilizie che avevano apportato solo modifiche a piani e volumi entro i termini predefiniti e infine tutte quelle istituzioni senza una collezione permanente poiché non rientranti della definizione ICOM attualmente in vigore. Al setaccio rimasero 652 musei di cui dati non erano però certi: spesso più fonti riportavano informazioni differenti in merito al medesimo progetto e la frequenza del loro reperimento non poteva essere considerata un sinonimo di veridicità. A tal fine, per non viziare la ricerca, tra il 2011 e il 2012 venne organizzato un sondaggio sulla rivista "The Art Newspaper" al fine di richiedere ai musei stessi la conferma delle informazioni trovate ed eventualmente di correggerle se necessario. Alla fine, 170 musei collaborarono inviando al gruppo di ricerca ulteriori documentazioni per meglio delinearne il profilo. I dati raccolti permisero agli studiosi ulteriori approfondimenti attraverso un approccio categoriale che organizzava i musei attraverso diversi parametri di analisi: la distribuzione dei musei nel mondo, la percentuale di progetti ex novo o di espansione, la percentuale delle diverse tipologie di museo in base al fatto che fossero ex novo o di espansione, tipologia di musei divisa per Stati, analisi comparativa delle metrature dei musei analizzati, percentuale di musei in base ai tempi di costruzione, percentuale di musei in base all'anno di inaugurazione, l'analisi comparativa dei costi, ragionamenti in merito al processo di selezione degli architetti, elenco degli architetti implicati nei progetti presi ad esame e considerazioni finali. A conclusione riporta l'elenco dei musei analizzati. Cfr. GUERZONI, *Museums on the Map...* cit.

⁸ In questo volume Guerzoni divide in tre parti il progetto culturale. Cerca innanzitutto di definirne i contorni individuando le motivazioni dell'intervento, l'organizzazione degli spazi attraverso l'analisi del progetto architettonico e le premesse teoriche da assumere nell'esposizione dei contenuti. Questi ultimi sono descritti nel dettaglio nella parte centrale, la più corposa dell'elaborato, dove propone una divisione tematica. Dedica infine l'ultima parte all'esposizione dell'attività di ricerca sua e del team inserendo schematicamente una serie di benchmark attinenti ai musei, alle mostre, agli exhibition designer, alle tecnologie allestitive, agli archivi fotografici e audiovisivi. Cfr. GUERZONI, *M9 documento...* cit.

i ritmi e i gesti quotidiani, la cultura materiale, le piccole abitudini, i volti anonimi e le voci sommesse delle persone normali sono importanti tanto quanto i fatti epocali, le date fatidiche, gli oggetti simbolici, i grandi personaggi, le macro scansioni temporali. Le due dimensioni dialogano per superare i limiti della museologia otto e novecentesca, che ha celebrato le storie, le memorie e i lasciti dei vincitori, privilegiando accadimenti isolati e personalità eminenti, civiltà evolute e opere insigni, in una logica rappresentativa ufficialmente scientifica, fondata su oggetti visibili, cronologie chiare, giudizi certi e gerarchie immutabili, che hanno costituito i capisaldi delle tradizionali forme di allestimento, narrazione e rappresentazione museale e fissato i canoni della trasmissibilità intergenerazionale, ciò che veniva giudicato indegno di essere conservato, scompariva, spesso per sempre, dagli orizzonti della conoscenza e della memoria. M900 vuole consentire a chiunque di conoscere le proprie radici, ritrovare la propria identità per collocarle in una prospettiva più ampia e proiettarle nel futuro»⁹. Le due sfere - pubblico e privato - furono trattate dagli sviluppatori del progetto in modo integrato, cercando una sincronia in cui i grandi eventi del Novecento non fossero gli unici a identificarlo ma non per questo con l'intento di metterli in secondo piano. Emergeva quindi il bisogno di trattare la storia sociale¹⁰ di un secolo molto articolato che tutt'ora si mostra difficile da

⁹ GUIDO GUERZONI, *Contenuti e modalità di fruizione degli spazi espositivi di M9 in M9, Transforming the city ... cit.*, pp. 18-25, qui p. 22.

¹⁰ Una storia sociale che non ricalchi più l'idea di essere Intesa come «that shapeless container for everything from changes in human physique to symbol and ritual, and above all for the lives of all people from beggars to emperors», come riporta ERIC J. HOBBSBAWN, *The revival of narrative: Some comments*, in "Past & Present" Vol. 86 (1980), pp. 3-8, qui p. 5. Un tentativo di mettere a fuoco un simile turbinio di suggestioni è quello del "Social History Curators Group", di cui la prima denominazione, Group of Regional Studies, ricalcava l'interesse per la storia prettamente locale nei musei. La nuova denominazione voluta nel 1982 evidenziava la riflessione interna a questo gruppo di giovani neolaureati di storia per interpretare in maniera convincente, attraverso l'allestimento museale, le forze sociali dell'epoca. Volevano poter imprimere nell'apparato allestitivo museale il declino delle industrie pesanti tradizionali e l'ondata di grande consumismo del boom economico che erano in atto. Cfr. MAY REDFERN, *Social history museums and urban unrest: How a new generation of social history curators set out to modernize museum practice in the 1980s*, "Social History in Museums" Vol. 34 (2010), pp. 19-26, qui p. 19. Negli anni Ottanta la storia sociale era divenuta un termine dominante nei musei di storia ma presentava ancora delle incertezze di delimitazione di campo. Infatti, «Some curators saw social history as being only about domestic things, while others could not see it relating to industry, work, travel or transport, health, the land, the sea, war or money – very areas where critical social history practice outside museums was making advances. A change went so far as to question the value of objects as evidence and hence the worth of gathering collections. In so doing, the inadvertently questioned the relevance of the discipline to the museum»: GAYNOR KAVANAGH, *History in Museums in Britain: A Brief Survey of Trends and Ideas*, in *Social History in Museum. Handbook for Professionals*, a cura di David Fleming, Crispin Paine, John G. Rhodes, London, HMSO, 1993, pp. 13-26, qui p. 21. Senza addentrarci nella spinosa discussione in merito alla definizione di storia sociale, riportiamo il modo in cui l'*Encyclopaedia Britannica* sintetizza in breve l'oggetto di studio di questa relativamente giovane branca della storia: «Branch of history that emphasizes social structures and interaction of different groups in society rather than affairs of state. [...] It initially focused on disenfranchised social groups but later began to focus more attention on the middle and upper classes.

maneggiar dato il suo presentarsi come «una zona crepuscolare»¹¹. L'oggetto di interpretazione di M9 si mostra ancora più macchinoso a causa della presenza sempre più dilagante di quella che Landsberg definisce prosthetic memory¹² tanto nel secolo scorso che ancora più nella nostra contemporaneità. Siamo infatti sempre più immersi in un flusso di informazioni derivante da un apporto mediale sempre più ricco dove i racconti sono da rintracciarsi in una narrazione transmediale¹³ che ha iniziato ad incrementarsi fin dal secolo preso in esame. Queste difficoltà, caratteristiche del XX secolo, vanno a sommarsi a una presa di coscienza dell'allora Presidente del Comitato Scientifico di M9,

As a field, it often borders on economic history on the one hand and on sociology and ethnology on the other» reperibile al sito <https://www.britannica.com/topic/social-history> (ultima consultazione settembre 2020). Al fine di mantenere vivo il dibattito tra gli studiosi la Social History Curators Group pubblica dal 1975 dei volumi annuali in cui riporta articoli inerenti a ricerche attuali, nuovi progetti, analisi di esposizioni e novità sull'approccio alla social history. Per maggiori informazioni è possibile consultare l'intero archivio senza alcuna registrazione al sito <http://www.shcg.org.uk/journal> (ultima consultazione settembre 2020). Sebbene sia affascinante l'evoluzione del pensiero intorno alla storia sociale è la sua applicazione al museo a essere importante per la mia tesi. È attraverso una conferenza organizzata dal Social History Curators Group che apprendiamo come concretamente queste pratiche museali siano cambiate, sottolineando come nel nuovo millennio ci sia stata una riduzione nelle scritte di testo, l'inclusione di voci differenti e un maggiore sviluppo dell'interattività, in grado di soddisfare diversi stili di apprendimento; a sostegno dell'osservazione vengono riportati dei case studies quali l'Holocaust exhibition all'Imperial War Museum, l'International Slavery Museum in Liverpool e le Galleries of Modern London at the Museum of London. HANNAH CROWDY, *Do we always get it right? Interpreting our social history collections*, in "Shgc News. The newsletter of the social history curators groups", 70 (2012), pp. 16-19, qui p. 18.

¹¹ Hobsbawm suggerisce questo termine per indicare quel passato ormai appartenente alla Storia che però si configura anche come sostrato di ricordi generali appartenenti a individui che, sebbene non abbiano vissuto quel periodo, ne hanno però ancora un sentore derivante dallo strascico della precedente generazione. Il racconto orale e i documenti di archivio presentano fonti differenti che non sempre sono coerenti fra loro rendendo più ardua l'analisi dello storico. Cfr. ERIC J. HOBSBAWN, *L'età degli imperi 1875-1914*, Roma-Bari, Laterza, 2005, pp. 3-15. Nel volume successivo, in cui tratta il Novecento, intitolandolo *Il secolo breve*, questa difficoltà di interpretazione dei fatti è all'apice, sottolinea la mancanza di una giusta distanza temporale per trattarlo in maniera scientifica. Lui stesso ha vissuto quegli anni e ha sviluppato proprie opinioni e giudizi derivanti però dal suo viverli come abitante di questa contemporaneità e non come studioso. Nonostante ciò la prefazione si immerge comunque in alcune questioni da lui considerate spinose, utilizzando la letteratura a sua disposizione e convegni come fonte del fermento intellettuale sul secolo scorso. ERIC J. HOBSBAWN, *Il secolo breve. 1914-1991: L'era dei grandi cataclismi*, Milano, Rizzoli, 1994, pp. 7-11.

¹² « [...] the person does not simply apprehend a historical narrative but takes on a more personal, deeply felt memory of a past event though which he or she did not live. The resulting prosthetic memory has the ability to shape that person's subjectivity and politics». La forza di questo assunto non trova nell'uso dei nuovi media l'inizio ma la sua evoluzione ed espansione come precisa affermando nella stessa pagina «Through the technologies of mass culture, it becomes possible for these memories to be acquired by anyone, regardless of skin color, ethnic background, or biology»: ALISON LANDSBERG, *Prosthetic memory. The transformation of american remembrance in the age of mass culture*, New York, Columbia Press, 2004, p. 2.

¹³ Non è necessario fare appello alla vasta storia dei media per comprendere come questi siano sempre più presenti nelle nostre vicende storiche e di come di conseguenza la più esaustiva comprensione non può esulare da quel tipo di racconto che Henry Jenkins definisce "transmediale", «ovvero una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'interno del complesso narrativo»: HENRY JENKINS, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. 84.

Cesare De Michelis, che riportava nel catalogo la descrizione delle due anime del secolo: «Un'anima progressista, segnata da importanti scoperte quali la penicillina, l'invenzione della luce elettrica, dell'aeroplano, del riscaldamento, del telefono, dei robot, portando la vita dell'uomo quasi a raddoppiare la sua durata. Se mettiamo in fila tutte queste invenzioni e scoperte questa parte della nostra storia è assolutamente straordinaria ed emozionante [...]. L'altra è il Novecento della più orrenda inciviltà che l'uomo abbia mai potuto concepire, di cui almeno due esempi si collocano al centro del secolo e di cui da più di cinquant'anni ci lecciamo le ferite: la Shoah e la bomba atomica. Da un lato, dunque, il progresso positivo per favorire la vita dell'uomo, dall'altro la volontà di cancellare l'intera storia della civiltà occidentale»¹⁴.

In che modo un secolo così complesso poteva essere organizzato all'interno di un apparato espositivo? Non si intendeva procedere attraverso un susseguirsi cronologico, si rifiutava un approccio al passato novecentesco che ricalcasse la metodologia espositiva sequenziale tipica dei libri¹⁵ e si scelse perciò di abbracciare un «modello a rete»¹⁶. Quest'ultimo all'interno di M9 si è materializzato in un sistema di isole tematiche.

¹⁴ CESARE DE MICHELIS, *M9 e la rigenerazione urbana di Mestre*, in *M9... cit.*, pp. 33-40, qui p.37. Le due anime non si oppongono con forza ma scivolano l'una nell'altra nell'allestimento di M9 che però tende a lasciare maggiore spazio alle innovazioni e ai traguardi raggiunti dalla nostra società mentre tematiche appartenenti alle pagine più oscure della nostra memoria, tanto nazionale che più ampiamente occidentale, vengono inserite in maniera fin troppo pacata per poter spingere alla riflessione il visitatore. Esempio in tal senso sono i pannelli infografici presentati nell'ultima sezione, quella denominata *Per farci riconoscere* in cui una serie di cifre, accompagnate da una mappa rappresentante l'espansione italiana raggiunta nel 1943, espone quelli che sono stati i luoghi dove l'Italia commise le peggiori atrocità: campi di concentramento, rappresaglie, fucilazioni e impiccagioni, armi chimiche e rastrellamenti. Sebbene il pannello sia evidente alla conclusione del percorso non ci si preoccupa di creare la giusta atmosfera per un'esperienza empatica in grado di porci in maniera più critica nei confronti del nostro passato. Per motivi opposti, nella sezione tre, intitolata *La corsa al progresso*, la presenza di un video in loop ad alto potenziale emozionale è resa poco visibile dal suo posizionamento all'interno dell'organizzazione degli altri apparati multimediali della sezione di appartenenza. La resa emotiva è assicurata tanto dal continuum di immagini iconiche relative alle catastrofi derivanti all'impiego malsano delle nuove tecnologie: la guerra in Vietnam, la bomba atomica, gli incendi nelle foreste, le guerre chimiche, la Seconda guerra mondiale, il disastro della diga del Vajont, solo per citarne alcune, ma anche dalla collocazione di una cassa posizionata sopra al divanetto che consente di ascoltare distintamente il sonoro delle immagini senza essere disturbati dai rumori provenienti dalle installazioni vicine. Lo sguardo in alto diretto allo schermo non è però in grado di isolare visivamente, in maniera soddisfacente, il visitatore dal resto della sezione.

¹⁵ In realtà questa presa di posizione non è innovativa, troviamo tracce di questo rigetto già in un articolo del 1982 quando si afferma la deleteria confusione tra il manuale e l'esposizione e di come questa comportasse spesso la realizzazione di brutti ingrandimenti di libri. GADDO MORPURGO, *Lo spettacolo da visitare. Allestimento e comunicazione visiva*, in "Rassegna" 10 (1982), pp. 64-65. In M9 l'ordine cronologico rimane sottotraccia.

¹⁶ Cfr. DE MICHELIS, *M9 e la rigenerazione urbana...cit.*, p. 38. Questa scelta è una dichiarazione di intenti di un allestimento che non intende proporre un percorso definitivo, imposto dall'alto dei suoi progettisti, ma che vuole invece lasciare al visitatore la libertà di muoversi liberamente nei meandri delle tematiche

La scelta nella loro definizione è spiegata nel progetto culturale di Guerzoni, in cui lui stesso afferma come fosse frutto di un'attività pluriennale di benchmark che aveva permesso di far emergere le tematiche più trattate del Novecento e quelle relative alle più grandi trasformazioni del nostro Paese. Individua in tal senso i primi cinque assi tematici: storia sociale, storia economica, storia urbana, storia ambientale e storia culturale. Partendo da questi Guerzoni propose una prima suddivisione più articolata composta da 10 sezioni e 79 sottosezioni¹⁷ che però alla fine non venne applicata. Nonostante quanto preannunciato dal project manager non vi sono richiami puntuali nei suoi documenti di musei o mostre che presentino realtà con le medesime intenzioni progettuali di M9. Nessuno dei musei analizzati forniva la dimostrazione vincente di un museo incentrato sulla storia del Novecento di un determinato popolo. Quelle che proponeva quindi erano suggestioni basate su un bacino di musei che si concentravano principalmente su particolari aspetti del secolo scorso: l'apartheid, la migrazione, le guerre mondiali, la Shoah, la scienza, la tecnologia, le donne, i nuovi media o ancora una lingua¹⁸. Le 10 sezioni tematiche verranno ridotte a 8, inglobando e accumulando alcuni argomenti¹⁹. È

del Novecento. La posizione presa dagli ideatori del progetto sembra, a prima vista, strizzare l'occhio all'interoperatività di Weinber, una strategia della non-anticipazione derivante da un cambio di prospettiva nei confronti del futuro desumibile come approccio dall'avvento di internet. Cfr. DAVID WEINBER, *L'interoperatività come paradigma in Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montanari, Dario Cecchi e Martino Feyles, Milano, Meltemi, 2018, pp. 181-195. Le informazioni in rete sono reperibili attraverso i motori di ricerca e divengono accessibili per l'utente mediante l'inserimento di una keyword attinente all'argomento ricercato. Similmente M9 propone un sapere enciclopedico raccolto entro sezioni che come keywords digitali si propongono al visitatore.

¹⁷ Cfr. GUERZONI, *M9 documento preliminare...* cit., p. 61.

¹⁸ Cfr. *ivi*, pp. 159-208. In ciascuna delle sezioni da lui proposte riporta i musei che trattano quell'argomento, il suo quindi è un lavoro di rimontaggio delle tematiche ricorrenti in maniera distinta fra i musei analizzati. Possiamo individuare nello specifico la suddivisione tematica del *Museo Caya Granada, Memoria de Andalucía* che presenta quattro grandi aree tematiche: la diversità dei paesaggi (dove l'esposizione si concentra sull'evoluzione territoriale), terra e città (argomenta la vita delle comunità nei tempi di guerra e di pace), gli stili di vita (tratta la vita la quotidianità degli andalusi nel corso della storia) e infine arte e cultura (valorizzazione del ricco patrimonio artistico e culturale della comunità andalusa). *Ivi* pp. 176-177. Un altro esempio, più teorico che progettuale, è quello del Musée des Confluences a Lione dove il progresso tecnologico, attraverso esposizioni interattive e virtuali, entra nel museo per la sua capacità di rafforzare la comprensione e l'acquisizione del sapere dei visitatori. *Ivi* pp. 173-175.

¹⁹ In particolar modo è interessante come la nuova proposta delle otto tematiche miri a un approccio che sia il meno discriminante possibile, evidente in tal senso è il caso della sezione tre individuata da Guerzoni e da lui intitolata "Grazie alle italiane". Mantenere una simile espressione, isolarla in una sezione a sé avrebbe comportato una frattura di genere non necessaria e non rispecchiante la realtà contemporanea. L'attività espositiva non è mai un'azione neutra, il mettere in mostra stesso implica l'uso di una chiave di lettura contemporanea che trova nel rapporto con la storia un rapporto dialettico fatto di compromessi che dovrebbero essere chiari al visitatore sin dall'inizio. Si è preferito, nella versione definitiva, riproporre le dinamiche sociali femminili entro contesti in cui l'evoluzione tecnica ha comportato dei mutamenti anche nella definizione delle pratiche sociali delle donne, esemplare in tal senso è la sezione due *The Italian way of Life* dove la l'evoluzione tecnologica degli elettrodomestici e letta attraverso una lente sociale: cfr. *ivi* pp. 79-85.

più probabile che tanto quelle proposte da Guerzoni che quelle definitive abbiano in realtà una fonte diversa derivanti anche queste da un lavoro collettivo molto impegnativo ma che ha origini molto più datate e ben presenti nella mente degli storici contemporanei: *La storia d'Italia* edita da Einaudi, nella suddivisione tematica riportata nel volume cinque, edito in due tomi²⁰.

Non solo la suddivisione tematica è presa in prestito da una precedente e riconosciuta opera storiografica, ma anche l'idea stessa di un museo del Novecento a Mestre non è originale, come all'inizio abbiamo premesso evidenziando gli attriti tra la Fondazione Venezia e il contesto culturale cittadino rappresentato in particolar modo dall'associazione StoriAmestre. Per meglio comprendere in che modo tale rivendicazione ideologica sia realistica può essere utile riportare quelli che sono i punti di convergenza e divergenza tra le due proposte. La riflessione portata avanti da StoriAmestre dimostra numerose consonanze con il progetto M9, a partire dalla possibilità di Mestre di uscire dall'ombra dell'icona Venezia per integrarsi a essa e far parte della sua offerta culturale come esempio paradigmatico dello sviluppo urbanistico e sociale di una città nel corso del Novecento. Mestre è percepita come un ottimo modello su cui lavorare per rielaborare

²⁰ L'impresa letteraria che vide la realizzazione del volume quinto intitolato *I Documenti* venne pubblicata nel corso del 1975 e come i precedenti volumi la sua finalità era quella di ripercorre i cambiamenti che avevano investito l'Italia. Per comprendere meglio come questi tomi possano essere considerati inerenti al progetto storiografico M9 nella sua composizione tematica, è necessario accennare brevemente alla composizione dei cinque volumi di *Storia d'Italia* edita da Einaudi. Nel primo volume vengono espressi i caratteri generali del nostro passato entro un lungo periodo temporale, dal secondo volume al quarto l'approccio è squisitamente cronologico dividendosi in un secondo volume dedito agli avvenimenti svoltisi dal V secolo fino al Settecento, un terzo volume che si concentra nel periodo tra il primo Settecento e l'Unità d'Italia e un quarto che dal 1861 arriva sino agli anni della pubblicazione, anni Settanta del secolo scorso. L'ultimo volume di quella prima articolazione, per l'appunto il quinto, è da intendersi come speculare al primo in quanto ha come scopo quello di illuminare i nodi problematici della vita economica, sociale e culturale entro un arco cronologico più breve. Cfr. *I caratteri generali*, Torino, Einaudi, 1972, qui pp. XXXIII-XXXIV. La corrispondenza di intenti tra il progetto M9 e la Storia d'Italia edita da Einaudi è palese nel voler procedere attraverso un approccio per argomenti finalizzato a mostrare un volto prismatico dell'Italia. Vi sono fitte corrispondenze tra le sezioni di M9 e quelle dell'opera Einaudi: nella prima sezione di M9 intitolata *Come eravamo, come siamo* vengono riprese le tematiche dei seguenti saggi Einaudi: *La popolazione italiana dall'inizio dell'era volgare ai nostri giorni. Valutazioni e tendenze*; la seconda sezione *The Italian way of life* tocca numerosi argomenti del quinto volume Einaudi: *L'alimentazione dell'Italia unita, La cucina, Moda e costume*; la terza sezione, denominata *La corsa al progresso*, trova aspetti rintracciabili nel saggio *Strade e le vie di comunicazione*; la quarta sezione prettamente economica, *Soldi, soldi, soldi*, è quella meno trattata dal volume in chiave contemporanea; *Guardiamoci attorno* è il titolo della quinta sezione che individua delle assonanze nei saggi *Credenze geografiche e cartografie, Da città ad area metropolitana, urbanistica*; la sesta sezione *Res publica* tocca alcuni interessi emersi dai seguenti saggi *Sindacati e lotte sociali, Carcere e società civile, Costituzione e società, Costituzione e cittadino*; la penultima sezione Fare gli italiani propone argomenti simili ai saggi *La canzone popolare, La scrittura, La scuola dell'Italia unita, Università e Istruzione pubblica, L'informazione dell'Italia Unita*; l'ultima sezione, l'ottava, intitolata *Per farci riconoscere*, riprende e aggiorna alcuni aspetti dei saggi *Gli sport, Chiesa e società in Italia dal Concilio Vaticano I (1870) al pontificato di Giovanni XXIII*.

un discorso in merito alle modifiche socio-culturali del secolo scorso, e vi è addirittura chi afferma che l'identità stessa di Mestre sia radicata in questo secolo²¹. Altra consonanza, ancora legata alla dimensione urbana, è la scelta del luogo in cui realizzare il progetto, indicato da molti relatori del convegno con l'ex distretto militare di via Poerio, l'attuale ubicazione di M9²². Vi è un altro aspetto affiorato durante il convegno che, sebbene si mostri in linea con la proposta della Fondazione Venezia, rivela invece la più grande divergenza fra i due, cioè la consapevolezza che in realtà M9 non sia un museo. Questa presa di coscienza deriva dal tentativo di far combaciare la natura dell'oggetto e del soggetto del "museo" con le persone e non con una vera e propria collezione²³. Erano

²¹ Nella prefazione del testo *Un museo a Mestre? Per un museo del Novecento, proposte di storia e dibattito*, scritto in riferimento al convegno del 1996 tenutosi per iniziativa di StoriAmestre, viene riportata esplicitamente questa idea cardine del progetto. Si sottolinea come la decisiva industrializzazione della città necessitasse di essere raccontata attraverso parole chiave come immigrazione urbana, urbanizzazione, consumo, industria e modernità, al fine di poter esprimere le più energiche forze che collaborarono alla sua attuale fisionomia. Cfr. CHIARA PUPPINI e FABIO BRUSÒ, *Presentazione in Un museo a Mestre? Per un museo del Novecento, proposte di storia e dibattito*, a cura di Chiara Puppini e Fabio Brusò, Venezia-Mestre, Liberalto, 1997, pp. 5-12, qui pp. 7-8. Le parole chiave vennero riprese nelle tematiche mentre si perse gradualmente il focus sulla città mestrina a favore di una visione più nazionale, evidente confrontando il carattere socio-urbanistico declinato esclusivamente al territorio mestrino nella mostra che seguì nel 2007 al Centro Candiani intitolata *Mestre Novecento. Il secolo breve della città di terraferma*. Vedi per maggiori informazioni il volume di ELIA BARBIANI e GIORGIO SARTO, *Mestre Novecento. Il secolo breve della città di terraferma*, Venezia, Marsilio, 2007.

²² L'allora Direttore dei musei civici di Venezia, Giandomenico Romanelli, sebbene trovasse nell'area dell'ex distretto Poerio una collocazione strategica, nell'intervista riportata nel volume evidenzia con amarezza le difficoltà burocratiche per una simile localizzazione sperando nella possibilità di poter ripiegare, almeno per una sezione, nell'area di Forte Marghera. A tal fine proponeva già una possibile stratificazione della zona museale composta da laboratori didattici, non finalizzati esclusivamente alle scuole, dove sfruttare i sensi per la scoperta e l'apprendimento, collegando il tutto al territorio attraverso visite naturalistiche e sperimentazioni in laguna che doveva legarsi all'insegnamento universitario e al polo tecnologico. Un progetto quindi di ampio respiro territoriale. Cfr. GIANDOMENICO ROMANELLI, *Conversazione con Giandomenico Romanelli*, in *Un Museo a Mestre?... cit.*, pp. 48-55, qui p. 52. L'idea di collocare il progetto in via Poerio è ripresa anche da Giorgio Sarto e da uno degli ipotetici progetti dell'I.T.S.G. "G. Massari" dell'anno scolastico 1989/1990. Sarto si era inoltre impegnato a realizzare delle possibili planimetrie e la suddivisione storica entro una successione di ambienti, partendo però dal paleolitico. Cfr. GIORGIO SARTO, *Conversazione con Giorgio Sarto*, ivi, pp. 73-83, qui p. 82. Cfr. I.T.S.G. "G. Massari", *Progetti di studenti e docenti dell'I.T.S.G. "G. Massari" per un museo a Mestre*, ivi, pp. 98-107.

²³ «In sostanza capire il passaggio nel corso degli ultimi cent'anni dalla società rurale alla società urbano-industriale che ha prodotto cambiamenti profondi nel territorio, nei modi di vita e di lavoro, nelle forme della convivenza e della socializzazione, nelle norme e nei rituali sociali. Tutto questo non può essere ridotto alla dimensione puramente oggettuale, ma occorre ricondurre l'oggetto al contesto ambientale, culturale e sociale, alla gestualità e alla progettualità umana che l'ha prodotto: non un museo degli oggetti, ma dei soggetti umani nella loro pluralità di vissuti e di diversità di genere e di generazione, presenti con i loro volti, i loro corpi, le loro voci (fotografie, video, ecc.)» MARIA TERESA SEGA, *Il museo che non c'è. Dalla scuola al museo nella città contemporanea*, ivi, pp. 89-94, qui p. 92. Senza scomodare la definizione data al termine museo da ICOM ci pare chiaro come privare il museo dell'oggetto comporta uno sbilanciamento nella relazione tra visitatore e bene culturale in quanto quest'ultimo non è più contemplato.

i cittadini che dovevano essere rappresentati, le vicende quotidiane con le loro implicazioni dovute agli eventi della Storia portate alla ribalta e rese attraenti e comprensibili per il visitatore odierno. Questo scopo non poteva essere raggiunto con l'utilizzo del tradizionale modello museo-teca ma far ricorso a un modello polisensoriale che mirasse a suggestionare e emozionare il visitatore. La migliore modalità per fuoriuscire dai polverosi schemi di un'idea di museografia statica, come attualmente è ancora radica nel pensiero comune, è quella di utilizzare un coerente apparato tecnologico al servizio della trasmissione della conoscenza.

1.2 La vera identità di M9

Per poter affrontare e comprendere la complessa natura di M9 dobbiamo partire da un grande assente: l'oggetto museale.

In occasione della 24^a Conferenza generale dell'ICOM (Milano, 2016) venne discussa e definita la traduzione italiana dei *Concepts clés de muséologie* editi da André Desvallés e François Mairesse, pubblicati per la prima volta in francese nel 2009. Non si è trattato di una mera traduzione letterale ma di un confronto aperto e dibattuto in cui la maggior parte delle voci inserite nei *Concetti chiave della museologia*, a parte poche eccezioni, hanno mantenuto una corrispondenza con i lemmi tradizionalmente utilizzati all'interno dei confronti in ambito museografico e museologico italiano. Fra le poche eccezioni riscontrate troviamo la sostituzione della locuzione bene culturale²⁴ con quello di oggetto museale. Quest'ultimo è analizzato nei *Concetti chiave di museologia*²⁵ partendo dal

²⁴ In Italia tale nozione è materia legislativa nel *Codice dei beni culturali e del paesaggio* che dal 2004 predispose nella parte II dall'articolo 10 all'articolo 130 le principali leggi afferenti alla definizione, alla tutela e alla valorizzazione del bene culturale. Questo è definito nello specifico nell'articolo 10 dove a comma 1 recita «Sono beni culturali le cose immobili e mobili appartenenti allo Stato, alle regioni, agli altri enti pubblici territoriali, nonché ad ogni altro ente ed istituto pubblico e a persone giuridiche private senza fine di lucro, ivi compresi gli enti ecclesiastici civilmente riconosciuti, che presentano interesse artistico, storico, archeologico o etnoantropologico», di cui, nei commi seguenti e nell'articolo 11, si fornisce un elenco dettagliato e il rinvio ad altre leggi per individuare in maniera più specifica cosa è compreso dal legislatore come bene culturale. Anche permutare il termine culturale con museale in realtà è controcorrente rispetto a una tradizione italiana più legata all'idea di patrimonio con cui ampliamo la varietà di referenti possibili. Per comprendere al meglio il significato che il vocabolo patrimonio culturale riveste per la tradizione italiana si suggerisce la lettura di LUCA DAL POZZOLO, *Il patrimonio culturale tra memoria e futuro*, Milano, Editrice bibliografica, 2018 dove emerge con forza l'importanza del valore identitario conservato fra le pieghe del patrimonio.

²⁵ Cfr. M. CRISTINA VANNINI e DANIELE JALLA, *Concetti chiave di museologia*, 2010, Parigi, Armand Colin: International Council of Museums, 2016, pp. 71-75.

significato elementare di oggetto dove si afferma fin da subito come esso non si presenti come un'entità a sé ma come un prodotto che deve essere distinto dal soggetto. Un'altra differenza sostanziale è quella che intercorre fra il termine oggetto e cosa, in cui quest'ultima si fa portatrice di un rapporto di contiguità o strumentalità con il soggetto, implicando perciò nella sua stessa natura una relazione²⁶. Dall'altra parte l'oggetto «sembra ricalcare teoricamente il greco problema, “problema” inteso dapprima quale ostacolo che si mette avanti per difesa, un impedimento che, interponendosi e ostruendo la strada, sbarra il cammino e provoca un arresto. In latino più esattamente, obicere vuol dire gettare contro, porre innanzi. L'idea di objectum implica quindi una sfida, una contrapposizione con quanto vieta al soggetto la sua immediata affermazione, con quanto appunto, “obietta” alle sue pretese di dominio. Presuppone un confronto che si conclude con una definitiva sopraffazione dell'oggetto, il quale, dopo questo agone, viene reso disponibile al possesso e alla manipolazione da parte del soggetto»²⁷.

L'oggetto nella nostra analisi è però caratterizzato dal suo essere museale, al suo cioè essere ricontestualizzato all'interno di un nuovo sistema di valori. Mediazione da cui deriva il cosiddetto “effetto museo”²⁸ che non solo rinegozia il suo statuto iniziale in

²⁶ Questo aspetto è stato messo in luce dal filosofo Remo Bodei che, interrogandosi sul significato delle cose, ha portato a galla una profonda faglia concettuale tra il termine cosa e oggetto. Infatti egli sottolinea che «l'italiano “cosa” è la contrazione del latino causa, ossia di ciò che riteniamo talmente importante e coinvolgente da mobilitarci in sua difesa (come mostra l'espressione “combattere per la causa”). Cosa è, per certi versi, l'equivalente concettuale del greco pragma [...]. Il termine pragma ha in greco un ventaglio di significati che include la questione, la cosa che mi riguarda, ciò in cui mi trovo implicato nella vita quotidiana, l'argomento da discutere e da decidere specie in tribunale o in assemblea, il prendersi cura di qualcosa [...]» REMO BODEI, *La vita delle cose*, Roma; Bari, GLF editore Laterza, 2011, qui p. 11. Silvia Pizzocaro mette in luce ulteriori considerazioni basandosi sul significato emerso dalla dettagliata analisi etimologica del filosofo: «Le cose [...] sono in massima parte oggetti investiti intellettualmente e culturalmente, inquadrati in sistemi di relazioni, inseriti in storie cui danno senso e qualità emozionali e sentimentali. [...] Sono cose perché su di esse e sulla loro singolarità investiamo cariche emozionali, perché - al contrario degli oggetti - non se ne fa soltanto un uso strettamente strumentale»: SILVIA PIZZICARO, *Narrare le cose*, in *Il design vive di oggetti-discorso: design e narrazioni*, a cura di Antonella Penati, Milano/Udine, Mimesis, 2013, pp. 29-50, qui p. 37.

²⁷ BODEI, *La vita delle cose...cit.*, pp. 16-17.

²⁸ Svetlana Alpers sottolinea come “l'effetto museo” sia in realtà un modo di vedere gli oggetti di cui i maggiori responsabili, per la riuscita della trasmissione delle conoscenze, sono coloro che si occupano di organizzare la loro esposizione al museo e non i realizzatori dell'oggetto stesso. SVETLANA ALPERS, *Il museo come modo di vedere*, in *Culture in mostra. Politiche e politiche dell'allestimento museale*, a cura di Ivan Karp e Steven D. Lavine, Bologna, CLUEB, 1995, pp. 3-13, qui p. 5.

base alle scelte curatoriali ma coinvolge anche una reinterpretazione derivante dalla cultura di provenienza dei visitatori stessi²⁹.

Calandoci nel contesto dei musei storici possiamo trarre le difficoltà intrinseche di esposizione di oggetti museali partendo dal presupposto che, a differenza di altre discipline, la storiografia non identificava la cultura materiale come fonte primaria, a eccezione della storia più antica, ma individua in archivi e biblioteche la maggiore fonte d'accesso alle informazioni attinenti agli studi di storia³⁰. Gli oggetti che hanno accesso al museo di storia si presentano rilevanti nel loro essere testimonianza di vicende passate ma anche come detentori di quell'aura benjaminiana che li identifica come unici e autentici, aspetto perso con l'avvento della riproducibilità tecnica³¹. Nonostante questa presa di coscienza dell'illustre studioso, altri hanno evidenziato la possibilità del museo di storia di integrare nell'esposizione del proprio patrimonio culturale l'utilizzo di apparati multimediali di mediazione³² in grado di rendere più comprensibili le conoscenze di cui sono detentori e custodi gli oggetti. Una simile proposta, sebbene non intenda intaccare l'aura dell'oggetto museale, rende implicita la sua manchevolezza³³

²⁹ Baxandall individua il visitatore stesso come elemento attivo nella rinegoziazione dei significati dell'oggetto museale, in quanto plasmato dalla propria cultura capterà in maniera diversa le suggestioni derivanti dalla visione dell'oggetto in quanto le inserirà entro un proprio sistema di valori. MICHAEL BAXANDALL, *Intento espositivo. Alcune precondizioni per mostre di oggetti espressamente culturali*, ivi, pp. 15-26, qui p.20.

³⁰ Cfr. DANIELE JALLA, *Per una storia dei musei di storia* in "Contemporanea" 10 (2007) n.3, pp. 459-471, qui p. 460. Per essere più precisi il patrimonio culturale di riferimento può essere molto più ampio, andando ad abbracciare anche gli edifici storici, le storie significative, il patrimonio intangibile come la musica e la danza, sebbene l'elemento cruciale rimanga l'oggetto, inteso come una sorta di catalizzatore di memorie che permette un approccio autentico. Cfr. RAINEY TISDALE, *Do history museums still need objects?* in "History news", summer 2011, pp. 19-24.

³¹ Cfr. WALTER BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 1935, tr.it. cons., Torino, Einaudi, 2014, p. 8.

³² I due storici Jalla e Crane, quando affrontano la possibilità di integrare l'offerta culturale con delle tecnologie, hanno ancora in mente l'audiovisivo, apparati scenografici e schermi interattivi che devono però porsi con un carattere ancillare rispetto all'oggetto museale. Cfr. JALLA, *Per una storia dei musei...cit.*, p. 468; CARY CARSON, *The end of history museums: What's Plan B?* in "Public Historian" 30 (2008), n.4, pp. 44-64, qui p. 51. Nelle loro considerazioni non viene contemplata la sostituzione della valenza dell'oggetto museale con la mera presenza di mezzi tecnologici di alcun tipo, mentre pochi anni dopo un altro studioso, Rainey Tisdale, si interroga sulla possibilità di una simile sostituzione riflettendo su come la sua progressiva assenza nel museo possa comportare la perdita della delizia e della meraviglia anche se non ne nasconde le potenzialità, se ben bilanciato il suo utilizzo, quindi solo entro una logica di complementarità, nell'agevolare la comprensione dell'oggetto, in particolar modo mediante la contestualizzazione tecnologica. Conclude il suo articolo sottolineando come gli oggetti valgano lo sforzo di essere conservati essendo il centro del dialogo e del significato del loci, la delizia e la sorpresa, l'enigma, la pietra di paragone, il tesoro. Cfr. TISDALE, *Do history museums still need objects...cit.*, pp. 19-24.

³³ In realtà la vera manchevolezza è insita nell'ampliamento democratico del pubblico dei musei. I visitatori spesso non presentano un sufficiente background culturale per comprendere appieno quanto

nel raggiungere la finalità di fruizione e valorizzazione e di conseguenza di tutela, in quanto un oggetto non considerato di valore culturale non verrà nemmeno tutelato, perdendo definitivamente il suo potere identitario e di ricchezza storico-culturale.

Il museo ha accolto fin dal secolo scorso la presenza dell'audiovisivo come elemento appartenente all'apparato espositivo e ne ha incrementato il suo utilizzo proponendo distinte tipologie che ne giustificassero la loro presenza all'interno del museo. Queste, trattate da Elisa Mandelli³⁴, sono in realtà delle coordinate che possono ibridarsi e sovrapporsi ma presentano comunque un orientamento utile per comprenderne il motivo per cui possono entrare di diritto all'interno del panorama museale. La prima categoria che la studiosa riporta sono le immagini d'archivio, che hanno «la capacità “ontologica” di trattenere una traccia reale (...)»; la seconda e più diffusa è quella attinente alle forme documentarie, girate ad hoc per le finalità del museo, che sono il più delle volte frutto di montaggi di documenti di carattere filmico e fotografico reperiti da archivi; ricostruzioni e filmati finzionali con finalità per lo più didattiche e infine le videotestimonianze.

viene esposto e di conseguenza è necessaria una mediazione, ora più di prima. Al riguardo è illuminante l'intervento di Luca Dal Pozzolo al convegno “Strategie partecipative per i musei. Opportunità di crescita” tenutosi tra il 16 e il 17 novembre 2018, in cui sottolinea questo importante gap intergenerazionale inerente alle conoscenze e competenze storiche: «[...] se la storia e alcuni linguaggi specialistici sono le precompetenze per accedere ai musei la battaglia è persa. La mia generazione quando individuava nella storia la chiave d'accesso del mondo non era perché erano tutti storici, ma nessuno dubitava che fosse un loro problema conoscere la storia per approcciare quelle competenze e quel mondo, perciò chi non era in grado si dotava delle competenze necessarie. Oggi viviamo in un mondo completamente diverso ove incidono molti fattori fra cui appunto il digitale. Ciò che sta avvenendo dappertutto è che le barriere museologiche rispetto ad alcuni accessi non vengono interpretate come cose da superare ma privilegi da abbattere. Anche se si chiede alle istituzioni di presentarci le cose in maniera più facile, poi sta comunque a noi avvicinarci. È cambiato il mondo, qualsiasi ostacolo che non ha una comprensione immediata viene considerato un privilegio assurdo. Essere elitisti è inteso come un peccato. Se prima la difficoltà dell'accesso del museo a una comunicazione veloce con le persone poteva essere interpretata come una resa in difficoltà dei contenuti in maniera accettabile e l'audience development doveva superare e cercare di capire come superarlo e cercare di capire come entrare in relazione, ora invece si riduce politicamente in un rifiuto, in un'accusa di elitarietà e di ostacolo alla condivisione. Il problema è che tutto ciò di cui non è possibile appropriarsi con una certa velocità viene considerato un nemico e questa è un effetto secondario ma che ha delle conseguenze enormi. Bisogna partire dall'utente e non da quello che il museo vorrebbe dire». Consultabile al sito <http://www.icom-italia.org/eventi/convegno-strategie-partecipative-per-i-musei-opportunita-di-crescita-le-registrazioni-integrali/> (ultimo accesso settembre 2020).

³⁴ Cfr. ELISA MANDELLI, *Esporre la memoria. Le immagini in movimento nel museo contemporaneo*, Udine, Forum, 2017, pp. 65-80.

Gli oggetti museali delineati nelle pagine precedenti e i dispositivi audiovisivi appena accennati sono accomunati, quando varcano la soglia museale, dall'impegno che hanno nei confronti della memoria.

La memoria del secolo scorso, quella che M9 intende esporre, è un periodo quasi interamente mediato³⁵. Joanne Garden-Hansen mette in risalto le connessioni sempre più forti presenti fra la memoria e i media, arrivando a definirli due facce della stessa medaglia³⁶ e non solo; individua altresì nei media la capacità di negoziare il rapporto tra storia e memoria, lasciando intendere la prima come nozione autorevole e maggiormente legata alla collettività e la seconda come intima appartenente al ricordo personale³⁷. Se riportiamo questo assunto entro la filosofia di M9 è naturale la conseguente ricerca di utilizzare il più possibile i media come immagini fotografiche, tracce radio, spezzoni di film, digitalizzazione di giornali e video-testimonianze tutte provenienti da archivi, per l'esattezza 150 e non solo italiani. L'utilizzo degli archivi è indicativo della volontà di M9 di riattivare un «ecosistema»³⁸ al cui interno è racchiuso un potenziale reinterpretativo. Il lavoro di M9 è stato quello di attingere dai ricchi archivi mediali con la consapevolezza di doversi distanziare da «un'atrofia percettiva³⁹» che percorre l'immaginario comune legato alle fotografie dell'Italia contadina o degli

³⁵ Con questo termine si intendono «i media sotto forma di stampa, televisione, cinema, fotografia, radio e sempre più internet, sono le principali fonti di registrazione, costruzione, archiviazione e diffusione di storie pubbliche e private»: cfr. JOANNE GARDEN-HANSEN, *Media and Memory*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011, p. 1. In origine la citazione faceva riferimento al nostro secolo ed è per questo che è stato inserito internet come parte dei media in quanto è da considerarsi la tecnologia "dominante" del nostro secolo mentre nella seconda metà del secolo scorso il medium principale è stato la televisione di cui implicazioni sociali in Italia sono state trattate nel seguente testo: DAMIANO GAROFALO, *Storia sociale della televisione in Italia, 1954-1969*, Venezia, Marsilio, 2018.

³⁶ Cfr. GARDEN-HANSEN, *Media and Memory...cit.*, p. VIII. Diversamente Alice Cati sottolinea nel rapporto tra memoria e media la capacità di questi ultimi di essere funzionali alla prima per un processo di esternalizzazione della memoria in grado di aumentarne le capacità: cfr. ALICE CATI, *Gli strumenti del ricordo. I media e la memoria*, Brescia, La Scuola, 2016, pp. 46-47.

³⁷ Ivi, p. 6.

³⁸ TIZIANA SERRENA, *La profondità della superficie. Una prospettiva epistemologica per "cose" come fotografie e archivi fotografici*, in "Ricerche di Storia dell'arte", n. 106 (2012), pp. 53-69, qui p. 63. Serrena evidenzia come l'archivio possa essere interpretato come un ecosistema non solo per porre l'attenzione sulle relazioni reciproche esistenti tra gli elementi costitutivi, ma anche per sottolinearne la non passività della sua realizzazione e di successiva riutilizzazione.

³⁹ ANGELA MENGONI, *Figurabilità, montaggio, memoria. Su un atlante di lavoro di Berlinde De Bruyckere in Sul mostrare: teorie e forme del displaying contemporaneo*, a cura di Malvina Borgherini e Angela Mengoni, Milano, Mimesis, 2016, pp. 78-101, qui p. 81. Con questo termine l'autrice intende la ripetizione di un unico "sguardo" e di conseguenza la riduzione dei punti di vista. Analogamente Didi-Huberman afferma che «distruggere e moltiplicare sono i due modi per rendere invisibile un'immagine: con il niente, con il troppo»: GEORGE DIDI-HUBERMAN, *L'immagine brucia*, in *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, a cura di Andrea Pinotti e Antonio Somaini, Milano, Raffaello Cortina, 2009, pp. 241-268, qui p. 256.

italiani in trincea; è stato perciò necessario attuare un'azione complementare che non comprendesse solo un rimontaggio delle immagini fisse e in movimento ma anche una loro ulteriore valorizzazione rappresentata dall'utilizzo di nuove tecnologie di fruizione museale.

Quelle scelte da M9 sono orgogliosamente elencate in loop entro quattro alti pannelli verticali all'inizio del percorso al primo piano e sono affiancate dalle immagini iconiche del Novecento che scorrono senza soluzione di continuità in altri due pannelli adiacenti, l'intenzione è quella di mettere subito in chiaro le due anime caratteristiche del progetto che lo stesso direttore di M9, Marco Biscione, ha sottolineato nel suo intervento all'Exhibition Museum di Roma del 28 novembre 2019, all'interno dell'incontro intitolato "*Going digital: esperienze a confronto*": *la storia del Novecento e l'utilizzo delle nuove tecnologie per la fruizione*. Leap motion, hologram, magic mirror, realtà virtuale, 360° shots, kinect, oculus, 4k, interaction application e augmented reality sono le principali tecnologie che si trovano all'interno dei due piani espositivi⁴⁰ in cui si è collocata l'area espositiva permanente caratterizzata da un ambiente black box, in contrapposizione con il white cube⁴¹ scelto per il terzo piano dedicato alle esposizioni temporanee⁴².

⁴⁰ In realtà non sono presenti tutte le tecnologie nominate anche se nei progetti iniziali in molti casi comparivano.

⁴¹ I due allestimenti si presentano come opposti nelle dinamiche di approccio al visitatore nel suo fargli vivere l'ambiente in cui si trovano. Il white cube predispone un contenitore luminoso dove lo spettatore incontra in maniera diretta lo spazio dell'esposizione in cui gli è permesso cadenzare liberamente il tempo di visita. La black box cinematografica invece nega la mobilità corporea e la percezione dell'ambiente in cui si trovano i dispositivi cinematografici, trasportando in tal modo lo spettatore in luoghi e tempi differenti da quelli della vita reali. Cfr. ANDREW V. UROSKIE, *Between the Black Box and the White Cube. Expanded cinema and postwar art*, Chicago, University of Chicago Press, 2014, p. 5. Inoltre, sono gli architetti stessi vincitori del concorso per il progetto architettonico di M9, Matthias Sauerbruch e Louisa Hutton, a ritenere la realizzazione degli spazi interni dell'esposizione permanente una «immersive reconstructions inside black-box installations» <https://www.internimagazine.com/projects/welcome-to-the-future/> (ultima consultazione settembre 2020).

⁴² La prima mostra tenutasi a M9, dal 22 dicembre 2018 al 16 giugno 2019, è stata intitolata *L'Italia dei fotografi. 24 storie d'autore*. Questa non mirava a una ricercatezza tecnologica, anzi si trattava di una tradizionale messa in mostra di immagini fotografiche rappresentanti uno spaccato dell'Italia dal 1945. A sostegno della scelta vi è la complementarità tra le ricerche fotografiche esposte e le tematiche trattate nella collezione permanente. Si veda per maggiori informazioni il catalogo della mostra DENIS CURTIS, *L'Italia dei fotografi. 24 storie d'autore*, Venezia, Marsilio, 2018. Anche la mostra successiva ha come tema l'immagine, nella fattispecie quella sul corpo. Dal 5 luglio al 17 novembre 2019 si è tenuta infatti la mostra *Tattoo. Storie sulla pelle* dove viene articolata, anche questa volta attraverso un apparato espositivo per lo più tradizionale attraverso l'esposizione di fotografie, video, sculture e disegni, la storia del tatuaggio. In questo caso il nesso teorico è introdotto da Biscione nella presentazione del catalogo dove pone in evidenza come «il tatuaggio, al di là delle valutazioni estetiche soggettive, è diventato uno dei segni delle culture giovanili degli ultimi decenni» MARCO BISCIONE, *Tattoo. Storie sulla pelle*, Milano, Silvana

Prima ancora della sua apertura definitiva M9 ha fatto della multimedialità al suo interno la sua cifra peculiare riscontrabile tanto nelle parole dei suoi maggiori sostenitori⁴³ quanto in alcune testate giornalistiche provinciali, regionali e nazionali⁴⁴, soprattutto all'indomani della prima apertura di prova per la Business Simulation⁴⁵.

M9 quindi si presenta come uno spazio multimediale e multimodale⁴⁶ privo di oggetti museali ma allo stesso tempo colmo di immagini sia di animazioni grafiche che di audiovisivi e fotografie provenienti da archivi, il tutto trattato attraverso una trama tecnologica. Arrivati a questo punto possiamo affermare cosa non è M9, non appartenendo all'idea tradizionale di museo, ci domandiamo allora se la sua forte impronta tecnologica possa da sola bastare per incasellarlo tra i cosiddetti musei virtuali,

Editoriale, 2019, p. 9. È solo con *Lunar City. Vivi l'esperienza*, progettata per celebrare il 50 esimo anniversario dello sbarco sulla luna, che possiamo parlare di mostra interattiva, aperta il 20 dicembre 2020 per poi essere sospesa prima della data di chiusura a causa della situazione pandemica. La curatrice Alessandra Bonavina spiega come la mostra sia ispirata ad un film omonimo uscito nelle sale cinematografiche nello stesso periodo. La finalità della mostra è far vivere delle esperienze, aspetto intuibile fin dal titolo della mostra, «che possano avvicinarsi a quelle che vivono gli astronauti nella stazione spaziale o addirittura vedere da vicino i laboratori della Nasa e di alcune aziende italiane importanti che realizzano i moduli della stazione spaziale. La realtà virtuale è un elemento importante di questa mostra. Avremo la possibilità di entrare all'interno del modulo Columbus, il modulo europeo che attualmente è in uso sulla stazione spaziale internazionale (...)» <https://www.youtube.com/watch?v=lyiNEzGX9Lo> (ultima consultazione settembre 2020), non è stato realizzato un catalogo di questa mostra.

⁴³ A titolo di esempio possiamo riportare il modo in cui durante il Festival della Politica nel 2018, tenutosi nell'auditorium di M9 intitolato a De Michelis, è stato presentato il distretto M9 sottolineando soprattutto le nuove tecnologie del "museo M9", proponendo anche un video promozionale in cui venivano mostrati alcuni chioschi multimediali. L'intero intervento è visibile al seguente sito <https://www.youtube.com/watch?v=xllAu0o7jXI> (ultima consultazione settembre 2020).

⁴⁴ Il "Gazzettino Venezia Mestre" scrive in un articolo del 7 ottobre 2018 «un museo che si "sfoglia" come un tablet, con pannelli interattivi da guardare e cuffie per ascoltare suoni e voci del Novecento, dai dialetti italiani alle cronache sportive del passato» o ancora, nello stesso giorno, il "Corriere del Veneto Venezia e Mestre" elenca le modalità possibili di esperire il XX secolo proposte da M9, riportando la navigazione in ambienti 3D, la presenza di dispositivi multi-touch, di ologrammi e ambienti immersivi. Il 26 ottobre 2018 anche il "Corriere della sera" serba un paio di pagine per raccontare l'imminente avventura di M9 intitolando l'articolo *La storia siamo noi. Mestre, nel museo tutto multimediale sul Novecento. Un investimento da 110 milioni di euro*. Questi sono solo alcuni degli articoli che nei primi mesi di apertura erano stati riportati all'interno del sito ufficiale di M9 in una sezione apposita.

⁴⁵ Le giornate di Business Simulation sono state organizzate da M9 nei seguenti giorni: 6, 13, 27 ottobre e 10 novembre 2018. Questa prima prova sul campo ha permesso di attuare alcune piccole correzioni, prima fra tutte la necessità di segnalare meglio il percorso interno.

⁴⁶ La differenza tra i due termini sta nella diversa messa a fuoco del medesimo oggetto. La multimedialità indaga il veicolo tecnologico utilizzato per la trasmissione della conoscenza mentre la multimodalità sul modo in cui avviene questo processo Cfr. MARCO BORSOTTI, *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento, Milano-Udine, Mimesis, 2017, p. 21*. Si vedano per ulteriori approfondimenti in merito alla distinzione LETIZIA BOLLINI, *Multimodalità vs. multimedialità*, in "Il Verri" n. 16 (2001), pp. 144-148. Cfr. LETIZIA BOLLINI, *Registica multimodale. Il design dei new media*, Milano, CLUP, 2004, pp. 59-63.

materia di discussione fin dall'era dell'elettricità fra i professionisti di museologia e museografia⁴⁷.

Alcune suggestioni sui pensieri relativi all'idea di museo virtuale ci arrivano anche da Simona Caraceni che, nel suo libro *Musei Virtuali/Augmented heritage*⁴⁸, riporta una disamina storica dei suoi sviluppi individuando sei generazioni di “musei virtuali”.

La prima generazione è quella che permette la visita al museo anche da casa, da un qualsiasi ambiente e nonostante sia la più precoce è ricollegabile a progetti più recenti come Google Art Project. La seconda non si limita a mostrare un ambiente statico ma definisce un percorso prestabilito al suo interno, di cui è esempio il progetto per le grotte di Lascaux⁴⁹. La successiva generazione è quella dell'osservazione interattiva meccanica, la prima che identifica onsite e contempla la possibilità di interagire con l'apparato multimediale attraverso schermi e spazi con sensori, senza prevedere la richiesta di ulteriori approfondimenti, come ad esempio il Museo del IX centenario dell'Università di Bologna⁵⁰. Quella che forse più si avvicina alla filosofia di M9 è la quarta generazione, quella interattivo/digitale che non considera più il museo come un contenitore di oggetti bensì di informazioni soprattutto intangibili; eppure l'esperienza mestrina non vi aderisce completamente in quanto aspira a un'esperienza che non sia prettamente cognitiva ma che si estenda anche nella sfera emotiva, evidente nella ricerca di postazioni tecnologiche

⁴⁷ Possiamo ricordare come al terzo Convegno Avicom nel 1993, commissione internazionale nata in seno all'ICOM nel 1991 con la finalità di mantenere vivo il dibattito attorno alle tecnologie al museo, si tentasse già di definire il museo virtuale. In particolare, Maria Grazia Mattei articolò il museo virtuale in tre grandi gruppi uno relativo ai prodotti multimediali (all'epoca CD-I, CD-ROM e Laser Disk) che permettono di “portare a casa” una parte del museo; un secondo gruppo esistente completamente in rete e infine un museo caratterizzato da un massiccio inserimento di tecnologie avanzate per lo più di tipo immersivo, l'unico ad essere quindi sperimentato fisicamente nell'edificio museo. MARIA GRAZIA MATTEI, *Musei virtuali. Dal multimediale alla realtà virtuale*, in *Comunicare AVICOM 93. Atti 3° Convegno* a cura di Marco Tonon, Cosenza, Media House Editore, 1995, pp. 178-183.

⁴⁸ Cfr. SIMONA CARACENI, *Musei virtuali/Augmented Heritage*, Rimini, Guaraldi, 2012. Il libro si basa su seminari e conferenze che hanno avuto luogo tra il 2011 e il 2012: Seminario Residenziale MuseImprese, tenutosi a Parma il 30 settembre e il 1 ottobre 2011; conferenza del network di eccellenza dei Musei Virtuali V-Must organizzato a Bologna il 3 ottobre 2011 e le conferenze internazionali del Planetary Collegium Contiocesness Reframed CR12 e CR13 tenutosi rispettivamente a Lisbona il 30 novembre 2011 e a Cefalonia tra il 30 aprile 2012 e il 1 maggio 2012.

⁴⁹ Si può intraprendere la visita virtuale da questo indirizzo <https://archeologie.culture.fr/lascaux/en> (ultima consultazione settembre 2020).

⁵⁰ Il progetto è relativo alla seconda metà degli anni Novanta e si inserisce ancora all'interno di una “multimedialità elettronica” identificando con il termine oggetti virtuali i documenti testuali, sonori, fotografici, video, ricostruzioni virtuali, filmati panoramici interattivi (Quick Time VR) e le prime sperimentazioni digitali con animazioni, grafiche e ricostruzioni in 2D e 3D. Per approfondimenti si rinvia al sito <https://capucci.org/museo-del-ix-centenario-delluniversita-di-bologna/> (ultima consultazione settembre 2020).

che puntino alla meraviglia. Un passo avanti verso la compartecipazione con il visitatore viene fatto nella generazione successiva in cui si prospetta un approccio definito dall'autrice "costruttivista"⁵¹. La quinta generazione prevede la sperimentazione con oggetti virtuali, permettendo ai visitatori/utenti di costruire la propria conoscenza in base alle proprie inclinazioni personali prevedendo anche la possibilità di incrementare le informazioni attraverso la condivisione di contenuti all'interno di una community. Un esempio che stimola il metodo di approccio appena delineato è l'installazione "Magic Wall for travelling exhibition Sissy and Hungary"⁵² realizzata nel 2019 nell'Hungarian National Museum dove, attraverso una grande parete digitale, è stato possibile visionare sia i 150 oggetti fisici presenti che altri 648 oggetti digitali arricchiti dalle informazioni fornite dai curatori e dalla possibilità di poter scaricare e successivamente condividere e commentare l'immagine attraverso i social media.

⁵¹In realtà definire questa generazione come "costruttivista" è fuorviante, in quanto nel metodo costruttivista applicato al museo non è compresa la condivisione di conoscenze e impressioni dato che si tratta di un'attività cognitiva individuale che comunque deve essere sollecitata. Inoltre, se applicassimo a una mostra o a un museo questa possibilità come metodo di apprendimento sarebbe necessario inserire la figura di un moderatore permanente che controlli le discussioni al fine di non incrementare false considerazioni. Un riferimento per la comprensione del metodo "costruttivista" applicato all'ambito museale è quello dello studioso Hein costruiti dai visitatori basandosi sugli apprendimenti precedenti acquisiti e sugli interessi, quindi attraverso un processo attivo di apprendimento, piuttosto che attraverso il tradizionale metodo di trasmissione. Non era realistico per lui credere che il raggiungimento di una certa conoscenza fosse indipendente dal processo di apprendimento dell'individuo. Si tratta di muoversi all'interno della categoria del dissimile permettendo collegamenti e ristrutturazioni di concetti attraverso la possibilità di confronti tra il nuovo e familiare. Cfr. GEORGE HEIN, *The Constructivist Museum*, in *The educational of the Museum*, a cura di Eilean Hooper-Greenhill, London and New York, Routledge, 1999, pp. 73-79.

⁵² La particolarità di questa mostra si trova inoltre nel progetto di scambio internazionale tra Ungheria e Cina che ha visto la collaborazione con Shanghai Museum, Palace Museum in Beijing, Shaanxi History Museum e Yunna Provincial Museum permettendo la visione della loro collezione in Ungheria. La finalità è quella di poter mostrare più oggetti di quelli che per motivi di spazio, di spese e di tutela difficilmente sarebbero stati esposti in altri luoghi rispetto alla loro abituale collocazione. Questa iniziativa si è aggiudicata il Grand Prize Claude Nicole Hocqard of AVICOM e il suo successo è tangibile anche dalla sua descrizione riportata nel sito ufficiale della competizione: «The Magic Wall was used by an average of almost 4000 visitors each day, with top days seeing as many as 6000 visitors interacting, generating millions of downloads in total. Comparing to the total number of visitors admitted to these venues, the number of interactive users reached almost 45% of all visitors admitted! In addition to employing a novel exhibition method, the Hungarian Museum was also able to collect large amounts of feedback data from Chinese visitors, including likes, download counters and other statistical information. Using in-depth human surveys during the exhibition period, it was also discovered that a significant part of visitors were so impressed by the digital objects that they returned to the exhibition hall for a repeat visit, to find specific objects they missed on their first round. Following the success of this exhibition, the Magic Wall which was developed by Hungarian technology company Back & Rosta, is now used by all participating museums as well as almost 100 other Chinese museums as a permanent installation» <http://www.faimpavicom.org/#/work/public/bdc5c252-bd1a-4808-85c2-52bd1a480812> (ultimo accesso settembre 2020).

L'ultima generazione che Caraceni espone è la più interattiva e si muove su più livelli di realtà comprendendo tanto la realtà naturale che virtuale. L'esempio che propone è quello del Museo della città di Torino che permette l'accesso a informazioni e ad approfondimenti su luoghi, eventi, soggetti e temi legati alla città in base al luogo in cui ci si trova mediante una mappa della città virtuale reperibile attraverso il sito ufficiale del museo. L'aspetto più interessante è il fatto che il Museo è in continua crescita grazie ai contributi offerti da enti, studiosi, cittadini e visitatori⁵³. L'ultima generazione prospettata è quindi un'espansione oltre i limiti fisici delle mura dei musei o meglio è la soddisfazione di quel bisogno di trovare il modo di «collocare il museo all'interno di quel flusso continuo di esperienze che ha assunto una forma così particolare in termini di percezione che di comunicazione come conseguenza fondamentale della evoluzione di dispositivi mobili»⁵⁴.

Nessuna delle generazioni descritte può tuttavia essere considerata adeguata alla proposta di M9 e nemmeno la riformulazione delle stesse categorie proposta ancora da Caraceni pochi anni più tardi⁵⁵. Per quanto sia ancora attivo il dibattito in merito a una definizione univoca di museo virtuale, anche rifacendoci alla spiegazione pubblicata nel sito ufficiale di V-MUST.NET⁵⁶, rete di eccellenza europea nata per indagarne il fenomeno, non riusciremmo comunque a inquadrare M9 al suo interno con esattezza, a causa in questo

⁵³ Per ulteriori informazioni si fa riferimento all'analisi dell'autrice: cfr. CARACENI, *Musei virtuali...cit.*, pp. 23-25.

⁵⁴ MASSIMO NEGRI, *IN & OUT museo digitale e museo territoriale: the expanded museo?* In *Il museo sensibile. Le tecnologie ICT al servizio della trasmissione della conoscenza*, a cura di Berta Martini, Milano, Franco Angeli, 2016, pp. 13-17, qui p. 15.

⁵⁵ Nel 2016 Caraceni pubblica una nuova tassonomia utilizzando come criterio il rapporto reale e virtuale della progettazione. Il risultato sono le seguenti categorie: «reale con reale, identifica il museo tradizionale: opere reali sono esposte all'interno di uno spazio reale, realizzato esclusivamente per fini espositivi; reale con virtuale, comprende tutti i musei che oltre ad esposizioni tradizionali di opere ospitano al loro interno installazioni interattive quali sensitive table, sensitive wall, sensitive floor e installazioni multimediali; virtuale con reale, identifica il museo virtuale: lo spazio in cui ci muoviamo e nel quale sono "esposte" le nostre opere non è reale, ma ricreato virtualmente. Gli ambienti museali che vengono ricostruiti possono riprodurre spazi realmente esistenti, oppure essere progettati in specifico per il museo virtuale, ma la cosa identificativa è che le opere che vengono presentate sono realmente esistenti e riprodotte per essere rese consultabili virtualmente; virtuale con virtuale, in questo caso ci troviamo all'interno di un museo i cui spazi sono ideati e progettati esclusivamente come ambienti virtuali (non esistono realmente) e in cui anche le opere esposte sono realizzate solo virtualmente e specificatamente per il progetto. Un museo completamente virtuale»: SIMONA SARACENI, *Per una tassonomia di musei virtuali*, in *Il museo sensibile. Le tecnologie ICT al servizio della trasmissione della conoscenza*, a cura di Berta Martini, Milano, Franco Angeli, 2016, pp. 86- 92, qui pp. 90-91.

⁵⁶ Al http://www.v-must.net/sites/default/files/D2.1c%20V_Must_TERMINOLOGY_V2014_FINAL.pdf è possibile ricavare ulteriori approfondimenti sul concetto di museo virtuale anche dal documento del V-MUST.NET (ultima consultazione settembre 2020).

caso di maglie troppo larghe di descrizione. Nel sito, infatti, leggiamo: «a Virtual Museum characterized by a mode of communication in which events digital preservation, monuments, artifacts, artworks, customs or beliefs are defined, described and interpreted by a "Sender" who aims at informing and making aware the "Receiver". Description or Exposition may also rely on schematic/ conceptual representations via charts, concept maps, ontologies, outlines, etc... This mode of communication also refers to the organized presentation of items displayed in the form of Exhibitions (temporary or permanent)»⁵⁷.

In realtà a darci una risposta convincente sull'identità di M9 è uno dei maggiori protagonisti degli ultimi anni della sua progettazione, colui che è stato chiamato per supportare e coordinare l'innovazione tecnologica al suo interno, amministratore delegato dell'azienda strumentale di Fondazione Venezia, la società Polymnia, Valerio Zingarelli⁵⁸. Quest'ultimo non ha mai definito M9 un museo, ma ha sempre sostenuto una sua visione più sfumata racchiudibile entro l'espressione «percorso esperienziale interattivo»⁵⁹.

1.3 Progettando la multimedialità, le 8 sezioni di M9

Per la definizione dell'allestimento di M9 l'Advisory Board ha lavorato a stretto contatto con il comitato scientifico storico e con i curatori di sezione al fine di perseguire la corretta interpretazione dei contenuti storici non snaturando i messaggi in favore di una mera "fiera della tecnologia". Si è trattato di individuare le linee generali di azione, un reticolato da far perseguire agli exhibition designer, individuati attraverso una gara per inviti. Quello che è emerso dalla collaborazione delle due compagini e dalla filosofia d'approccio relativa ai viaggi di benchmark di Guerzoni è stata la definizione di tre principali livelli interpretativi: emozionale, narrativo e informativo⁶⁰ a cui è seguito, per ciascuno di questi, la descrizione del tipo di ingaggio e delle tecnologie da poter utilizzare.

⁵⁷ <http://www.v-must.net/virtual-museums/glossary/descriptive-virtual-museum> (ultima consultazione settembre 2020).

⁵⁸ Si è occupato tra il 2013 e il 2018 del coordinamento dell'advisory board ICT, dell'exhibition in generale e dell'interaction design.

⁵⁹ Mia intervista a Valerio Zingarelli del 21 gennaio 2020.

⁶⁰ Mia intervista a Valentina De Marchi del 29 agosto 2020.

Il livello emozionale era quello che richiedeva la maggiore attenzione in termini di tecnologie innovative e all'avanguardia per poter suggestionare e coinvolgere il visitatore attraverso un approccio multisensoriale⁶¹. Per questo livello fu prospettato un ingaggio che desse al pubblico la possibilità di partecipare, immergersi, contribuire, oltre a prendere, condividere e leggere, guardare e toccare.

Quello narrativo doveva basarsi sul racconto di eventi e storie attraverso un alto grado di interattività che permettesse la possibilità di scaricare e utilizzare i contenuti, a tale scopo le tecnologie proposte sono state display digitali (singoli display o videowall), tecnologie touch multiutente e docking station per poter acquisire dei contenuti sul proprio smartphone. Gli ingaggi proposti sono simili a quelli del livello emozionale ma non contemplano la partecipazione⁶², l'immersione e il poter contribuire.

Per il livello informativo, che deve rimanere sotto-traccia, si era pensato a delle installazioni con un grado di interazione ridotto e per tal motivo le scelte tecnologiche auspiccate furono display digitali e tecnologie touch. Ne conseguiva un ingaggio minimo riducendo le possibili attività al leggere, guardare e al toccare.

Furono anche delineate 9 possibili categorie di tecnologie da proporre agli exhibition designer nella realizzazione dei loro progetti: elaborazione in 3D da materiale 2D⁶³, scenari immersivi in realtà aumentata⁶⁴, scenari immersivi, navigazione in ambienti 3D,

⁶¹ Questa tipologia sposta l'attenzione dal versante tecnico-produttivo a quello relativo al visitatore nella sua lettura e ricezione. Implica una stimolazione di più canali sensori. Cfr. BOLLINI, *Registica multimodale...cit.*, p.63.

⁶² Inserire la narrazione all'interno dei livelli interpretativi sottolinea la consapevolezza degli attori del progetto allestitivo dell'importanza centrale che questa ha nell'intraprendere esperienze che siano di divertimento o di apprendimento. Una declinazione innovativa proponibile sarebbe stata quella di un'interazione narrativa per mantenere attiva la partecipazione del visitatore. L'interazione narrativa è una forma digitale di esperienza interattiva in cui è l'utente a influenzare la storia con le sue azioni assumendo quindi un ruolo nel mondo finzionale. Questo approccio, seppur nasce nei game, è applicabile al contesto di apprendimento. Essendo parte attiva di questo mondo virtuale l'utente comprende come le sue azioni abbiano conseguenze significative in grado di modificare lo storyline, è questa la profonda distinzione con altre forme di intrattenimento digitale. Cfr. MARK O. RIEDL e VADIM BULITKO, *Interactive Narrative: an Intelligent System Approach*, in "AI Magazine" 34 (2012), 1, pp. 67-77.

⁶³ Questa può essere utilizzata partendo da materiali diversi: fotografie, incisioni, disegni e pitture al fine di rendere più vivida l'esperienza.

⁶⁴ Si pensava all'utilizzo di occhiali che permettessero di aumentare la realtà circostante per trarre maggiori informazioni, utilizzando un sistema iBeacon per geolocalizzare il visitatore durante la visita. Questa tecnologia non è stata adottata forse per non pregiudicare la fluidità della visita, per motivi di costi o ancora perché semplicemente si pervenne a soluzioni differenti. Questa forma di tecnologia è molto differente dalla realtà virtuale, si tratta tutt'al più di una sovrapposizione di due realtà, «una mescolanza tra reale e virtuale o l'aggiunta di informazioni virtuali nel mondo reale, rendendo tutto ovviamente più verosimile». MARIA GRAZIA MATTEI, *Realtà virtuale* in *La realtà virtuale*, a cura di Cristiano Dal Pozzo,

motion detection and tracking⁶⁵, display digitali, installazioni olografiche tridimensionali, focalizzazione del suono, digital signage⁶⁶.

La gara a invito per gli exhibition designer si è basata su una conoscenza pregressa dei progetti da parte dell'Advisory Board snellendo in tal modo anche l'operazione di assegnazione delle sezioni. Nel 2017 vengono prodotti i primi progetti di allestimento da parte dei cinque studi di progettazione di allestimenti multimediali: Karmachina – Engineering Associates si è occupata della prima sezione, intitolata *Come eravamo, come siamo*, e della sesta, *Res publica*; Nema FX ha trattato la seconda, *The italian way of life*, e la terza, *La corsa al progresso*; Clonwerk – Limitzero si è concentrata sulla quarta,

Federica Negri, Arianna Novaga, Milano, Mimesis, 2018, pp. 17-26, qui p. 24. In realtà l'uomo ha sempre aumentato la realtà dato che «ogni percezione umana implica un sovrappiù rispetto alla sensazione. Ma allora quale sarebbe esattamente la differenza tra la percezione “naturale” e la percezione “aumentata” resa possibile dalle WT (wearable technologies)? La differenza è che nel secondo caso il “di più” non viene dal linguaggio. In certo senso si può dire che quello che cambia è la memoria cui si fa riferimento. La percezione naturale è “aumentata” in virtù della nostra competenza enciclopedica, cioè grazie alla nostra memoria semantica. Invece nel caso della “realtà aumentata” l'incremento deriva da un archivio esterno, da un sistema informatico digitale che è al di fuori dell'individuo»: MARTINO FEYLES, *Augmented Enviromentes. Cosa significa essere al mondo in “Ambienti mediali”*, a cura di Pietro Montanari, Dario Cecchi e Martino Feyles, Milano, Meltemi, 2018, pp. 151-163, qui pp. 158-159. Un'altra differenza sottolineata è il fatto che la percezione “naturale” presenta risorse limitate, che vengono apprese tramite l'esperienza mentre quella “aumentata” è fondamentalmente illimitata e non proveniente dall'esperienza dell'individuo. La realtà aumentata può essere un'ottima soluzione soprattutto nel contesto del parco archeologico, come nel caso del *Brixia Time Machine. The new art glass experience* a Brescia dove è possibile ripercorrere in una time line le varie fasi evolutive del sito utilizzando degli occhialini appositi mentre si ascolta la spiegazione della guida. Vinse nel 2016 il premio F@imp dell'Interactive Multimedia Gold, visionabile al sito <http://www.faimpavicom.org/#/work/public/a3b0df0b-ac87-4903-b0df-0bac87890392> (ultima consultazione settembre 2020). Questo prodotto esperienziale è stato concepito da uno degli exhibition design di M9 che vedremo nel dettaglio nel proseguo dell'elaborato: Carraro Lab.

⁶⁵ Le soluzioni di localizzazione e tagging funzionano interfacciandosi con i dispositivi mobili del pubblico sui quali deve però essere installata una app apposita. Nemmeno questa proposta è stata perseguita sebbene sia stata realizzata una app M9 con altre finalità riconducibili solo in minima parte a un uso on site limitato all'accesso di alcuni chioschi multimediali. L'app propone diverse funzionalità: alla voce “scopri il museo” riporta tutte le sezioni e le sottosezioni mostrando anche la loro collocazione nella mappa; un'altra include l'attività del distretto intitolandola “innovation retail centre” con l'elenco dei negozi appartenenti a M9 district (l'innovativo distretto di cui M9 rientra come parte del polo culturale) e una loro breve descrizione; una sezione “mostre temporanee” è stata inserita per mantenere vivo l'interesse anche dopo la prima visita. Infine, vi sono informazioni pratiche dagli orari ai diversi modi di raggiungere il museo con mezzi pubblici e privati. Anche l'interazione gestuale e audio-vocale è stata vagliata individuando però anche la criticità di non rendere la soluzione accessibile contemporaneamente a più visitatori.

⁶⁶ L'interazione prospettata da questi sistemi è stata individuata in due possibili devices: il totem multimediale e il videowall interattivo. Il secondo è stato proposto per l'allestimento stesso di M9 per ottenere grandi superfici interattive multiutente.

Soldi, Soldi, Soldi; a Carraro Lab è stata assegnata la quinta, *Guardiamoci attorno*; a Dotdotdot sono state affidate la settima, *Fare gli italiani*, e l'ottava, *Per farci riconoscere*.

Nelle prossime pagine intraprenderemo un'analisi delle sezioni attraverso una lettura critica del modus operandi dello studio di progettazione cercando di rintracciarne la cifra nella sezione a esso affidata. Inoltre, mediante la messa a fuoco di particolari postazioni e tematiche, indagheremo in chiave comparativa e riflessiva le scelte adottate.

1.4 Karmachina

Il primo allestimento in cui ci imbattiamo all'ingresso è quello dello studio di Visual Design Karmachina. Si tratta di uno studio composto da professionisti provenienti da diversi ambiti disciplinari e per questo in grado di agire attraverso un approccio interdisciplinare⁶⁷. Nella fattispecie il co-fondatore Paolo Ranieri può vantare un'origine di sangue blu, o per la precisione azzurro, in quanto si è formato professionalmente all'interno del noto collettivo Studio Azzurro⁶⁸. Questa esperienza gli ha permesso di maturare approcci, idee e competenze che ha portato con sé tanto nella co-fondazione nel

⁶⁷ Caratteristica comune anche se con gradi diversi tutti gli exhibition design di M9.

⁶⁸ Studio Azzurro nasce a Milano nel 1982 come progetto di sperimentazione artistica e produzione video. I suoi fondatori - Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi e successivamente, dal 1995, Stefano Roveda - apportavano ciascuno differenti competenze, dalla fotografia alle arti visive e al cinema, dalla grafica all'animazione e in ultimo ai sistemi interattivi. I primi passi vengono compiuti nell'integrare l'immagine elettronica all'ambiente dando vita alle prime ambientazioni. A metà anni Ottanta è la volta dell'esplorazione teatrale che prosegue in contemporanea con il percorso cinematografico. Negli anni Novanta le video ambientazioni evolvono tramutandosi nella ricerca dei cosiddetti ambienti sensibili attraverso una ricerca di interazione più mirata. Dagli ambienti sensibili approdano alla realtà più articolata del museo andando ad affrontare l'idea di museo sensibile che si fa museo di narrazione. Cfr. FABIO CIRIFINO, PAOLOROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, *Ambienti sensibili. Studio Azzurro. Esperienze tra interattività e narrazione*, Milano, Electa, 1999, p. 169. Quella qui proposta non ha l'ambizione di tracciare in maniera esauriente i passaggi evolutivi di questa esperienza che tutt'ora continua a essere attiva, ma ha la finalità di inquadrare, seppur brevemente, l'ambiente intellettuale di provenienza del co-fondatore di Karmachina. La bibliografia inerente al collettivo è molto estesa perciò a fini orientativi indichiamo per la prima fase di sperimentazione VALENTINA VALENTINI, *Studio azzurro: percorsi tra video, cinema e teatro*, Milano, Electa, 1995; FABIO CIRIFINO, PAOLOROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, *Ambienti sensibili. Studio Azzurro. Esperienze tra interattività e narrazione*, Milano, Electa, 1999 e FABIO CIRIFINO, PAOLO ROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, *Studio Azzurro: videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Milano, Feltrinelli, 2007. In merito alla fase successiva STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali* a cura di Fabio Cirifino, Elisa Giardinia Papa, Paolo Rosa, Milano, Silvana Editoriale, 2011 e una serie di cataloghi di mostra fra cui nominiamo a titolo di esempio: STUDIO AZZURRO, *Museo Laboratorio della Mente. Portatori di storie. Da vicino nessuno è normale*, Milano, Silvana Editoriale, 2007 e Vittorio BO, GUIDO HARARI, *STUDIO AZZURRO, Fabrizio De Andrè. Poesia e realtà in mostra*, Milano, Silvana editoriale, 2008. Per una bibliografia completa si rinvia al sito ufficiale <https://www.studioazzurro.com/category/pubblicazioni/> (ultima consultazione settembre 2020).

2003 di N!03 che nella nascita di Karmachina nel 2013, di cui è stato co-fondatore insieme a Vinicio Bordin, già gravitante nella precedente esperienza di N!03, e a Rino Stefano Tagliaferro. Accennare a queste precedenti esperienze ci è utile per trarre quelle che sono le linee guida di questo gruppo di professionisti. L'attenzione all'ambientazione e all'uso scenico dell'allestimento, che sono parte di un'eredità di Studio Azzurro, sono evidenti già in N!03 con opere come *Genova del saper fare* del 2004 presso i Magazzini dell'Abbondanza di Genova dove grandi schermi, oltre a ripensare lo spazio chiedono, ai visitatori di interagire mediante interfacce il più possibile naturali e spontanee⁶⁹. Si tratta di una ricerca dell'identità di Genova attraverso un'analisi tematico-cronologica che sfrutta non solo la capacità dei maxi schermi per far sprofondare i visitatori in altre realtà ma anche le capacità dei movimenti del corpo per poter interagire e scoprire quanto la mostra ha a disposizione per chi si accinge ad esplorarla.

L'immersione e l'interazione è sperimentata soprattutto in allestimenti su temi "politici" come *Rossa. Immagine e comunicazione del lavoro. 1848-2006* del 2007 nella Città della Scienza a Napoli, *I giovani e la costituzione* del 2009, al Museo diffuso della resistenza della deportazione della guerra dei diritti e della libertà di Torino dove compare l'escamotage del movimento di una moltitudine di persone all'interno di maxi schermi per coinvolgere il visitatore creando un ambiente da uno schermo piatto o ancora la mostra *A noi fu dato in sorte questo tempo 1938-1947* nel 2010 al Palazzo del Quirinale a Roma⁷⁰ dove in una parete vengono inserite delle cartoline da osservare mediante piccole feritoie, suggestione che ritroveremo anche in una soluzione per M9. Approdando agli sviluppi di Karmachina incontriamo ancora l'elemento maxi-schermo e la narrazione per immagini di cui è esemplare il progetto di videomapping *A heap of broken Gorizia* del 2015, l'occasione in cui lo studio si è misurato con la rappresentazione della Grande Guerra nelle sue due facce complementari attraverso le immagini che raccontano «il conflitto intimo e domestico di coloro che decisero di rimanere in città - che fanno da controcampo - alle immagini di una guerra "guerreggiata" da truppe, bombardamenti,

⁶⁹ Ad esempio, in una sala dedicata al futuro post-industriale di Genova si chiedeva allo spettatore di puntare delle torce verso due maxi schermi per illuminare porzioni di spazio e ricavarne una topografia del passato permettendo così uno scavo spazio-temporale. Cfr. ELENA MARCHESI, *Videoambienti e nuove narrazioni: N!03 e Karmachina, due gruppi italiani*, in "International Journal of Italian Film and Media Landscapes" 1 (2017), pp. 95-112, qui p. 100.

⁷⁰ Nonostante si tratti di progetti di N!03 vengono inseriti all'interno del sito ufficiale di Karmachina al fine di evidenziarne il proseguo naturale, vedi sito <https://www.karmachina.it/portfolio/categoria/musei-mostre/> (ultima consultazione settembre 2020).

macerie, è la guerra impersonale e brutale delle trincee, dapprima distante, poi vicina, nel suo inesorabile cammino verso la rovina della città»⁷¹. Karmachina lavora sulla scala delle immagini, sfruttando tutte le implicazioni derivanti dall'uso di grandi dimensioni come il videomapping o i grandi pannelli a parete all'interno di esposizioni per l'immersione e allo stesso tempo sfrutta l'interazione per ricercare un rapporto più privato e personale con il visitatore, attraverso un uso delle tecnologie ponderato e mai esaltato.

Sezione 1: Come eravamo, come siamo

La sezione *Come eravamo, come siamo*, la prima che incontriamo, dichiara fin da subito il soggetto dell'esposizione: gli italiani del XX secolo. Tre lunghi pannelli parietali a forma concava propongono le proiezioni di tre ritratti di gruppo degli italiani del 1901, 1961 e del 2011. La disposizione di questi che crea un ambiente quasi a pianta circolare, la proporzione 1:1 delle dimensioni delle figure e l'integrazione di una carta d'identità⁷² per ciascuno degli italiani proiettati comporta la ricerca di un approccio più intimo, personale e identitario. Sebbene siano il risultato di un collage di fotografie d'archivio, relative ai primi due censimenti, e a foto odierne per il ritratto di gruppo relativo al 2011, si è comunque cercato di individualizzare ognuno di loro e di renderlo il più realistico possibile⁷³, attraverso ad esempio leggeri movimenti⁷⁴ per creare un ambiente immersivo ed emotivo. La domanda sorge però spontanea: perché in un museo che si dichiara così innovativo e tecnologico è la fotografia ad accoglierci nella prima sezione? La risposta la troviamo nel catalogo della prima mostra temporanea allestita a M9 dove si evidenzia come la fotografia nel XX secolo sia divenuta lo strumento privilegiato nel racconto

⁷¹<https://www.karmachina.it/portfolio/a-heap-of-broken-images-gorizia-1915-1918/> (ultimo accesso settembre 2020).

⁷² Per ciascun individuo viene indicato il nome, il cognome, l'età, il luogo dell'Italia da cui proviene (sud, centro, nord) e la professione.

⁷³ Il catalogo del museo sottolinea come «ogni figura rappresenta 500 mila persone, è inserita nella famiglia a cui appartiene. Molti personaggi sorridono a sottolineare che l'esito della rivoluzione demografica è stato largamente positivo»: GIANPIERO DALLA ZUANNA, *Come eravamo, come siamo. Demografia e strutture sociali, in M9... cit.*, pp. 57-63, qui p. 57.

⁷⁴ L'effetto vivificante dato dal movimento delle figure presentate è stato più volte utilizzato da Karmachina anche successivamente in altri contesti, per lo più artistici, in cui personaggi e creature hanno preso vita attraverso un uso sapiente e il meno artificioso possibile della tecnologia: esemplari in tal senso *Triptiko. A vision inspired by Hieronymus Bosch*, concerto multimediale che celebra i capolavori di Bosch conservati al Museo del Prado visionabile al seguente link <https://www.karmachina.it/portfolio/triptiko-a-vision-inspired-by-hieronymus-bosch/> (ultima consultazione settembre 2020) e la mostra a Pavia intitolata *Monna Lisa who?* Consultabile al sito <https://www.karmachina.it/portfolio/monna-lisa-who/> (ultima consultazione settembre 2020) entrambi progetti del 2019.

dell'attualità⁷⁵, ragion per cui la ritroviamo tanto come oggetto della prima mostra che come primo medium ad accoglierci.

L'avvicinamento emotivo agli italiani del passato si tramuta in una ricerca palese di empatia attraverso la successiva postazione intitolata “*specchi magici*”. È il passaggio a una strategia di empatia più marcata e rientra nella volontà di stimolare un cambio di prospettiva che, sebbene improbabile, possa permettere al visitatore di ampliare i propri orizzonti percettivi immedesimandosi in un altro diverso da sé, creando in tal modo una connessione, elemento decisivo per comprendere a livello più profondo quanto l'esposizione si prepara a raccontare. Si accede a un'area che a primo impatto può ricordare, nella sua disposizione, una zona camerini di prova: infatti qui il visitatore è invitato a “mettersi nei panni” degli italiani/e del secolo scorso. Attraverso la tecnologia di interazione gestuale a distanza kinect ⁷⁶ è possibile non solo scattare una foto del proprio volto ma anche inserirla, in base alle informazioni di sesso ed età fornite precedentemente, all'interno di differenti foto d'archivio di vari decenni del Novecento sostituendo il viso originale con quello del visitatore. L'integrazione delle due immagini provenienti da momenti temporali diversi intende annullare la nozione di distanza storica al fine di portare nel presente una condizione impossibile che, seppur irrealistica, è funzionale al raggiungimento di una “historical empathy”⁷⁷. La dinamica dello specchio per entrare in empatia con il soggetto di un'esposizione non è una novità nel panorama internazionale espositivo, esemplare è il caso del *Experiencing Frontiers*⁷⁸ progettato nel Cantonal Pavilion a Bienne in Svizzera nel 2002 a opera dell'Atelier Brückner. In quel caso la difficoltà consisteva nel riuscire a rendere visibili e tangibili dei tabù come la violenza domestica, la transessualità e l'eutanasia. La soluzione è stata quella di riportare

⁷⁵ Cfr. CURTIS, in *L'Italia dei fotografi...cit.*, p. 7.

⁷⁶ È una tecnologia che è in grado di acquisire i dati relativi allo spazio e al movimento di corpi e oggetti abbastanza voluminosi, come ad esempio un corpo umano, per poi reinterpretare gli input e riutilizzarli in base allo scopo predefinito dal software. Per la sua tecnologia rientra fra quelle che potremmo definire tecnologie “wow”. È molto probabile che la scelta di una simile tecnologia sia da ricercare anche nella vicinanza come le avanguardistiche proposte del settore gaming.

⁷⁷ Geerte M. Savenije e Pieter de Bruijn argomentano l'*historical empathy* in un articolo di analisi empirica del successo derivante dall'applicazione di metodologie atte al suo soddisfacimento. Si legge nell'articolo anche la definizione di *historical empathy*: «The concept of historical empathy has been developed through history teaching methodology theories. It involves the reconstruction of people's perspectives through the acquisition of knowledge and understanding of the broader historical contexts in which figures have acted and an analysis of the possible motives, beliefs and emotions that guided their actions» GEERTE M. SAVENIJE e PIETER DE BRUIJN, *Historical empathy in a museum: uniting contextualisation and emotional engagement*, in “International Journal of Heritage Studies”, 23 (2017), n. 9, pp. 832-845, qui p. 833.

⁷⁸ Cfr. ATELIER BRÜCKNER, *Scenography 2. Staging the space*, Basel, Birkhauser, 2019, pp. 32-35.

sette testimonianze anonime che prendevano la forma di silhouette indefinite in grado con il loro carico emotivo di attrarre il visitatore per poi, dopo essersi riunite in un happening collettivo, porgli di fronte uno specchio a dimostrazione che ciascuna storia raccontata sarebbe potuta essere la sua.

Il racconto dell'identità non può essere scisso dal rapporto con l'Altro, anzi è indispensabile il confronto. In tal senso il percorso prosegue in una sottosezione dedicata al tema della migrazione. I registri intrapresi sono tre: uno informativo, uno narrativo e uno ludico. Il primo ha il compito di rendere i dati delle principali rotte migratorie e i relativi numeri visibili e comprensibili attraverso l'uso della proiezione di un planisfero che li affronta attraversando tutto il secolo. Il video in loop propone, a intervalli decennali, il movimento emigratorio degli italiani verso gli altri Stati attraverso frecce di colore blu che compaiono in contemporanea con il fenomeno opposto, cioè quello immigratorio, caratterizzato dal colore identificativo rosso. Il piano narrativo si compone poco sotto, dove un lungo tavolo ospita quattro monitor touch a cui sono stati abbinati altrettanti schermi dall'allusiva forma a valigia. Interagendo con il monitor è possibile scegliere una delle sei storie, per lo più attinenti all'emigrazione italiana entro lo stesso territorio nazionale ma anche estero. Vengono raccontate in prima persona attraverso una voce narrante mentre scorrono le immagini di documenti, cartoline, foto e lettere.

La componente ludica consiste nel presupporre l'idea di gamification⁷⁹ ma in realtà quello che si propone è semplicemente un gioco attinente ai racconti. Lo scopo del game consiste nello scegliere l'oggetto che con maggiori probabilità, basandosi sull'epoca e lo status del migrante, poteva essere stato messo in valigia. In questa sottosezione la tematica è

⁷⁹ Ogni sezione presenta un game finalizzato a stimolare la riflessione o la comprensione anche solo attraverso il gesto meccanico di alcuni argomenti trattati dalla sezione. Nel corso dell'elaborato verranno tratti solo i game considerati più interessanti dal punto di vista dell'impegno richiesto al visitatore. Per comprendere meglio cosa si intenda con gamification riportiamo la definizione comparsa nell'articolo di Shunli Liu and Muhammad Zaffwan Idris elaborato in occasione della 6th International Forum on Industrial Design (IFID 2018): «Gamification is the use of elements of game design in non-game contexts. This definition helps distinguish 'Gamification' from 'Game'. The term 'nongame contexts' tends to mean that the purpose of using game elements is to help accomplish other things»: SHUNLI LIU e MUHAMMAD ZAFFWAN IDRIS, *Constructing a framework of user experience for museum based on gamification and service design*, in "MATEC Web Conferences" 176 (2018), pp. 1-5, qui p. 2. Questi elementi sono lo stimolo a raggiungere una ricompensa, accedere attraverso sfide a livelli superiori, mettersi in competizione e personalizzare il proprio percorso con la consapevolezza di poter riprovare più volte lo stesso livello. Nei game di M9 non troviamo tuttavia nessuno di questi aspetti. Per maggiori dettagli rinviamo al sito <https://www.gamification.it/gamification/meccaniche-e-dinamiche-della-gamification/> (ultima consultazione settembre 2020).

stata trattata con meno empatia rispetto a soluzioni più inclusive proposte in musei dedicati. Il Museo della Memoria e della Migrazione di Genova (MeM)⁸⁰ all'inizio del percorso affida al visitatore la riproduzione del passaporto di un emigrante. L'uso di questo strumento permette una visita emotivamente più vicina alla storia del singolo passeggero in quanto inserendo il documento in un lettore per codici a barre il visitatore verrà a conoscenza degli eventi che hanno interessato quel viaggiatore nei vari step contrassegnanti il suo viaggio. Un altro museo emblematico è quello di Ellis Island che propone l'accesso all'archivio digitalizzato degli immigranti sia dal museo stesso che dal sito online⁸¹ permettendo quindi un'attività di esplorazione dei dati e non solo di visualizzazione. Il museo però si apre ulteriormente ai suoi visitatori permettendo loro di pubblicare una foto che li ritragga per andare a comporre la cosiddetta Flag of Faces⁸². Il suo essere in continuo mutamento vuole rappresentare la varietà dei cittadini americani, sottolineando un'identità mai data per certa ma in continuo cambiamento, un messaggio di inclusività quindi attraverso un montaggio di immagini.

Nonostante questo messaggio tutto americano, nel 2017 al Festival di Cannes il regista messicano Alejandro González Iñárritu avverte la necessità di presentare un'opera come *Carne y Arena. Virtually Present, Physically*⁸³, un'installazione di realtà virtuale in cui possiamo individuare la migliore soluzione in termini di empatia per il trattamento del tema della migrazione. Questa installazione mette il visitatore nella condizione di vivere la drammatica avventura di essere intercettati, insieme ad altri migranti, dalla polizia di frontiera mentre si cerca di varcare il confine per entrare negli Stati Uniti. «Sperimentare con la tecnologia VR per esplorare la condizione umana è superare la dittatura dell'inquadratura, attraverso la quale le cose possono essere solo osservate, e reclamare

⁸⁰ Il progetto di questo museo deriva dalla realizzazione di una mostra particolarmente riuscita al Galata Museo del Mare a Genova. La mostra intitolata *La Merica! Da Genova a Ellis Island, il viaggio per mare negli anni dell'emigrazione italiana* tenutasi al terzo piano del museo divenne poi permanente offrendo in maniera stabile 40 postazioni multimediali ai suoi visitatori. Per maggiori informazioni si rinvia al seguente volume: LUCA BASSO PERESSUT, FRANCESCA LANZ, GENNARO POSTIGLIONE, *European museums in the 21st century: setting the framework. Volume 2*, Milano, Politecnico di Milano, 2013, pp. 383-391. Un altro aspetto interessante che condivide con il museo di Ellis Island è l'accesso all'archivio degli emigranti tramite il suo sito web infatti è possibile effettuare delle ricerche all'interno del database del Centro Internazionale Studi Emigrazione Italiana (CISEI), <http://www.ciseionline.it/2012/archivio.asp> (ultima consultazione settembre 2020).

⁸¹ <https://heritage.statueofliberty.org/> (ultima consultazione settembre 2020).

⁸² <https://www.statueofliberty.org/discover/flag-of-faces/> (ultima consultazione settembre 2020).

⁸³ Per la descrizione di un'esperienza in prima persona dell'installazione si rinvia al seguente saggio: ADRIANO D'ALOIA, *Virtualmente presente, fisicamente invisibile*, in *Immersività ed emersività nella realtà virtuale a partire da "Carne y Arena" di Alejandro G. Iñárritu*, in *La realtà virtuale...* cit., pp. 120-136.

lo spazio necessario al visitatore per vivere un'esperienza diretta nei panni degli immigrati, sotto la loro pelle e dentro i loro cuori»⁸⁴, con queste parole Iñárritu spiega il motivo per cui aveva preferito questa tecnologia al mezzo filmico. Quella che sperimentano i visitatori è una forma di “simulazione incarnata”⁸⁵ che allo stesso tempo è però anche “disincarnata”⁸⁶, una condizione che caratterizza la tecnologia della realtà virtuale. Vedremo nelle sezioni due e cinque come anche M9 opti per il suo utilizzo all'interno del suo percorso esperienziale sebbene con finalità completamente diverse rispetto a quanto espresso con questo esempio.

Dato che le sezioni tematiche di M9 non sono legate da una logica sequenziale andiamo ora ad analizzare l'altra sezione affidata all'exhibition designer Karmachina: la sesta, denominata *Res publica*.

Sezione 6: Res publica

Questa sezione è trattata attraverso cerchi concentrici dove la storia delle due guerre mondiali e gli sconvolgimenti politici che hanno portato l'Italia sino al suo status di Repubblica sono narrati mediante uno sguardo partecipante. In questa sezione il bilanciamento tra le installazioni di forte impatto emotivo e quelle prettamente informative come il wall intitolato *I conflitti del Novecento*, dove gli eventi vengono descritti e documentati con immagini entro le grandi categorie temporali dell'Italia liberale, fascista e repubblicana. È un'installazione ben riuscita in quanto permette al

⁸⁴ Alejandro G. Iñárritu presenta *Carne y Arena* (Visually Present, Physically Invisible), comunicato stampa, http://www.fondazioneprada.org/wp-content/uploads/1-Carne-y-Arena_Cannes_comunicato-stampa.pdf (ultima consultazione settembre 2020).

⁸⁵ Posizione teorica «secondo cui la percezione di un'azione finalizzata accende i medesimi circuiti neurali di un soggetto (in particolare i cosiddetti neuroni specchio) attivati nell'esecuzione di quella stessa azione. Tali strutture e dinamiche neurali sarebbero dunque alla base di ciò che la psicologia estetica e la psicologia cognitiva, in diverse epoche, hanno etichettato con il termine generale di “empatia” per descrivere una modalità immediata e prelinguistica di comprensione dello stato interiore dell'altro nell'ambito di una relazione, sia essa reale o artificiale»: D'ALOIA, *Virtualmente presente...cit.*, p. 121. Ne consegue che con la simulazione in realtà virtuale possiamo avere reazioni emotive e comportamentali simili se non uguali all'esperienza diretta.

⁸⁶ Ivi p. 128: «Il corpo dello spettatore scompare dal suo campo di visione (non si vedono le proprie mani se le si porta di fronte al visore, né si vedono i propri piedi – eppure così marcatamente stimolati – se si china il capo), e tale assenza genera un paradossale conflitto tra stimolazione tattile e percezione visiva. (...) Peraltro, è proprio questo conflitto tra incorporazione e disincorporazione all'origine dei malesseri – vertigini, nausea, chinetosi – menzionati nella manleva, i quali sarebbero nettamente ridotti restituendo allo spettatore un'effettiva sensibilità tattile (cosa che accade in alcuni game attraverso i guanti tattili) corrispettiva alla visione del proprio corpo in azione».

visitatore di approfondire le tematiche che più gli interessano senza per questo dover vagliare tutto i contenuti offerti dalla sezione⁸⁷.

Le installazioni più squisitamente finalizzate a toccare le corde dell'anima sono quelle deputate all'allestimento delle vicende delle due guerre mondiali, delle campagne coloniali, della criminalità e della dinamica delle masse davanti ai maggiori oratori politici della storia di Italia.

La Prima Guerra Mondiale è trattata quasi con riserbo e le sue vicende umane sono incastonate all'interno di un alto pannello curvo parietale dove il visitatore è invitato a scrutare all'interno di feritoie, una soluzione che come abbiamo accennato in precedenza era già stata utilizzata da N!03 nella mostra *A noi fu dato in sorte questo tempo 1938-1947*. Come in quell'occasione è una storia personale quella che viene riprodotta, attivata in questo caso dal pulsante posto al fianco di ciascuno dei visori-cannocchiali posizionati a diverse altezze. Al di sopra di questi dei monitor trapezoidali presentano in loop scenari di guerra. Il doversi avvicinare e osservare all'interno di una parete è una pratica che all'apparenza può sembrare quasi voyeuristica ma che in questo caso si fonda ancora sull'immedesimazione. La parete non rappresenta un ostacolo alla vita di trincea, ma è la vita di trincea essa stessa. La metafora che riveste è finalizzata a catapultare il visitatore non al di là delle vite dei soldati della Prima Guerra mondiale ma al di qua. Ascoltando

⁸⁷ Non tutte le sezioni di M9 sono attente al sovraccarico cognitivo come la sesta. Questo aspetto non è secondario in quanto può essere un elemento deleterio per la riuscita della visita. La nozione di sovraccarico cognitivo nel contesto di apprendimento è stata proposta da John Sweller negli anni Ottanta e si è rivelata utile per successive riflessioni che sono sfociate all'interno della teoria del multimedia learning. Quello che più ci interessa all'interno del contesto museale è la scelta di proporre diverse stratificazioni di approfondimento al fine di non intaccare con una sovrabbondanza di informazioni la memoria a breve termine che per sua natura è limitata. Non raggiungere questa memoria significa non poter integrare le nuove conoscenze con quelle precedenti già conservate e rielaborate nella memoria a lungo termine. Cfr. JOHN SWELLER *Implications of Cognitive Load Theory for Multimedia Learning in The Cambridge handbook of Multimedia Learning*, a cura di RICHARD EDWARD MAYER, Cambridge, Cambridge University Press, 2005. Le implicazioni del sovraccarico cognitivo vengono riprese anche nello studio dei pubblici al museo. Nella fattispecie Stephen Bitgood sottolinea come la soglia di attenzione sia limitata, motivo per cui evidenzia una serie di pratiche da mettere in atto per migliorare e per mantenere l'attenzione del visitatore senza per questo sovraccaricarlo di informazioni. Al riguardo si veda STEPHEN BITGOOD, *Engaging the visitor. Designing Exhibits that work*, Edinburgh, MuseumsEtc, 2014. Di questo aspetto è stato ad esempio tenuto conto dallo studio di architetti italiani Migliore+Servetto che, nell'allestimento del Museum Chopin, si interessano al diverso grado di conoscenza e di capacità di apprendimento dei loro pubblici proponendo addirittura quattro livelli di approfondimento (bambini, adulti, esperti, persone con problemi di vista o di udito). Cfr. ICO MIGLIORE, *Time to exhibit. Directing spatial design and new narrative pathways*, Milano, Franco Angeli, 2019, p. 168.

le loro storie in prima persona e osservando le immagini fotografiche stereoscopiche⁸⁸ animate per l'installazione. Karmachina predispone un approccio intimo e privato, lo stesso ricercato nella mostra sopra richiamata. La vita nelle trincee è stata trattata in modo più avanguardistico dal Museo del San Michele a Sagrado⁸⁹ in cui vengono proposte tra le varie installazioni multimediali quindici postazioni con visori e cuffie che consentono una piena immersione nella quotidianità della guerra di trincea. L'exhibition designer di M9, sebbene esperto nell'utilizzo di tecnologie all'avanguardia, preferisce lavorare sull'ambiente fisico reale attraverso connessioni con installazioni tecnologiche che non disgiungano la percezione del visitatore con lo spazio espositivo. È una scelta consapevole, una dichiarazione di intenti di rimanere aggrappati alle opportunità conoscitive che l'ibridazione reale e artificiale ancora può offrire. Il suo infatti è un approccio più teatrale che filmico, le stesse immagini stereoscopiche rinviano a un contesto scenografico⁹⁰.

La successiva sottosezione che si presenta alle spalle del visitatore è dedicata alle campagne coloniali. Al riguardo lo storico Nicola Labanca ha sottolineato quanto questo tema per l'Italia sia un argomento poco studiato e di difficile emersione anche nel contesto delle ricorrenze pubbliche⁹¹. Ne deriva che anche l'allestimento di un simile passato è un

⁸⁸ La scelta di questa tipologia di immagini non è casuale, ha le proprie radici storiche nell'impiego delle immagini stereoscopiche durante il primo conflitto mondiale. Tematica non del tutto sconosciuta e affrontata anche dalla mostra di Franco Gengotti nel 2005 a Milano intitolata *Lo stereoscopio in Trincea*. La mostra intendeva documentare l'interesse di alcuni fotografi (Luigi Marzocchi, Federico Erba e Sandro Saba) nell'utilizzo dell'immagine stereoscopica per documentare i tragici momenti del conflitto. All'epoca della mostra si contavano più di 3000 lastre negative in vetro in condizioni molto critiche ed è per questo che la finalità dell'esposizione era anche quella di sensibilizzare il pubblico al loro restauro attraverso l'acquisto del mini-catalogo: FRANCO GENGOTTI, *Lo stereoscopio in trincea*, Milano, Gengotti Editore, 2015. Per ulteriori informazioni si rinvia al sito <http://www.fototeca-gilardi.com/blog/lo-stereoscopio-in-trincea/> (ultima consultazione settembre 2020).

⁸⁹ <http://www.museodelmontesanmichele.it/> (ultima consultazione settembre 2020).

⁹⁰ Jonathan Crary propone una breve riflessione comparativa tra l'immagine stereoscopica e il teatro: «Ci sono alcune analogie superficiali fra lo stereoscopio e la concezione classica della scena teatrale, che condensa lo spazio bidimensionale del fondale e lo spazio estensivo della realtà in una scena illusoria. Tuttavia, quello teatrale rimane uno spazio in prospettiva, poiché il movimento degli attori sulla scena tende a razionalizzare le relazioni tra i differenti punti. Nell'immagine stereoscopica c'è invece uno squilibrio del funzionamento convenzionale dei parametri ottici. Certe superfici, sebbene composte con giochi di luce e di forme che normalmente designerebbero un senso di volume, sono percepite come piatte; oppure dei piani che normalmente dovrebbero apparire bidimensionali, come per esempio un recinto rappresentato in primo piano, sembrano occupare aggressivamente lo spazio. Ne consegue che il rilievo o la profondità dell'immagine stereoscopica non hanno né una logica né un ordine che tendono a dare un senso di unità»: JONATHAN CRARY, *Le tecniche dell'osservatore*, 1990, tr.it. cons. Torino, Einaudi, 2013, p. 130.

⁹¹ Nelle prime pagine de *La guerra italiana per la Libia, 1911-1931*, lo studioso sottolinea come nel 2011 si sia celebrato il 150esimo dell'unità d'Italia ma senza ricordare in maniera significativa come quell'anno fosse stato anche il centenario della guerra in Libia; scarsi accenni sono stati riportati nei media ma per

argomento delicato e di attuale dibattito come dimostra anche il caso del recente progetto di riallestimento della collezione dell'ex Museo coloniale di Roma, nato con lo scopo di far conoscere le "imprese" coloniali italiane negli anni Venti, all'interno del Museo delle Civiltà. La curatrice dell'ex Museo coloniale, Rosa Anna Di Lella, ha riportato in un'intervista quelle che potrebbero essere le possibili linee guida da perseguire nel momento in cui ci si appresta a ri-mediare una collezione nata come mezzo propagandistico. Si traggono due principi connessi tra loro che si fondano sull'importanza della relazione: il primo vede il museo come luogo in cui porre e raccogliere domande al fine di decostruire stereotipi e idee sedimentate su un argomento poco conosciuto come la "colonialità" e il secondo richiede la presenza di molteplici punti di vista che devono essere sostenuti da altrettanti linguaggi e prospettive disciplinari mantenendo vivo l'interesse nelle potenzialità offerte dai dispositivi di visione⁹². Un racconto corale che non si limiti a un unico interprete e protagonista.

Dopo aver compreso la permanente difficoltà nell'espore un simile argomento, possiamo analizzare la proposta di Karmachina per M9. Una parete sfregiata da profondi tagli netti apre la visione verso un piccolo ambiente non accessibile. Il pavimento è coperto da uno strato di sabbia dove sono state impresse delle orme di cui non si sa chi sia l'artefice. All'altezza dello sguardo del visitatore, oltre la parete e lo strato di sabbia, si scorge un grande schermo che trasmette in loop delle immagini attinenti alla guerra coloniale, documentari d'archivio e addirittura cartoni animati. A differenza della sottosezione precedentemente descritta, in questo caso il pannello parietale è da intendersi come un ostacolo che rende difficoltosa e disagiata la visione. Si potrebbe pensare che la finalità sia stata quella di mostrare l'attuale approccio della storia italiana nell'integrare al suo interno questo periodo scomodo che però fa parte del nostro passato e lascia aperte delle ferite, quelle che metaforicamente proposte ci permettono di osservarlo sebbene da distanti. Le orme a terra sono il simbolo di un'assenza di cui abbiamo però la prova di un

un fatto di contingenza dovuto a un altro conflitto armato in quelle terre, la guerra civile di Mu'ammār Gheddafi. Cfr. NICOLA LABANCA, *La guerra italiana per la Libia, 1911-1931*, Bologna, Il Mulino, 2012.

⁹² Ancora oggi non è stato definito un documento di programma finale con la definizione precisa delle modalità di allestimento museografico e il lavoro sarà molto lungo dato che prevede il coinvolgimento nel lavoro di cittadini afro-discendenti che attualmente vivono in Italia e di studiosi ed esperti che vivono in Libia, Etiopia, Eritrea e Somalia. L'intervista a Rosa Anna Di Lella realizzata da Viviana Gravano e Giulia Grechi, risalente al 14 luglio 2020, è consultabile integralmente al sito <https://www.roots-routes.org/mostrare-una-collezione-coloniale-riflessioni-sul-futuro-riallestimento-al-museo-delle-civilta-di-roma-intervista-a-rosa-anna-di-lella-a-cura-di-viviana-gravano-e-giulia-grechi/> (ultima consultazione settembre 2020).

passaggio. Non ritroviamo nessuna delle proposte individuate dalla curatrice dell'ex Museo coloniale, anzi ci si presenta come l'installazione più passiva della sezione.

La più riuscita invece è probabilmente *L'arena politica*, il fulcro fisico ed emotivo della sezione. Il visitatore, entrando all'interno di un ambiente circolare, si trova attorniato da una moltitudine di grandi schermi che proiettano simultaneamente le immagini storiche di folle animate dai discorsi politici che vengono riproposti all'interno di un teatrino olografico incastonato nel fluire delle immagini degli schermi. Nel teatrino si alternano in loop i busti dei grandi leader politici del Novecento. La coincidenza con gli autentici video delle piazze e i discorsi realmente tenuti dai protagonisti, mostrati al visitatore attraverso un realistico ologramma⁹³, agevola una comprensione immediata del contesto ambientale e storico dell'epoca. Il coinvolgimento non è più intimo ma pubblico, si serve della moltitudine, come già accaduto nelle mostre già citate *Rossa. Immagine e comunicazione del lavoro. 1848-2006* e *I giovani e la Costituzione*.

A conclusione dell'indagine attraverso le postazioni più significative della sezione riportiamo quella dedicata alla criminalità e alla giustizia. L'idea sorprendente di Karmachina non consiste solo nell'inserire le testimonianze delle più note vicende criminose italiane all'interno di un allestimento ispirato al parlatorio delle carceri ma anche nel dar voce ai diversi protagonisti di questi avvenimenti. L'installazione è suddivisa in quattro postazioni con altrettante tematiche (reati finanziari, criminalità

⁹³ L'idea base dell'ologramma è quella di simulare la presenza di oggetti o persone come se fossero davvero davanti ai nostri occhi. È una tecnica in realtà che vanta origini molto più antiche e l'ologramma di per sé è la sua riformulazione in chiave odierna. Sebbene l'effetto ottico sia stato scoperto dall'italiano Giovanni Battista della Porta che lo testimonia nel suo *Magia Naturalis* 1584, il più diretto antenato dell'ologramma è il cosiddetto Pepper's Ghost, portato alla fama nella seconda metà dell'Ottocento dal suo ideatore Henry Pepper, professore di chimica di Londra. L'effetto era utilizzato soprattutto a fini di intrattenimento, infatti «in origine, durante le rappresentazioni teatrali, veniva creata una stanza in una posizione invisibile per il pubblico (definita "sala blu"), adiacente e perfettamente corrispondente al palco principale. Questa stanza nascosta poteva essere situata sotto il palco principale o di lato. In questa stanza nascosta, figure reali (personaggi, oggetti) si muovevano davanti a una potente fonte di luce. Una volta illuminate, queste figure venivano riflesse da una superficie trasparente obliqua (tipicamente uno specchio) che era posizionata con un angolo di 45° tra la stanza nascosta e gli spettatori. A causa di un effetto ottico, l'immagine riflessa era proiettata automaticamente sul palco, davanti agli occhi degli spettatori, su una determinata superficie. In questo modo, era possibile creare effetti fantasma, quindi un'illusione della realtà». EVA PIETRONI, DANIELE FERDANI, MASSIMILIANO FORLANI, ALFONSINA PAGANO e CLAUDIO RUFA, *Bringing the Illusion of Reality Inside Museums—A Methodological Proposal for an Advanced Museology Using Holographic Showcases*, "Informatic" 6 (2019) n.2, pp. 1-43, qui p. 6. L'ologramma come lo conosciamo oggi è stato teorizzato solo alla fine degli anni Quaranta dello scienziato ungherese Dennis Gabor che ottenne il premio Nobel per la fisica nel 1971 per questa invenzione. L'aspetto che rimane però è l'essenza fantasmagorica che nel caso di M9 si tramuta nella rappresentazione di personaggi come Mussolini, Togliatti e Aldo Moro.

organizzata, terrorismo politico e corruzione) entro cui poter scegliere la storia da ascoltare e soprattutto quale punto di vista interpellare fra quelli proposti: di volta in volta il cronista, l'avvocato della difesa o dell'accusa, il pubblico ministero, un testimone o un membro della giuria. Questa volta l'apparizione nello schermo riflettente è più intima, l'attore che interpreta il personaggio scelto parla al visitatore, lo guarda. Riprendendo le parole di Elisa Mandelli potremmo anche noi sostenere che «a rendere davvero “vivi” i soggetti che raccontano la propria storia non è solo il loro movimento, ma più a fondo il fatto che essi siano in grado di rivolgersi direttamente al visitatore e instaurare con lui una relazione»⁹⁴.

1.5 Nema FX

Proseguendo la nostra analisi delle sezioni attraverso i loro realizzatori ci occupiamo dell'exhibition designer Nema FX, che presenta un rapporto con le nuove tecnologie molto diverso rispetto alle sezioni appena delineate. Questo studio offre un'anima più tecnologica e meno incline a tematiche prettamente culturali, infatti sono innumerevoli le tipologie di prodotti di cui si occupa fra cui ricordiamo documentari, animazioni, spot pubblicitari, film, app, prodotti di realtà virtuale e installazioni interattive, solo per citarne alcune. Negli ultimi anni Nema FX sta cercando un connubio proficuo tra le sue sperimentazioni nella realtà virtuale e l'esperienza cinematografica. Al riguardo lo scorso anno ha presentato al MIA⁹⁵ il progetto italiano per la diffusione delle scenografie realizzate in realtà virtuale, con lo scopo di immettere nel mercato degli strumenti che aiutino le produzioni, i registi e gli scenografi ad avere una valutazione immediata della scena prima ancora di iniziare a girare il film⁹⁶. Questo recente progetto ci riconduce agli

⁹⁴ Cfr. MANDELLI, in *Esporre la memoria...cit.*, p. 88.

⁹⁵ «MIA è il primo mercato italiano che unisce tutti i segmenti dell'industria audiovisiva (Film | Drama Series | Doc). Con oltre 1500 professionisti provenienti da 58 paesi, ad ogni edizione, MIA è una piattaforma prestigiosa per i top players dell'industria audiovisiva nazionale e internazionale, rivolto a produttori e distributori di contenuti high-end: un hub dove nascono accordi per i film e le serie televisive transnazionali, e dove instaurare e rafforzare le relazioni di business tra i leader del mercato globale». <https://www.miamarket.it/it/chi-siamo/chi-siamo/> (ultima consultazione settembre 2020).

⁹⁶ È attraverso le parole del regista Stefano Reali che possiamo meglio intendere l'innovazione che Nema FX intende apportare al mondo cinematografico: «è un software che permette a un regista, a un produttore, a un autore o anche a un broadcaster di indossare degli occhiali e di visualizzare il mondo di quel film prima di averlo girato. Quindi consente una creatività e una capacità anche emotiva di capire a che cosa ci si sta avvicinando semplicemente perché qualcuno ha fatto dei disegni, delle foto di background con una macchina particolare a 360° che poi ha inserito in un computer e ha ricostruito il

esiti realizzati per M9 dove è soprattutto lo spazio virtuale che viene indagato attraverso diverse soluzioni che come avremo modo di vedere saranno spesso ridimensionate optando per soluzioni più tradizionali.

Sezione 2: The italian way of Life

La seconda sezione, intitolata *The italian way of Life*, nel presentare gli usi e i costumi italiani attua una scelta di differenti tematiche quali gli ambienti domestici, la moda e la salute. Esse si inseriscono nel percorso in maniera sbilanciata evidenziando una fin troppo marcata propensione per l'ambiente cucina in tutte le sue declinazioni⁹⁷. Nonostante questa premessa l'insieme delle postazioni gravitanti nella sfera della "cucina" risulta comunque ben orchestrato, e avremo modo in seguito di scoprire modi diversi per esperire le stesse quattro cucine scelte come modello rappresentativo dei quattro decenni analizzati: 1900, 1930, 1950, 1980.

La prima postazione che andiamo a indagare da vicino è un'estesa animazione a ciclorama⁹⁸ a 180° finalizzata ad accogliere il visitatore all'interno delle cucine. Ciascuna di queste è spiegata ai visitatori da dei personaggi che abitano lo spazio ricreato da questo *trompe l'oeil* virtuale portando in evidenza i cambiamenti che l'introduzione di nuovi elettrodomestici ha apportato nelle loro vite. Non si tratta però di una mera trasposizione tecnologica della simulazione pittorica sopra espressa in quanto vi sono piccoli dettagli che lasciano presagire la volontà di creare una terza dimensione di comunicazione tra

mood di quel mondo»: <https://www.youtube.com/watch?v=cHtLPby7YHo> (ultima consultazione settembre 2019).

⁹⁷ Lo spazio predisposto per gli altri ambienti della casa è molto più esiguo e si riduce a un'installazione per ciascuno.

⁹⁸ La spiegazione di cosa sia il ciclorama o panorama compare in un articolo della rivista "Romanticism on the Net": «Il brevetto concesso a Robert Barker il 19 giugno 1787 descrive un "congegno o apparato completamente nuovo", denominato "La Nature à Coup d'Oeil" (la natura a colpo d'occhio), che era in grado di evocare una realtà virtuale tridimensionale che si estende in cerchio completo attorno allo spettatore, a un orizzonte immaginato (e quindi a un implicito al di là). Gli elementi specificati dal brevetto includevano un dipinto cilindrico, un edificio circolare progettato per esporre quel dipinto, una piattaforma panoramica al centro dell'edificio e intercettazioni posizionate in modo che gli spettatori non potessero vedere i margini superiore o inferiore del dipinto. In contrasto con una galleria o uno spazio espositivo convenzionale, il brevetto di Barker chiarisce che si tratta di un ambiente ottico che dipende da (e riproduce esso stesso) relazioni spaziali abbastanza specifiche tra il paesaggio, la rappresentazione del paesaggio, l'ambiente in cui tale rappresentazione viene visualizzata e lo spettatore di quelle rappresentazioni»: PETER OTTO, *Between the Virtual and the Actual: Robert Barker's Panorama of London and the Multiplication of the Real in late eighteenth-century London*, in "Romanticism on the Net", 46 (2007): <https://www.erudit.org/fr/revues/ron/2007-n46-ron1782/016130ar/> (ultimo accesso settembre 2020).

quella reale e quella virtuale. Uno di questi consiste nell'isolare, ai lati della scena principale, gli elettrodomestici e gli utensili individuati dai personaggi come agenti di mutamento e quindi caratterizzanti il loro tempo. Il porsi in un dialogo a "tu per tu" con il visitatore e il fatto che i personaggi oltrepassino spesso i confini dell'inquadratura a loro riservata, stimola la sensazione di una condizione di realtà ibrida. Le prime introduzioni nel museo di questo tipo di apparato avevano finalità opposte rispetto a quella appena vista, cercavano infatti di creare un ambiente unico e immersivo⁹⁹.

La successiva postazione riprende il tema delle cucine attraverso una declinazione più sociale e nello specifico di genere arrivando a intitolare l'installazione *Non solo mamme*. La meraviglia sviluppata dalla grandiosità del ciclorama ora è sostituita dall'intento narrativo tradotto da Nema FX nella realizzazione di quattro schermi a parete rappresentanti ciascuno una delle cucine prima animate. Un VoiceOver e una colonna sonora ispirata ai temi e alle epoche trattate accompagnano il visitatore. La cucina è ora attraversata dall'interno, la telecamera propone un'inquadratura a ritmo ondulatorio quasi a voler imitare il volo dell'insetto che si vede in movimento sullo sfondo. Come un insetto indisturbato, infatti, osserviamo le cucine da prospettive inedite¹⁰⁰ durante l'assenza dei loro proprietari, i documenti video e fotografici dell'Istituto Luce accompagnano questo approccio onirico dove traiamo notizie più specifiche sulla realtà sociale delle donne di quell'epoca in connessione con l'ambiente della cucina.

L'ultima avventura all'interno delle cucine si serve della tecnologia della realtà virtuale attraverso degli Oculus che permettono una reale immersione al loro interno. Nonostante la grandiosità di una simile sperimentazione è rilevante riportare come non fosse la prima volta che in Italia ci si interrogasse sulla rappresentazione virtuale delle cucine del secolo scorso come testimonia il progetto MUVI¹⁰¹. L'uso della realtà virtuale non è infatti un

⁹⁹ È di esempio in tal senso il noto ciclorama della guerra civile di Atlanta del 22 luglio 1864, realizzato nel 1886 ha iniziato a viaggiare per la nazione per poi fermarsi in maniera definitiva ad Atlanta ma solo dal 2018 nella sua ubicazione attuale all'Atlanta History center. Si tratta di un ciclorama evocativo che con la sua rappresentazione del passato intende ancora agire nel futuro di chi lo guarda. È un'opera che riveste una forte pregnanza politica e di conseguenza ha visto cambiare nel corso dei secoli anche il modo di essere osservato e giudicato: cfr. DANIEL JUDD, *Cyclorama: An Atlanta Monument*, in "Southern Cultures" 23 (2007) n. 2, pp. 23-48. In questo caso però abbiamo di fronte un oggetto museale e non un dispositivo realizzato ad hoc per l'espressione di una nozione da rimediare all'interno di un percorso espositivo.

¹⁰⁰ È soprattutto in questa postazione che emerge l'esperienza pluriennale di Nema FX nel cinema e nelle sue proposte più contemporanee e innovative.

¹⁰¹ MUVI, Museo virtuale della vita quotidiana nel XX secolo, nasce in realtà come applicazione per la resa virtuale dei musei anglosassoni dedicati alla vita quotidiana nel 1999 e approda solo successivamente nel contesto bolognese attraverso l'implementazione di un sito web ipertestuale e multimediale, suddiviso

approccio innovativo sebbene la risoluzione delle immagini ricreate con i software cambi notevolmente con il passare del tempo. Infatti, basandoci sugli studi di Maria Grazia Mattei¹⁰², è possibile individuare il primo antenato tecnologico della realtà virtuale nel Sensorama, un simulatore multisensoriale ideato da Morton Heiling nel 1960. Questo dispositivo consisteva in una cabina entro cui venivano mostrati dei filmati mentre il soggetto, seduto davanti, avvicinava solo la testa al suo interno per essere poi avvolto da plurime sensazioni: il vento, gli odori, i suoni, la visione tridimensionale e le vibrazioni. In M9 è stata predisposta un'area apposita denominata *Ai fornelli* dove riproponendo l'omonima conformazione vengono proposte quattro postazioni a sedere di realtà virtuale con Oculus, una per ogni cucina. È la prima installazione di realtà virtuale del percorso, un'esperienza che per molti è innovativa e per questo rientra nel cosiddetto effetto "wow" ricercato in ogni sezione che qui però risulta molto più palese rispetto alla prima sezione. Nonostante si tratti del primo approccio diretto e immersivo alla realtà virtuale all'interno del percorso è più probabile che quella che esperirà il visitatore sarà una forma di realtà ibrida altalenata tra emersione ed immersione¹⁰³ dovuta soprattutto alla presenza del cavo di collegamento tra gli oculus e la postazione che ogniqualvolta viene intercettato riporta alla mente del visitatore la sua propriocezione nello spazio di M9 fuoriuscendo dall'ambiente virtuale. Altro aspetto che denaturalizza l'immersione è l'utilizzo di un joystick per muoversi all'interno¹⁰⁴, aspetto precedentemente considerato da Nema FX e

nelle sezioni di vita economica, politica e sociale della Bologna di fine Ottocento ad oggi e una sezione domestica concentrata sugli anni Cinquanta del secolo scorso con maggiore respiro nazionale, e di una ricostruzione 3D digitale di un interno domestico della fine degli anni Cinquanta. Quest'ultima è stata seguita nel 2008 dalla ricostruzione di una cucina anni Trenta e anni Ottanta e da altri progetti che miravano a riproporre addirittura intere abitazioni del secolo scorso. L'aspetto che più ci interessa in questa sede è la consapevolezza del carattere didattico di una simile resa realistica sebbene ancora ancorata al monitor di uno schermo. Per maggiori informazioni sugli stadi progettuali di MUVI si rimanda alle seguenti fonti: http://muvi.cineca.it/Il_progetto.html (ultima consultazione settembre 2020), MARIA CHIARA LIGUORI, *Muvi. Museo virtuale della vita quotidiana nel secolo XX evoluzione di un progetto*, in "Storia e Futuro. Rivista di storia e storiografia online" (2008) n. 18, pp. 1-17.

¹⁰² La studiosa riporta una sintetica linea temporale di quelle che possono considerarsi le maggiori evoluzioni nell'ambito della realtà virtuale prendendo in considerazione tanto dei dispositivi tecnologici quanto opere cinematografiche e letterarie per saggiare allo stesso tempo quella che era la percezione diffusa del suo possibile utilizzo. Cfr. MATTEI, *Realtà... cit.*, pp. 17-26.

¹⁰³ Questa dinamica è stata studiata e sperimentata dal Dipartimento di Psicologia dell'Università di Padova all'interno del progetto *Mediated presence* il cui resoconto, redatto nel 2002 da Anna Spagnoli e Luciano Gamberini, si può riscontrare al seguente indirizzo web, al https://www.researchgate.net/publication/239062742_ImmersionEmersion_Presence_in_hybrid_environments (ultima consultazione settembre 2020).

¹⁰⁴ Questo permette di avvicinarsi ai mobili e agli utensili presenti all'interno e talvolta di aprirli e di leggere delle spiegazioni. La resa realistica si basa soprattutto sull'attenzione della luce e delle relative ombre, è possibile inoltre per il visitatore scegliere se navigare all'interno dello spazio domestico alla luce del giorno o nella penombra della notte.

risolto attraverso l'uso di una pedana entro cui muoversi indossando scarpe e sensori di movimento, proposta che venne però scartata.

Senza abbandonare del tutto l'ambito culinario riportiamo un interessante confronto tra il primo progetto dell'exhibition designer nel 2017 e quello alla fine realizzato per la postazione denominata *Dalla fame alla sazietà*. La proposta dello studio consisteva nella realizzazione di una dispensa digitale che permettesse ai visitatori, tramite un menu di navigazione a tablet, di scegliere e quindi di visualizzare le informazioni, le immagini e i video di approfondimento inerenti ai prodotti esposti come oggetti digitali¹⁰⁵ nella proiezione parietale a schermo. Quanto venne poi realizzato si discostò profondamente dal coinvolgimento del visitatore, dato che si optò per un video in loop che prevedeva una fruizione passiva. L'idea della dispensa e quindi della conservazione dei prodotti venne però soppiantata da un immaginario più vicino al nostro quotidiano consumistico, al punto da essere abusato e quindi probabilmente di poco impatto, come quello pubblicitario¹⁰⁶.

Uscendo dal settore cucine entriamo in quello della moda italiana dove ci accoglie la ricostruzione di una passerella particolarmente interessante dove i visitatori sono chiamati ad agire per scegliere quale modello rappresentativo dei quattro decenni analizzati debba

¹⁰⁵ Questi sarebbero stati delle ricostruzioni derivanti da una particolare scansione 3D in grado anche di mostrare in maniera realistica la texture. Per cercare una maggiore aderenza alla realtà non è solo l'aspetto a essere curato ma anche la possibile manipolazione dell'oggetto digitale che attraverso il movimento del dito sul tablet può essere ingrandito e ruotato sino a 360° imitando i movimenti abituali legati all'uso dello smartphone.

¹⁰⁶ Nel video i prodotti venivano mostrati entro una vorticoso giostra di cui incalzante e dinamica era anche la musica di accompagnamento. Sarebbe stato forse più interessante trasmettere degli spot pubblicitari relativi ai prodotti per sottolineare il cambiamento di approccio nei confronti del consumatore nel corso del tempo. L'avvicinarsi eccessivamente alla realtà di ogni giorno all'interno di un percorso esperienziale come M9 che nasce con l'intento di avvicinarsi con spirito critico al Novecento è una strategia poco costruttiva in termini di conoscenza in quanto non permette di percepire quel dissimile differenziale che funge da miccia per la riflessione e il confronto. In tal senso risuonano attinenti, nonostante i vent'anni che ci distanziano, le parole di Cerri quando sottolineava come l'obiettivo dell'allestimento fosse quello di intercettare il "monstrum": «L'allestimento è l'ideazione di uno spazio architettonico per l'intercettare il Monstrum, quel particolare stacco individuato nell'organizzazione sistematica del sapere, o l'anomalia che si fa notare attraverso un lieve spostamento di senso, o perché si cristallizza in una forma, una apparizione, che altrimenti non si potrebbe visualizzare, un artificio approntato per decifrare i criteri scientifici dell'espone dentro il viaggio labirintico, il racconto allusivo, l'invenzione. (...) La struttura espositiva introduce al racconto, comunica attraverso la rappresentazione, illude con la costruzione di nuove prospettive, di nuovi punti di vista. (...) Intercettare il Monstrum significa operare attraverso un'architettura dell'allestimento capace di evocare il silenzio piuttosto che i rumori del formalismo ostensivo e destabilizzante (che mostra la sua ingombrante presenza)». PIERLUIGI CERRI, *All'estire per...intercettare il Monstrum* in "Abitare" 401 (2000), p. 91.

sfilare. La dinamica è molto simile a quella proposta per la dispensa, con la differenza che la scelta del singolo visitatore viene mostrata nel *videowall* estendendone la visione agli altri visitatori. I personaggi passeggiano dietro allo schermo come ombre indefinite, come nei retroscena delle sfilate di moda, e si palesano solo quando vengono chiamati dal visitatore. Dato che si tratta di due differenti *outfit* per coppia, mostrare solo sedici completi di abbigliamento sarebbe stato troppo riduttivo sebbene dal forte impatto visivo, per tal motivo questa sottosezione è integrata lateralmente da schermi che permettono una navigazione quasi enciclopedica nel mondo della moda italiana. Un simile bacino visuale poteva essere stato messo a frutto attraverso un'attività creativa che permettesse ad esempio l'ibridazione delle texture, dei materiali e delle forme degli abiti per ripensare la moda passata in termini più critici e pratici, approfondendo poi successivamente le motivazioni che hanno portato in un determinato periodo a preferire un aspetto piuttosto di un altro. Il visitatore potrebbe riproporre una propria "collezione" digitale di abbigliamento alternativi a cui magari affiancare dei commenti. Una simile proposta avrebbe potuto arricchire i contenuti di M9 e allo stesso tempo offrire un maggiore senso di partecipazione. Un'analogia strategia è stata intrapresa ad esempio nel *Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum* di New York nel 2011 mediante una particolare penna in grado da una parte di salvare gli oggetti virtuali e reali presenti al museo semplicemente appoggiandola su un apposito simbolo e dall'altra di disegnare su un tablet delle linee utili, sia per individuare degli oggetti della collezione che richiamano i tratti riprodotti che per realizzare disegni tridimensionali. Attraverso questa dinamica partecipativa e creativa che consente la composizione di una propria raccolta personale, consultabile e condivisibile dal sito ufficiale del museo, i visitatori sono stimolati all'esplorazione degli oggetti della collezione¹⁰⁷.

Sezione 3: La corsa al progresso

Ad accoglierci all'inizio della sezione troviamo uno schermo touch in cui sono inserite 41 micro biografie e scoperte/invenzioni di studiosi che hanno cambiato definitivamente lo stile di vita mondiale. Si trovano alla "testa" dell'innovazione e sono inseriti all'interno di una sorta di tavola periodica degli elementi alludendo implicitamente all'importanza

¹⁰⁷ Cfr. HAIDY GEISMAR, *Museum Object Lessons for the Digital Age*, London, UCL Press, 2018, pp. 44-62. Si rinvia anche al sito ufficiale <https://www.cooperhewitt.org/new-experience/> (ultima consultazione settembre 2020).

delle loro attività come materia prima per il successivo progresso di cui M9 si vuole fare testimone e che questa sezione declina soprattutto per l'aspetto tecnico-scientifico.

È all'interno di questo percorso che compaiono gli unici oggetti di M9. Sono rinchiusi all'interno di gabbie, non di teche, si discostano da ogni sentore di unicità dato che si tratta di prodotti seriali. Sono esposti come modelli rappresentativi di ogni decennio del Novecento e non presentano alcuna particolare spiegazione, se non attraverso brevi video generici. Non vi è alcuna traccia dell'aura di Benjamin¹⁰⁸ nel loro essere oggetti industriali sottratti dal circuito economico del mercato, sebbene sia comunque presente una forma di rimediazione che cambia il loro statuto di oggetti comuni. Un simile allestimento decontestualizzato li priva della loro funzione e ci porta a osservarli con un approccio diverso. Non è l'irripetibilità di ognuno di loro a renderli funzionali alla narrazione dell'esposizione, ma il loro essere oggetti simbolo di un determinato periodo storico. Semiofori di ricordi lucidi o offuscati per le generazioni più giovani si prestano ad essere guardati senza soggezione. Possiamo concludere che sia la loro natura di oggetti seriali che la loro messa in scena nel percorso di M9 li esula dall'essere intesi come oggetti museali.

Se in questa installazione gli oggetti sono presenti fisicamente e non raggiungibili, in quella successiva, intitolata *Anatomia di un oggetto*, divengono oggetti digitali e si prestano a essere manipolati, sezionati e analizzati. Il visitatore si trova davanti cinque alti schermi presentanti ciascuno lo stesso menu da cui scegliere una delle sei categorie: lampadina, telefono, computer, radio, automobile e plastica. Ognuna di queste propone l'evoluzione dei suoi prodotti e l'analisi dettagliati delle, componenti di ciascuno. L'aspetto più interessante è la dinamica di interazione proposta da Nema FX attraverso la tecnologia kinect che abbiamo già incontrato. In questo caso però la manipolazione è più realistica in quanto i movimenti delle mani determinano il movimento a 360° dell'oggetto oltre che la navigazione. Il sensore è posto nella sbarra che separa, come un distanziatore, il visitatore dall'oggetto esposto. Nonostante la facilità con cui si possono apprendere i gesti da utilizzare per navigare, non tutti sono così intuitivi, non sempre il sensore capta il movimento rendendo difficoltoso il suo utilizzo. Trattando il tema della

¹⁰⁸ A sostegno di tale affermazione riportiamo la lettura di Benjamin proposta da Elisabetta Cristallini la quale sottolinea come per il filosofo l'aura si manifesta nell'unicità e nella lontananza, entrambi elementi che in questo caso vengono a mancare. Alcuni degli oggetti esposti infatti si possono ancora trovare nelle case degli italiani. Cfr. ELISABETTA CRISTALLINI, *Lo slittamento dell'aura nell'arte contemporanea*, in "Rivista di estetica" 52 (2013) pp. 27-31.

manipolazione digitale non possiamo non accennare agli sviluppi tecnologici dei *gloves* per la realtà virtuale¹⁰⁹ che stanno registrando consistenti perfezionamenti per migliorare le loro prestazioni aptiche, simulando la temperatura, inserendo dei controller di precisione che consentono il maneggiare di oggetti virtuali e persino di poter suonare¹¹⁰. La ricerca del contatto, della manipolazione che è stata rievocata in chiave tecnologica presenta però radici molto profonde all'interno della pratica culturale. Infatti, è solo con l'apertura al pubblico dei musei nel XIX secolo che si ha una progressiva limitazione della manipolazione della collezione. Nei secoli precedenti non toccare gli oggetti messi a disposizione dal collezionista rappresentava una mancanza di interesse. Si trattava di un atto di estrema fiducia che poteva rendere vulnerabile di furto o danneggiamento quanto custodito. La maggiore motivazione del veto è quindi sociale: non si tollerava che persone provenienti da un'estrazione sociale poco abbiente potessero toccare oggetti tanto preziosi, che non potevano essere macchiati dalla volgarità del tocco di un ignorante incapace di apprezzarne a fondo la ricchezza¹¹¹.

Molto più coinvolgente, anche a livello tattile, sarebbe stata la sottosezione legata ai mezzi di trasporto e la mobilità se non fosse stata mutata in un'installazione a fruizione passiva tramite video in loop, come abbiamo già visto in un'altra loro stimolante proposta poi bocciata. Il progetto iniziale intendeva coinvolgere non solo lo sguardo del visitatore, ma aspirava anche a sfruttare il senso dell'equilibrio a suo favore per meglio trasmettere

¹⁰⁹ Antenato degli attuali *gloves* utilizzati nella realtà virtuale è il *DateGlove* sviluppato nel 1985 dal VPL Research Inc, si tratta di guanti che se indossati permettono di interagire con lo schermo del computer. Nel video promozionale propongono i possibili ambiti di utilizzo del guanto, in primis viene indicato l'ambito medico, a seguire la manipolazione di oggetti virtuali e infine la pittura virtuale attraverso il *glove*. Poco dopo, dalla medesima azienda, venne realizzato l'*EyePhone*, degli occhiali speciali che combinati con i *DataGloves* permettevano di vedere e muovere oggetti nell'ambiente ricreato dal computer. Per maggiori informazioni in merito ai suoi primi sviluppi si rimanda al video promozionale sopra citato e all'intervista a Jaron Laniers: https://www.youtube.com/watch?v=fs3AhNr5o6o_e <https://flashbak.com/jaron-laniers-eye-phone-head-and-glove-virtual-reality-in-the-1980s-26180/> (ultima consultazione settembre 2020).

¹¹⁰ Cfr. ARIANNA NOVAGA, *The mind feels its way into the very depths of the picture*. *Solidità, sdoppiamento e superficie, dalla stereofotografia al virtuale*, in *La realtà virtuale...* cit., pp. 139-148, qui p. 141. Al riguardo è opportuno segnalare il suo utilizzo all'interno della mostra *Touching Masterpieces* alla Galleria Nazionale di Praga nel 2018. La mostra si prefiggeva l'utilizzo di speciali guanti a feedback tattile per permettere ai non vedenti di percepire capolavori come il David di Michelangelo, la Venere di Milo e il busto di Nefertiti. Il guanto era stato dotato di dieci sensori integrati nei palmi e nei polpastrelli per alimentare le sensazioni tattili. La precisione era tale da permettere ai visitatori di sentire la differenza tra vari tipi di materiale, se ruvido, liscio, pesante o leggero. Cfr. <https://medium.com/visionari/la-mostra-che-rende-larte-accessibile-ai-non-vedenti-con-la-realt%C3%A0-virtuale-9da251d6ab72> (ultima consultazione settembre 2020).

¹¹¹ Cfr. COSTANCE CLASSEN, *Museum manners: the sensory life of the early museum in "Journal of Social History"* Vol. 40 (2007) n. 4, pp. 895-914, qui p. 908.

una realtà che la mera vista attraverso gli Oculus non poteva offrire. L'elemento decisivo sarebbe stata una sedia simulatore con sistema elettronico-idraulico che avrebbe permesso al visitatore di comprendere le variazioni percettive del tempo e dello spazio. L'idea era quindi di sfruttare una gamma più ampia del sensorio umano raccogliendo le suggestioni del fenomeno del cinema 4D¹¹². Aspetto che in realtà in ambito culturale era già approdato proprio nell'ambito dei mezzi di trasporto come suggerisce l'impiego di una sala cinema 4D nel Museo Alfa Romeo ad Arese denominato *Esperienza Alfa Romeo*¹¹³, dove però non troviamo coinvolto l'impiego dei visori ma solo di un maxi schermo curvo, o nell'area simulazione realizzata nel museo Mudetec, Museo delle Tecnologie Automobili Lamborghini, dove è possibile percepire i movimenti dell'auto attraverso dei pistoni collocati nel sedile di guida¹¹⁴; in quest'ultimo caso non è usata volutamente la realtà virtuale per ampliare il pubblico di spettatori al museo e non rendere l'esperienza troppo individualistica. I casi appena interpellati, come anche quello di M9, hanno la finalità di coinvolgere fisicamente oltre che mentalmente il visitatore in una simulazione che lo aiuti a comprendere le reali implicazioni di utilizzo di determinati mezzi di trasporto, eppure questa modalità è molto più presente in contesti prettamente di entertainment come quello dei parchi a tema come Disneyland ma anche la più vicina Gardaland¹¹⁵. In quei casi sebbene queste possano essere intese come «esperienze emozionanti, capaci di lasciare una traccia dentro di noi, diverse dal semplice scoppiare di una risata»¹¹⁶ non vi è la finalità di lasciare un'impronta che vada oltre un'epidermica percezione: si tratta di isolare dalla quotidianità un momento senza particolare cognizione di causa, senza lo

¹¹² In breve con il termine cinema 4D si intende «a commercial film exhibition system that radically destabilizes audiences' relationship with a film in the conventional multiplex screening environment by simulating a range of real-time sensory effects. It features motion and special environmental effects, including seat movement (left/right, front/back, up/down), leg and back pulsation (known as ticklers), projected wind and mist blasts, fog, lightning, and scent discharge (e.g. aromas associated with mountains, flowers, the ocean, perfume, sweet food, coffee, gunpowder, and charcoal or burning) – recently augmented by simulated rainstorms, snow, and warm air blasts – all synchronized with the narrative and the action unfolding on the screen»: BRIAN YECIES, *Transnational collaboration of the multisensory kind: exploiting Korean 4D cinema in China*, in "Media International Australia" 159 (2016), n.1, pp. 22-31, qui p. 23.

¹¹³ <https://www.museoalfaromeo.com/it-it/Servizi/Pages/Cinema4D.aspx> (ultima consultazione settembre 2020).

¹¹⁴ <https://motorvalley.it/motor-valley-virtual-tour-visita-il-museo-lamborghini-mudetec/> (ultima consultazione settembre 2020). Nel video presentato nella pagina è possibile assistere negli ultimi minuti alla simulazione di guida.

¹¹⁵ Giuliano Segre stesso, in occasione della stipulata dell'Accordo di Programma nel 2009 evidenziava la possibile nuova natura di quello che sarebbe stato M9 individuando una possibile via di mezzo tra un moderno museo della scienza e della tecnica e Gardaland. Cfr. E. TANTUCCI, *Mestre punta sul museo-Gardaland*, in "La Nuova di Venezia", 16 dicembre 2009, p. 3.

¹¹⁶ ENRICO MENDUNI, *Entertainment*, Bologna, Il Mulino, 2013, p. 26.

stimolo di individuare nessi logici con il passato, presente e futuro. Negli scopi di M9 invece vi è una volontà di andare oltre questo strato superficiale per raggiungere la più complessa idea di *edutainment*. Questa si è fatta avanti negli anni per aumentare la carica attrattiva dell'esperienza museale ed è da intendersi come una convergenza fra il termine *education* ed *entertainment*. L'oggetto dell'esperienza di *edutainment* è il messaggio, caratterizzato da una parte educativa e da una parte ludica, le quali nel momento in cui vengono esperite non sono più distinguibili¹¹⁷.

1.6 Clonwerk/Limiteazero

Per delineare i principali caratteri di questo exhibition designer, cui è stata affidata la rappresentazione delle tematiche economiche racchiuse nel titolo della quarta sezione, *Soldi, Soldi, Soldi*, abbiamo analizzato gli ultimi progetti multimediali attuati all'interno di contesti tanto culturali quanto promozionali. Dal 2012 a oggi nei Clonwerk, sebbene abbiano evoluto il loro linguaggio affidandolo a tecnologie sempre più avanzate, sono identificabili alcuni approcci di fondo: l'interesse nella resa visiva statistica, l'uso di interfacce naturali attinenti al contesto di riferimento, l'uso di dischetti in plexiglass come icone materiali di accesso a contenuti digitali e in ultimo un approccio alla realtà virtuale come ambientazione di un menu ipertestuale¹¹⁸.

¹¹⁷ Cfr. MICHELA ADDIS, *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born!*, In "European Journal of Marketing" 39 (7/8) (2005), pp. 729-736, qui p. 730. Nove anni dopo in un articolo comparso nell'"International Journal of Arts Management" ci si interroga invece sulla possibilità di distinguere queste due sfere in maniera netta, evidenziandone viceversa la porosità per cui non è solo il luogo deputato alla cultura a registrare caratteri ludici negli ambiti di entertainment ma sta avvenendo sempre più spesso anche il contrario. Un mutuo scambio, un'ibridazione che porta però con sé dei timori, perché ciò che non è definibile fa paura. L'articolo individua inoltre quella che è la comune base di partenza delle due istituzioni (l'attenzione del pubblico) e allo stesso tempo argomenta un punto molto critico nell'utilizzare le strategie di *entertainment* (l'assenza della stimolazione dello spirito critico, punto fondamentale invece all'interno delle esperienze culturali): cfr. PIERRE BALLOFFET, FRANÇOIS H. COURVOISIER, JOËLLE LAGIER, *From Museum to Amusement Park: The Opportunities and Risks of Edutainment*, in "International Journal of Arts Management" 16 (2014) n. 2, pp. 4-18.

¹¹⁸ Questo modo di utilizzare la realtà virtuale così differente da quelli prima analizzati, dove la realtà altra era esperita in ragione della sua somiglianza con il reale, non è stato portato all'interno di M9 preferendo anche nelle occasioni presentatesi l'utilizzo del monitor touch, come nella postazione intitolata *Facciamo chiarezza* entro cui si fanno gravitare delle parole che se fermate e scelte vengono spiegate. Similmente nelle postazioni di realtà virtuale da loro proposte come *Lineapelle* nel 2016 o il *Meet Deep Sight* del 2018 si trattava di mostrare dei menù gravitanti in un universo virtuale a cui era possibile accedere stando con lo sguardo nell'area in cui era presente l'immagine a cui si era interessati, accedendo a foto, video e interviste. Per maggiori informazioni si rimanda alle due pagine: http://limiteazero.net/it/lineapelle_vr.html e http://limiteazero.net/it/meet_deep_sight.html (ultima consultazione settembre 2020).

Già nel 2012, nella mostra “Enel 5.0”, erano presenti rese infografiche molto semplici volte a far comprendere in maniera intuitiva lo sviluppo di Enel Energia nel contesto quotidiano¹¹⁹. Due anni dopo i segni aritmetici divengono i protagonisti nella mostra *Numeri* dove è l’interazione con questi a essere promossa attraverso le seguenti proposte: un’installazione antropometrica, un *exhibit* che permette di sperimentare i diversi temperamenti musicali e gli aghi di Buffon che consentono di vedere in modo dinamico e virtuale l’omonimo metodo per ricavare il PI greco¹²⁰. Un approccio ai dati che si è prestato a ulteriori sperimentazioni, per lo più digitali, che sono state mostrate presso due diverse conferenze: una prima organizzata da Contactlab nel 2018 intitolata *Engagement Intelligence with a Human Touch*¹²¹ al Teatro Franco Parenti di Milano e una seconda più recente, all’inizio di quest’anno, in occasione dell’*Annual Meeting*¹²² nel contesto della stazione Leopolda organizzato da Baker Hughes per illustrare i propri servizi, prodotti e tecnologie nell’ambito dell’industria del gas. In entrambi i casi l’attività di Limiteazero era quella di rappresentare visivamente attraverso indagini statistiche in real time il profilo degli stakeholder di Contactlab per la prima e della Baker Hughes nel secondo caso. I contenuti erano resi accattivanti da infografiche innovative e sempre diverse. Altri esempi di applicazione rilevanti sono *exhibit* per la Casa Corriere all’Expo di Milano 2015¹²³ o ancora la mostra “Swiss original” del 2019¹²⁴.

Per quanto riguarda l’integrare gli allestimenti con interfacce naturali possiamo citare ancora la mostra “Enel 5.0” e soprattutto i cinque padiglioni multimediali progettati per FICO Eataly World¹²⁵ nel 2017 dove ritroviamo manopole, timoni, leve che poi hanno un effetto immediato nello schermo di riferimento. Esempio lampante di come l’interfaccia naturale sia pensata per rendere più spontaneo possibile il movimento e l’aspettativa del visitatore è quello presentato nel padiglione “Uomo e Mare” dove è possibile intraprendere una navigazione nel Mediterraneo muovendosi mediante un timone.

Mantenendo l’idea di interfacce che esulano dal mero utilizzo del touch, approfondiamo la presenza preponderante nei loro allestimenti di dischetti in plexiglass che si

¹¹⁹Cfr. http://limiteazero.net/it/enel_5_0.html (ultima consultazione settembre 2020).

¹²⁰ Cfr. <http://limiteazero.net/it/numeri.html> (ultima consultazione settembre 2020).

¹²¹Cfr. <http://limiteazero.net/it/contactlab.html> (ultima consultazione settembre 2020).

¹²² Cfr. http://limiteazero.net/it/baker_hughes_2020.html (ultima consultazione settembre 2020).

¹²³ Cfr. http://limiteazero.net/it/corriere_sera_expo.html (ultima consultazione settembre 2020).

¹²⁴ Cfr. <http://limiteazero.net/it/swiss.html> (ultima consultazione settembre 2020).

¹²⁵ Cfr. http://limiteazero.net/it/fico_eataly_world.html (ultima consultazione settembre 2020)

comportano come delle icone di computer¹²⁶ concrete e manipolabili. In tutti gli allestimenti in cui sono state inserite¹²⁷ queste dovevano essere collocate dal visitatore all'interno di un'area deputata che permettesse la loro identificazione e quindi l'accesso ai contenuti di riferimento visualizzati poi a schermo.

Sezione 4: Soldi, Soldi, Soldi

Il primo *exhibit* che intendiamo analizzare è compreso all'interno della sottosezione attinente ai motori economici italiani dove sono state scelte alcune industrie esemplificative¹²⁸ spiegate poi attraverso un approccio ludico differente per ciascuna.

L'approccio che più ci interessa in questa analisi, essendo un *unicum* nel suo tentativo lungo il percorso di M9, è quello proposto per la comprensione dei meccanismi dell'altoforno all'Ansaldo. Al centro della sezione è posto un lungo tavolo interattivo dotato di quattro postazioni corrispondenti a uno stadio della procedura: colatura della ghisa, posizionamento dei lingotti dal forno a pozzo al treno sbozzatore, la pressa dei lingotti e infine la cesoia, con la finalità di far percepire la realtà della catena di montaggio con le sue azioni sempre uguali e ripetitive. Il visitatore attua l'operazione assegnategli, in base alla postazione scelta, abbassando una leva reale, riproponendo quindi quell'interazione reale e virtuale da loro praticata anche in altri lavori, come già visto in precedenza. L'aspetto più rilevante in questa sede è il fatto che si intenda coinvolgere più visitatori allo stesso tempo in un'operazione dalla finalità comune. Infatti, la prima colata

¹²⁶ L'icona è un'importante parte dell'interfaccia design del computer dato che il processo di interazione con il computer si basa su un forte coinvolgimento del controllo visivo e manuale; è importante che queste siano facilmente identificabili per permettere un accesso più rapido ed efficace alle informazioni a cui rinviano. Per tal motivo la loro definizione deve basarsi su un'attenta analisi dell'immagine più adeguata, in termini di attinenza, unicità e familiarità possibile: cfr. RUSHAN YAN, *Icon design study in computer interface*, in "Procedia Engineering" 15 (2011), pp. 3134-3138. Il fondamento per cui nelle icone debba esserci una somiglianza tra oggetto rappresentato e immagine scelta come icona deriva dalla ripartizione segnica di Charles Sanders Peirce come riporta anche l'analisi proposta da Gennaro Auletta: Cfr. GENNARO AULETTA, *From Peirce's Semiotics to Information-Sign-Symbol*, in "Biosemiotics" 9 (2016), pp. 451-466. Il suo uso però non è percepito da tutti in maniera positiva: «Il linguaggio iconico a schermi abitua a pensare per immagini e favorisce la disattenzione nei confronti della parola da parte dei progettisti d'interfaccia»: ETTORE LARIANI, *Museo sensibile*, in *Museo sensibile. Suono e ipertesto negli allestimenti*, Milano, Franco Angeli, 2002, pp. 13-43, qui p. 38.

¹²⁷ Ritroviamo il loro utilizzo nelle seguenti esperienze allestitivo: al già nominato FICO Eataly World; al "DNA: Il grande libro della vita", al Palazzo delle Esposizioni a Roma nel 2017 (<http://limiteazero.net/it/dna.html>: ultima consultazione settembre 2020) e infine alla Bottega didattica delle Fattorie di Cremona nel 2018 (http://limiteazero.net/it/fattorie_cremona.html: ultima consultazione settembre 2020).

¹²⁸ La Lanerossi come esemplificativa per la fabbrica tessile, l'Ansaldo per l'altoforno e infine la Fiat come modello per la fabbrica robotica.

proseguirà sino al taglio attraversando tutte le postazioni e richiamando tutti i giocatori all'attenzione. Secondo quanto proposto inizialmente la qualità della mansione svolta da ciascun giocatore avrebbe dovuto ripercuotersi nel risultato degli altri giocatori ma in realtà non solo i punteggi non sono cumulabili come squadra di gioco ma nemmeno la velocità del processo viene modificata dai risultati degli altri. L'installazione, inoltre, è stata progettata anche per permettere a un solo visitatore di giocare, mettendo in modalità demo le altre postazioni, ma intensificando quel senso di incompletezza dell'idea iniziale di coordinamento e coinvolgimento tra visitatori prospettato nei primi progetti. L'importanza di un uso collettivo delle tecnologie, soprattutto nella loro applicazione in contesti espositivi culturali, è un aspetto indagato da Studio Azzurro sin dagli anni Novanta come è evidente nelle loro installazioni dei primi ambienti sensibili¹²⁹ dove le azioni combinate dei visitatori comportavano diversi esiti all'interno del percorso allestitivo.

Un'altra installazione in cui ancora è evidente la cifra di Limiteazero è quella relativa ai distretti industriali italiani dove vengono utilizzati i dischetti in plexiglass come chiave di accesso a ciascun distretto di cui è possibile visualizzare a schermo la storia, le curiosità, il numero dei dipendenti e alcuni dati economici. L'uso è intuitivo ma non si può dire lo stesso per tutte le icone utilizzate.

A pochi passi è presente per la prima volta a M9 la visione di videointerviste autentiche di uomini, donne e bambini in merito al lavoro. Attraverso una manopola che simula il movimento delle immagini di copertina di ciascuna intervista è possibile scegliere fermando il movimento rotatorio il video che si preferisce. Presentano non solo un forte impatto emotivo nel loro essere imperfette, poco impostate e spontanee ma agiscono

¹²⁹ Loro stessi affermano che «uno spazio socializzato è il senso primo della nostra definizione di "ambiente sensibile". Si tratta di pensare a contesti dove l'atto interattivo non sia confinato a una dimensione individuale, come capita nella maggior parte dei casi con questi sistemi (una persona determina il dialogo con la macchina, altre eventualmente, stanno a osservare). Contesti in cui il dialogo con la macchina si associ e si mantenga il confronto, anche complice, con altre persone (più persone partecipano all'interazione con il dispositivo, ma contemporaneamente mantengono un contatto tra loro, un confronto tra le loro reazioni, le loro sensibilità). È una garanzia per partecipare alle scelte, che saranno sempre più frequenti nella nostra società proprio per il diffondersi dei sistemi interattivi di consultazione, meno soli e isolati da un confronto umano ancora indispensabile». FABIO CIRIFINO, PAOLO ROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, *Ambienti sensibili. Studio Azzurro. Esperienze tra interattività e narrazione*, Milano, Electa, 1999, pp. 158-159. Esemplici sono alcuni dei loro primi lavori come *Tavoli. Perché queste mani mi toccano?* O anche l'installazione intitolata *Il coro*, solo per nominarne una di quei primi anni di sperimentazione. In entrambi il tocco da parte del visitatore, che sia attraverso lo sfioramento del tavolo o mediante il calpestio della superficie del *coro*, permette l'attivazione dell'installazione. Ogni persona che si relaziona con queste opere contribuisce ai suoi esiti non predefiniti, in tal senso l'apporto è corale.

anche come sistema di informazioni primarie per delineare uno spaccato quotidiano che altrimenti sarebbe stato perso. L'autenticità di queste videointerviste è evidenziata anche dall'attenzione, durante il processo di digitalizzazione, di mantenere per quanto possibile la fedeltà dell'immagine poiché migliorarne eccessivamente la risoluzione avrebbe significato intaccare parte del loro messaggio¹³⁰.

Nonostante questa attenzione l'atto curatoriale è più presente di quanto ci si aspetti dall'esposizione di simili fonti in quanto a monte vi è stata una cernita, già di per sé una forma di interpretazione nel momento in cui esse vengono reintrodotte in un nuovo insieme.

Le ultime due installazioni che vorremmo analizzare per la loro logica di fondo più che per l'uso dei mezzi tecnologici¹³¹ sono *I bilanci di famiglia* ed *Essere al sicuro*.

Nella prima installazione è possibile constatare il potere di acquisto e che cosa mediamente veniva acquistato nei quattro decenni, gli stessi analizzati nel percorso complessivo di M9, attraverso le diverse condizioni socioeconomiche di 4 professioni scelte come indicative: contadino, operaio, impiegato e commerciante. I dati statistici esposti con grafici di vario genere sono alimentati da racconti che si affiancano a ogni situazione presentata per dare una maggiore sensazione di realtà concreta ai dati astratti proposti.

¹³⁰ Al riguardo riportiamo la lucida analisi di Elisa Mandelli che sebbene riguardi la modifica nella rimediazione delle fotografie della Prima Guerra mondiale attuata dall'Imperial War Museum nella First World War Galleries nel 2014, è utile a rafforzare il nostro ragionamento in merito al pericolo di intaccare l'autenticità se l'immagine è alterata per avvicinarla all'immaginario contemporaneo. Le argomentazioni dell'agenzia che si è occupata di modificare l'aspetto delle fotografie della World War Galleries furono quelle di rendere il prodotto esposto più "realistico" possibile, sostenendo come i soldati stessi non avessero combattuto una guerra in bianco e nero. Mandelli però individua alcuni aspetti critici in questa presa di posizione, a tal fine riportiamo per intero le sue riflessioni al riguardo: «Questa affermazione sottintende almeno due implicazioni strettamente interrelate. Da un lato, sembra esprimere l'intenzione di mostrare ai visitatori le immagini della guerra "così come si è svolta", idealmente annullando la mediazione introdotta dalla fotografia. Dall'altro, il riferimento all'immediatezza attiva un rimando che ha a che fare con la scarsa familiarità che il pubblico contemporaneo può avere con le immagini in bianco e nero, e suggerisce la necessità di utilizzare il colore per rendere meno distante ciò che è rappresentato. Una tensione che non solo mira a proporre un'immagine del passato che possa adeguarsi senza rotture alle abitudini percettive contemporanee, ma proprio tramite questo espediente pretende di mostrarcelo nella sua autenticità (l'idea appunto della "guerra combattuta a colori"), annullando di fatto la percezione di una distanza storica. Letta in quest'ottica, tale scelta è funzionale ad amplificare l'impressione di un'autenticità che è piuttosto quella dell'esperienza del visitatore nella trincea, che ha la sensazione di "rivivere" in modo diretto e viscerale ciò che hanno passato i soldati, senza la necessità di uno sforzo cognitivo per comprendere qualcosa che si dà nell'irriducibile alterità del passato»: MANDELLI, in *Esporre la memoria...cit.*, p. 68.

¹³¹ Si tratta in entrambi i casi di schermi touch.

La seconda installazione esplora le condizioni prima e dopo il welfare partendo da una coppia e seguendo il loro percorso di vita proponendo al visitatore a ogni step della storia di scegliere se proseguire basandosi sulle tutele del welfare state o meno.

Abbiamo accomunato queste due installazioni per l'attenzione che pongono nella comparazione di diverse situazioni permettendo così un approccio più critico nei confronti della storia che in tal modo si eleva da un'unica lettura mostrando maggiori sfaccettature comparabili con la società di oggi.

1.7 CarraroLab

Si presenta come una realtà particolarmente proiettata sul futuro come evidenziano i suoi primati elencati nella loro pagina ufficiale: hanno ideato le prime applicazioni per Oculus e GEAR VR, hanno introdotto lo *street view* nel 2006 anticipando Google, hanno realizzato l'APP immersiva per iPad presentata da Steve Jobs e infine sono stati i primi a produrre un'esperienza di massa di virtual reality durante Expo 2015¹³². È soprattutto la strategia adottata in quest'ultima che si ripresenta in maniera marcata, anche attraverso una citazione diretta dell'Expo 2015 tra gli ambienti video a 360° visibili da tablet, all'interno del percorso di M9. L'esperienza dei fondatori, i due gemelli Gualtierio e Roberto Carraro, è maturata nel corso degli anni Ottanta e tutt'oggi prosegue nella ricerca di innovazioni sempre più efficaci all'interno di tematiche soprattutto culturali ma anche di digital identity aziendale, di televisione innovativa e turismo¹³³. Per meglio comprendere l'approccio che hanno deciso di applicare a M9 e perché siano stati scelti per la realizzazione della quinta sezione intitolata *Guardiamoci attorno*, proverò ad analizzare alcune precedenti esperienze legate al loro progetto per l'Expo 2015 a Milano, partendo dal presupposto che questa sezione sia finalizzata a far esperire in maniera coinvolgente e innovativa i mutamenti del paesaggio italiano abbracciando tematiche storicoculturali, socioeconomiche e puramente naturale.

Il progetto realizzato per Expo 2015 a Milano comprendeva un virtual tour online, una versione mobile APP, l'uso dei visori di realtà virtuale e dei video a 360°. Il virtual tour permetteva di fruire, attraverso diverse piattaforme, un'esperienza virtuale dell'Expo comprendente la possibilità di navigare anche all'interno dei singoli padiglioni. Il tour diveniva maggiormente immersivo con l'utilizzo degli Oculus, in particolar modo quelli

¹³² <https://www.carraro-lab.com/home/> (ultima consultazione settembre 2020).

¹³³ Cfr. <https://www.carraro-lab.com/chi-siamo/> (ultima consultazione settembre 2020).

del padiglione della Slovacchia dove è stato possibile far “viaggiare” i visitatori all’interno dei territori dello stato del padiglione ma allo stesso tempo a Bratislava è stata richiesta la medesima tecnologia per visitare l’Expo di Milano. Gualtiero Carraro commenta il loro utilizzo definendolo il processo una sorta di «teletrasporto¹³⁴». La realtà virtuale proposta si pone come una soluzione tra l’approccio analizzato in precedenza da Nema FX, che introduce il visitatore in ambienti tridimensionali completamente ricreati in virtuale, e quello di Limitezero che interpreta la realtà virtuale come uno spazio ipertestuale: infatti CarraroLab propone un’interazione all’interno di questo prodotto di realtà virtuale attraverso il rimando a informazioni e a ulteriori ambienti ricreati per implementare una parvenza di navigazione autonoma. Quindi la realtà virtuale è trattata come una realtà aumentata all’interno di un territorio finzionale ma realistico nella risoluzione.

Rimanendo all’Expo 2015 sottolineiamo un’altra strategia, quella delle installazioni e proiezioni immersive. Questa si presenta come preponderante nella sezione a loro affidata a M9 ma mai uguale nella sua attuazione. Riprendendo l’idea del ciclorama, nel 2016 avevano proposto all’interno di una sala sferica di Palazzo Italia un video intitolato *Expo Milano 2015: un viaggio straordinario durato 9 anni*. Più che i contenuti trattati in questa sede ci interessano le tecnologie utilizzate quali la ripresa video a 360°, le ricostruzioni 3D e gli effetti speciali, le stesse tecniche che poi porteranno con sé come bagaglio esperienziale all’interno di soluzioni immersive senza Oculus all’interno della realtà mestrina.

Torniamo adesso all’interno di quest’ultima per osservare da vicino alcune delle scelte allestitivo di CarraroLab.

Sezione 5: Guardiamoci intorno

L’installazione denominata *La megalopoli padana* è la prima in cui la localizzazione di M9 all’interno di un determinato territorio diviene rilevante e oggetto di analisi. L’*exhibit* si compone di due elementi, un primo rappresentato da una proiezione su grande schermo in cui le immagini della pianura si susseguono in loop e un secondo composto da nove tablet di approfondimento di talune realtà emblematiche.

¹³⁴ Cfr. <https://video.corriere.it/come-visitare-expo-poltrona-casa-3d/c831bf36-15c3-11e5-8c76-9bc6489a309c> (ultima consultazione settembre 2020).

Il grande schermo utilizza rappresentazioni che appartengono al vedere contemporaneo del territorio ed è per questo che vengono utilizzate immagini derivanti da Google Maps, con le sue componenti street view e Google Earth ma anche satellitari. Le immagini si fanno racconto dell'espansione urbanistica del Novecento entro cui si incastonano i principali temi che hanno caratterizzato la pianura padana: l'inquinamento dell'aria, le bonifiche del Po e di Porto Marghera, la rigenerazione urbana di Milano e di Mestre in cui viene inserito anche M9, l'urbanizzazione e molto altro. Al linguaggio verbale rimane solo il compito di indicare luogo e anno, lasciando al susseguirsi iconografico l'onere di trasmettere ed emozionare l'evoluzione di questo territorio. L'interazione individuale invece è ricercata nell'uso delle postazioni tablet dove vengono proposti per ciascuno dieci luoghi: Crespi D'Adda, Mestre, Villaggio del Sole, Milano, Centrale Enel, Marghera, il centro di Arese, Cantiere di Genova, Lingotto e naturalmente Expo 2015. La navigazione, come nelle loro precedenti realizzazioni, permette una visione a 360° e la possibilità di aumentare approfondire alcuni aspetti presentati attraverso la scelta di icone disseminate nell'immagine. Rimane una distanza in questa sezione mitigata dall'interazione touch, lontana dalla possibilità di un maggiore coinvolgimento applicabile all'ambito territoriale di cui è esemplare e innovativa la proposta del City Puzzle di Ars Electronica FutureLab¹³⁵ che, sebbene molto datata (risale al 2006), presenta profonde innovazioni di approccio nel suo voler rendere attivo il visitatore all'interno di un paesaggio virtuale facendo in modo che le sue scelte creative possano apportare modifiche non predefinite ma che rispondono ad una logica scientifica reale¹³⁶. In M9 si sarebbe potuto tradurre in un chiosco multimediale di simulazione volto a mostrare attraverso l'azione del visitatore come determinate scelte possano comportare modifiche sostanziali al territorio. Ricreare quindi ambienti virtuali poi visitabili in più

¹³⁵ Ars Electronica nasce nel 1979 come Festival volto ad indagare i fenomeni sociali e culturali derivanti dalle trasformazioni scientifiche e tecnologiche. Dal 1987 amplia la sua offerta con l'istituzione della più importante competizione di cyberart, il Prix Ars Electronica da cui ne scaturisce una raccolta utile come barometro per studiare le tendenze nel mondo della media art. Dal 1996 amplia la propria identità con l'Ars Electronic Centre e l'Ars Electronica FutureLab. Il primo permise una presentazione aperta tutto l'anno dei risultati raggiunti in tema di media art mentre il secondo agevolò la sperimentazione come prototipo di laboratorio di ricerca e sviluppo di nuovi media art: Cfr. GERFRIED STOCKER, HANNES LEOPOLDESEDER, CHRISTINE SCHÖPF, *The network for art, technology and society: the first 30 years Ars Electronica, 1979-2009*, Linz, Ars Electronica, 2009, p. 135.

¹³⁶ Questo progetto si pone come proseguo ideale di sperimentazioni di mixed reality che hanno come oggetto il rapporto tra umani e paesaggi ricostruiti virtualmente, come Gulliver's Box e Gulliver's World. La necessità di rendere la simulazione più realistica possibile anche a livello percettivo ha comportato la realizzazione di City Puzzle, approccio tecnologico che permette ai visitatori di controllare vari scenari sia urbanistici che atmosferici con strumenti tattili e di percepirne le conseguenze. Cfr. Ivi p. 317.

persone significherebbe andare verso un'interattività collaborativa che quindi «implica l'utilizzo di procedimenti complessi in cui le tracce lasciate volontariamente, in alcuni casi associate ad altre involontarie, vengono elaborate in forma di dati o metadati. In questo modo l'intervento del partecipante può dare luogo a sviluppi del processo imprevisi, e imprevedibili. [...] può spingere l'interlocutore a introdurre nuovi materiali, direzioni di sviluppo, ma può anche amplificare, e questo è un punto importante, il senso delle proprie scelte, le tracce dei propri percorsi. I dati registrati dalla natura utilitaristica e numerica, e caricarsi di quegli aspetti "emozionali" che li trasformano in depositi preziosi per la socialità. [...]Un altro aspetto distintivo dell'interattività collaborativa è che essa si rivolge a una pluralità, favorisce l'aggregazione e forme inedite di socializzazione tra persone che si trovano a vivere la stessa situazione»¹³⁷. La dimensione socializzante non è presa in considerazione in maniera rilevante in M9 e soprattutto in questa sezione dove le tecnologie proposte sebbene di forte impatto sono per lo più pensate per un utilizzo individuale.

Nella sottosezione *Una volta era tutta campagna* viene presentata una sorta di control room composta, anche in questo caso, da una coppia di elementi, uno che intende coinvolgere teatralmente l'area con un video in loop proiettato in un grande schermo curvo e un altro più privato, attraverso l'uso degli Oculus. Rispetto al loro utilizzo nei precedenti lavori l'interazione del visitatore viene ridotta alla sola scelta iniziale del luogo da indagare per poi essere trasportati entro un video in timelapse della località scelta per rivivere alcuni momenti peculiari. Il visitatore viene trasformato quindi in uno spettatore passivo tanto che l'unico modo per interrompere l'esperienza è togliersi gli oculus e le cuffie: soprattutto in questo caso la realtà virtuale non permette una reale esperienza, soprattutto se consideriamo questa come «complessi processi di adattamento tra organismo e ambiente che implicano azioni, abiti e funzioni attive tra fare e subire, allora materia dell'esperienza non sono innanzitutto oggetti di cui un soggetto farebbe

¹³⁷ ANDREA BALZOLA, PAOLO ROSA, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, ediz. cons. Milano, Feltrinelli, 2019, p. 96-97. La categoria sopra descritta è quella che maggiormente si interessa al ricreare un'esperienza collettiva diversamente da quanto accade nell'interattività inconsapevole e in quella d'esperienza. La prima è puramente procedurale, predeterminata e si è inconsapevoli di lasciare tracce mediante l'utilizzo dei dispositivi interattivi che utilizziamo mentre la seconda si basa su delle azioni consapevoli nella relazione uomo-dispositivo ma non implica la possibilità di modifiche da parte del suo utilizzatore: cfr. *ivi*, pp. 95-96.

esperienza, ma esperienza è piuttosto la sintesi di materia e atto, e tale sintesi è l'interazione»¹³⁸.

Una grande proiezione immersiva propone un timelapse storico di chiaro richiamo al mood di *Kyaanisqatsi* del celebre documentario di Godfrey Reggio¹³⁹, ne assorbe la suggestione per meglio evidenziare il protagonista di questa sequenza: il cambiamento. Un lavoro principalmente basato sulla forza delle immagini finalizzato a suggestionare il visitatore.

Anche CarraroLab, come Limitezero, è attento all'uso di interfacce naturali e in particolar modo che richiama il quotidiano vivere. In tal senso segnaliamo due installazioni una all'interno della sottosezione *La terra è bassa* e l'altra relativa a quella intitolata *Acque*.

Nella prima incontriamo un espositore interattivo di cartoline storiche originali¹⁴⁰, tramite cui è possibile, ruotando l'espositore, scegliere quale cartolina attivare. L'attivazione consiste nel proporre un video a schermo in cui vengono trattate le tematiche raffigurate nella cartolina, tutte concernenti la trasformazione del territorio agricolo: pianura, collina, montagna, abbandoni, insediamenti agricoli e pastorizia.

L'ultima installazione che andiamo ad analizzare è un ascensore spazio-temporale che metaforicamente presenta quattro piani: pianoterra, il livello del museo M9 da cui si vede anche la città di Mestre all'esterno; un primo piano relativo a Porto Marghera; un secondo

¹³⁸ ROBERTO DIODATO, *Museo come esperienza: il luogo virtuale relazionale*, in *Musei di narrazione... cit.*, pp.192-195, qui pp. 192-193.

¹³⁹ «*Koyaanisqatsi* (in lingua Hopi, "vita senza equilibrio") è un caleidoscopico ritratto di un mondo reso instabile dalle attività umane, e fa uso di un versatile e memorabile campionario di tecniche cinematografiche grazie all'impiego di **lenti anamorfiche** o di **differenti velocità di ripresa** della mdp. Ciò che scorre per circa un'ora e mezza davanti ai nostri occhi è un atto cinematografico spesso imitato ma mai eguagliato, intenso e ammaliante, che smuove con freschezza e originalità le sue questioni ecologiche. La vera forza della visione di Reggio si trova nell'essere riuscito a importare gli elementi della cinematografia sperimentale in un contesto filmico che mirava a raggiungere il pubblico più vasto possibile. Realizzare un film d'autore, così personale e al contempo così commercialmente fortunato, è il sogno di ogni vero regista, e il fascino ancora attuale di *Koyaanisqatsi* ne dimostra la sempreverde validità» <https://www.lindipendente.it/cinema-cult-koyaanisqatsi-di-godfrey-reggio/> (ultima consultazione settembre 2020).

¹⁴⁰ Per quale ragione è stato scelto un simile modello per esporre una parte del paesaggio italiano? La cartolina si presenta come «un documento visivo a carattere "verbo-visivo", che interessa sia la dimensione privata sia quella pubblica, (...). Come strumento di comunicazione, si può dire che la sua funzione è definitivamente declinata negli anni '90 del secolo scorso, quando cominciano a diffondersi, a livello sempre più popolare, i dispositivi elettronici»: LUCIA MIODINI, *Souvenir d'Italie. L'origine fotografica della cartolina*, in "Ananke" Speciale 85 (2018), pp. 10-16, qui p. 10. La scelta è quasi nostalgica e non di immediata comprensione per i più giovani, tanto da apparire, con il suo richiamo a un modo non più in voga di testimoniare i luoghi visitati, più appartenente al secolo scorso che al nostro. Non siamo però sicuri che l'intento fosse questo, è più probabile che queste fossero intese come interfacce di comune riconoscimento.

piano da cui osservare dall'alto l'intera laguna con il Mose e infine un terzo piano dedicato al Polesine e alle Pianure Ferraresi¹⁴¹. La suggestione è rafforzata dall'impiego di tre alti schermi verticali di proiezione che racchiudono un'area per ricreare le sembianze di un reale ascensore con specchi al soffitto e al pavimento e per rafforzare l'idea vengono proposti dei pulsanti ai lati per scegliere il piano, sulla falsa riga di quelli presenti nell'intero edificio M9 per muoversi in ascensore tra i piani. Sebbene la metafora sia contemporanea, l'idea suggerita dalla struttura dell'exhibit è più datata e si rifà alla CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), cioè un ambiente virtuale ricreato attraverso l'uso di tre schermi, una frontale e due laterali, in grado di riprodurre un ambiente il più realistico e immersivo possibile e in cui in taluni casi il visitatore ha la possibilità di interagire attraverso dei dispositivi¹⁴².

1.8 Dotdotdot

È uno studio di progettazione multidisciplinare fondato nel 2004 a Milano con la finalità di progettare ambienti interattivi. Nello specifico essi stessi riportano nel loro sito ufficiale: «we integrate architecture, design, installations with digital technologies and new media in order to create unique experiences, ranging from exhibitions to the development of integrated systems dedicated to smart building»¹⁴³. Le loro realizzazioni prendono avvio dall'OpenDot aperto nel 2014 come Fab Lab finalizzato alla ricerca di prototipi tecnologici di sperimentazione e alla formazione. La loro attenzione è posta nella progettazione di interfacce di facile utilizzo che non necessitino di una precedente formazione tecnica, facendo eco all'approccio di Studio Azzurro nella realizzazione di ambienti in cui la tecnologia deve essere il meno percepibile possibile, sebbene attiva e

¹⁴¹ Cfr. <https://www.carraro-lab.com/portfolio-item/museo-m9-ascensore-spazio-temporale/> (ultima consultazione settembre 2020).

¹⁴² La prima CAVE sviluppata risale al 1992 ed è stata realizzata all'Electronic Visualization Laboratory dell'Università dell'Illinois con lo scopo di agevolare la visualizzazione scientifica evitando in tal modo lo scomodo utilizzo dei monitor montati sulla testa, gli HMD. Erano numerose le lacune dei primi prototipi in merito alla difficoltà di una buona risoluzione, al disorientamento comune, alla scarsa integrazione multisensoriale, solo per citarne alcune. Per maggiori informazioni si rimanda al documento datato 1995 per trarre le prime impressioni sulla sua nascita <https://ntrs.nasa.gov/citations/19960026482> (ultima consultazione settembre 2020) mentre per le sue evoluzioni più attuali si suggerisce il sito ufficiale di Visbox, azienda fondata nel 2000 dai membri del gruppo visualizzazione e ambienti virtuali presso il National Center for Supercomputing Applications (NCSA) con la missione di rendere le tecnologie di visualizzazione e interazione più convenienti e facili da usare: <http://www.visbox.com/products/cave/> (ultima consultazione settembre 2020).

¹⁴³ <https://www.dotdotdot.it/about> (ultima consultazione settembre 2020).

presente. Al riguardo è interessante segnalare l'uso del RFID (identificazione a radiofrequenza) tecnologia relativa alla piattaforma Arduino (utilizzata per rilevare e convertire le frequenze) al fine di creare oggetti e spazi fisici in cui questa tecnologia è appena visibile. Ne deriva una particolare considerazione non solo in termini di interfaccia ma anche di definizione della sequenza necessaria per accedere al contenuto predeterminandone la direzione. L'uso di una tecnologia così versatile come quella RFID permette la costruzione di supporti interattivi utilizzando qualsiasi tipo di superficie come, ad esempio, lastre verticali di vetro o plexiglas o grandi pareti. Si presenta quindi la possibilità di fondere in un unico elemento l'architettura e l'installazione¹⁴⁴.

È proprio la sincronia fra oggetti appartenenti alla realtà fisica e il mondo virtuale a caratterizzare molti loro progetti, come quello del 2012 per il Museo della Scienza e della tecnica di Milano dove cinque schermi scorrevano a parete per rilevare disegni, foto, testi e materiali multimediali relativi ai progetti e ai prototipi della Samsung Young Design Award o ancora nel Piccolo museo del diario realizzato nel 2014 dove vengono proposti reali cassette da aprire¹⁴⁵ per accedere a uno schermo che porta a ulteriori approfondimenti o la macchina da scrivere reale da cui escono numerose pagine proiettate. L'uso esclusivo di un contesto virtuale attraverso un accesso diretto tramite il tocco dello schermo è una modalità presente in pochi loro progetti¹⁴⁶ come quello del 2015 per l'Engineering showroom ad Aosta in cui un grande tavolo *touch* a plurime postazioni permette una navigazione basata sulla logica ipertestuale¹⁴⁷. Proseguiamo ora il nostro viaggio all'interno delle ultime sezioni di M9, quelle curate dall'exhibition designer Dotdotdot.

¹⁴⁴ Cfr. VALENTINA CROCI, *Sensible object for digital environment*, in "AD Architectural Design" 77 (2007), n.6, pp. 150-153.

¹⁴⁵ Modalità già proposta da altri exhibition designer in altri contesti allestitivi: riportiamo come esempi l'Imperial War Museum di Manchester e il National Maritime Museum di Greenwich.

¹⁴⁶ In M9 si presenta solo nell'ottava sezione, nell'exhibit *Stereotipi e Autoproiezioni*, dove l'approccio per scoperta è stimolato dal movimento continuo di galassie che vanno a delineare dei visi invitando ad essere toccate ed esplorate per trarne informazioni. Gli approfondimenti che appaiono al tocco non presentano alcuna gerarchia e risultano quasi impalpabili e sfuggenti.

¹⁴⁷ Logica inizialmente teorizzata e lanciata nel 1965 da Ted Nelson è divenuto presto parte della «nostra cultura connettiva, costruita sulla co-produzione e sulla ri-mediazione di contenuti in collaborazione tra computer e esseri umani»: DONATELLA CALABI, *Il Museo elettronico. Un seminario con Marshall McLuhan*, Roma, Meltemi, 2018, p. 110. È stata discussa anche in ambito museale come dimostra l'intervento di Giorgio Maggetto alla 3° Conferenza AVICOM tenutasi a Pordenone nel 1993. Nel presentare la società Basilichi di Firenze di cui era responsabile dell'area multimediale Maggetto sottolineava l'introduzione del computer e del touch all'interno dello spazio espositivo come supporto informativo alla visita evidenziando come la logica dell'ipertesto adottata fosse proficua: cfr. GIORGIO MAGGETTO, *Il gruppo Basilichi nel settore multimediale in Comunicare AVICOM 93. Atti 3° Convegno*, a cura di Marco Tonon, Cosenza, Media House Editore, 1995, pp. 107-118.

Sezione 7: Fare gli italiani

La prima installazione che riscontriamo è quella del *Gioco dei dialetti*. Questa si presenta come un lungo tavolo entro cui, al centro, scorrono ininterrotte immagini attinenti alla composizione linguistica dell'Italia, sui lati brevi vengono riportate a rotazione interviste sul rapporto tra l'italiano e il dialetto per ogni regione italiana e infine, lungo i due lati più lunghi sono state inserite otto postazioni di interazione. L'interesse nei confronti dei dialetti mostra per la prima volta a M9 un'attenzione a quella diversità regionale che ha caratterizzato la nostra penisola. Sceglie un approccio ludico e molto interattivo, infatti le otto postazioni sono dotate di un microfono da cui l'exhibit viene attivato e tramite cui rispondere alle richieste di identificazione del dialetto proposto. Un'indagine della musicalità dei dialetti in realtà era già affrontata in contesti extraeuropei come nel Museo de lingua portuguesa¹⁴⁸ in cui era stata proposta un'area dedicata all'ascolto dei diversi dialetti, denominata *Mappa dei dialetti*. L'uso del suono come veicolo di messa in funzione era già stato affrontato invece da Studio Azzurro in particolar modo all'interno del Museo Laboratorio della Mente¹⁴⁹ ma come parte di un complesso sistema di comunicazione volto a far entrare in empatia il visitatore con la condizione vissuta da coloro che abitavano il manicomio¹⁵⁰.

Le due successive sottosezioni che andiamo a evidenziare presentano un utilizzo molto contenuto della tecnologia. La prima si occupa di rilevare gli stadi di sviluppo dell'evoluzione scolastica in Italia ed è intitolata *Dietro ai banchi*, costituita da un videowall e da un dispositivo interattivo meccanico/schedario. Sollevando le schede,

¹⁴⁸ Attualmente in fase di ricostruzione a causa del grave incendio che dopo meno di 10 anni di attività, nel 2015, lo ha devastato. Guerzoni lo inserisce all'interno delle realtà museali da tenere conto per la definizione di quella che poi sarà la filosofia di progettazione di M9. Cfr. GUERZONI, in *M9 documento preliminare...cit.*, pp. 186-187.

¹⁴⁹ Cfr. STUDIO AZZURRO, in *Musei di narrazione...cit.*, pp. 130-150. Ulteriori informazioni sono reperibili dal sito ufficiale <https://www.museodellamente.it/> (ultima consultazione settembre 2020).

¹⁵⁰ Riportiamo la descrizione accurata della Sala Parlare del Museo Laboratorio della Mente proposta da Mandelli: «Al centro della sala Parlare è posizionato un microfono, chiaro invito ai fruitori a dire qualcosa, a “parlare da soli a voce alta”²⁸, con un atteggiamento tipico dei presunti “matti”. Di fronte ad esso, l'immagine di un'enorme bocca senza corpo circondata da una cornice, con tutta la sua portata spettrale e perfino mostruosa (dove monstrum, figura fuori dal comune e minacciosa, è a lungo stato considerato proprio chi soffre di disturbi psichici), contraddice le indicazioni fornite dalla presenza del microfono stesso: se il fruitore inizia a parlare, anch'essa inizia a muoversi e sovrapporre la propria voce alla sua. Diventa dunque impossibile fare un discorso dotato di senso e al contempo ascoltare quanto l'altro ha da dire. L'immagine in movimento della bocca agisce sul visitatore, confondendo la presunta razionalità del suo discorso, e nello stesso tempo lo fa agire: l'inesausto e mai appagato sforzo interpretativo – il tentativo di ascoltare mentre si parla – lo mette nella posizione dell'internato proprio per il fatto stesso di ripetere i suoi comportamenti, e di dividerne l'impossibilità di avere accesso a una piena comprensione»: MANDELLI, *Esporre la memoria...cit.*, pp. 157-158.

ordinate cronologicamente entro quattro momenti storici, è possibile dar avvio a un video illustrativo della tematica concernente la scheda scelta. Un simile metodo di avviamento pop-up dei contenuti mediante lo stesso oggetto a scheda è riscontrabile in un loro precedente lavoro, del 2014, all'Orto Botanico di Padova nella sezione *Biodiversity Garden*¹⁵¹. Ancor più analogico è quanto propongono nella sottosezione *Cittadini?* Dove cinque pannelli verticali disposti a formare un percorso labirintico argomentano la politica, i mezzi di comunicazione, l'esercito, la chiesa e la scuola, nel loro essere agenti di alfabetizzazione che hanno contribuito alla formazione linguistica della popolazione italiana. La lettura del pannello è doppia, nel fronte una grande illustrazione introduce il tema e lo presenta in maniera sintetica attraverso un breve video attivabile attraverso un meccanismo push-on, mentre nel retro delle schede retroilluminate riportano nel dettaglio alcuni eventi decisivi attinenti.

Sezione 8: Per farci riconoscere

L'ultima sezione del nostro percorso si occupa dell'immagine della popolazione italiana, quella in cui essa si rispecchia e si riconosce, una sorta di chiusura del cerchio con la prima sezione.

Alto e Basso è il titolo della sottosezione con il quale si intende alludere all'esistenza di una cultura alta e una cultura bassa, entrambe ormai riconosciute come legate l'una all'altra e di medesima importanza nel delineare i caratteri identitari di determinate popolazioni.

La cultura viene quindi declinata in M9 attraverso varie aree concernenti lo sport, la televisione, il cinema, l'arte e la letteratura e la musica.

La sottosezione relativa allo sport è formata da due elementi: le radiocronache e il rotocalco. Quest'ultimo è composto da un nastro stampato continuo, in cui sono raccolti articoli di giornali sportivi, che scorre al di sotto di uno schermo grazie alla rotazione di un ingranaggio azionato dal visitatore. Lo schermo implementa il contenuto statico/stampato al di sotto di esso con elementi dinamici e video che si attivano al passaggio dell'articolo selezionato. È evidente la cifra di Dotdotdot nel ricercare ancora l'ibridazione nella dimensione reale e virtuale attraverso un'unione armoniosa e funzionale. Nelle radiocronache la rotazione di un selettore permette al visitatore di

¹⁵¹ Per maggiori informazioni si rimanda al sito <https://www.dotdotdot.it/works/padua-botanical-garden> (ultima consultazione settembre 2020).

scegliere uno sport e successivamente una traccia audio a esso associata, visualizzandoli in un display. Anche i titoli a schermo richiamano il modo in cui li si impiegava alla radio. Le tracce selezionate sono poi riprodotte e diffuse in una tromba dedicata.

L'interfaccia dell'installazione relativa alla televisione è concepita come un mosaico dinamico, dal quale è possibile selezionare alcuni programmi televisivi italiani, classificati in base al genere (Nascita Tv, Tv per ragazzi, Tribune politiche, Sceneggiature, Varietà, Telequiz, Comicità e satira, Caroselli, Edizione straordinaria, Inchieste, Servizi speciali, Cronisti, Talk Show, Scienza in tv, Cinema, Mostra del Cinema di Venezia). I tre selettori meccanici, a turn-on e a push-on, permettono una navigazione a schermo basata sulla selezione del visitatore o sulla modalità random grazie al tasto zapping. Un simile approccio rischia però di appiattire, sia in senso figurato che metaforico, l'incidenza sociale che la televisione ebbe a partire dagli anni Cinquanta con la sua introduzione. Il Museo della Rai e della Televisione¹⁵², aperto negli anni Ottanta, ha subito un'ingente opera di modernizzazione degli impianti allestitivi in chiave multimediale da cui possiamo trarre delle suggestioni utili anche per M9. In particolare, rileviamo il modo in cui il nuovo percorso espositivo propone il passaggio dalla televisione analogica a quella digitale. Quattro apparecchi televisivi di diverse epoche riproducono le esibizioni dei vincitori delle diverse edizioni di Sanremo¹⁵³. Sebbene riproporre l'integrità tra immagine e suo medium originale possa rafforzare un effetto di risonanza e si presenti come più aderente alla realtà storica, manca comunque la componente sociale. A ridosso degli anni Sessanta la televisione era un fenomeno pubblico di aggregazione, soprattutto tra le classi meno abbienti che quindi si incontravano al bar per godere in compagnia dei programmi televisivi in cambio di una consumazione. Diverso è il discorso per coloro che potevano permettersi la televisione e che quindi la guardavano assieme durante i pasti serali o dopo la cena¹⁵⁴. Da queste prime osservazioni deriva l'importanza di ricreare un contesto sociale attorno alla visione dei programmi televisivi dello scorso secolo. A tal fine si potrebbe proporre, con l'aiuto della

¹⁵² Trattando della televisione in Italia non possiamo non prendere in considerazione il ruolo della Rai la quale gestiva nei primi anni, sotto il vigilante controllo del potere governativo, la programmazione televisiva. Questa comprendeva negli anni Sessanta circa 12 ore al giorno di trasmissione in tre differenti fasce orarie e due canali che andarono a moltiplicarsi solo successivamente. Cfr. ZEFFIRO CIUFFOLETTI, EDOARDO TABASSO, *Breve Storia sociale della comunicazione*, Roma, Carrocci, 2010, pp. 168-171.

¹⁵³ Cfr. <https://mole24.it/2020/01/04/apertura-straordinaria-al-museo-della-radio-e-della-televisione-rai-di-torino-viaggio-nel-mondo-della-tv/> (ultima consultazione settembre 2020)

¹⁵⁴ Cfr. GAROFALI, *Storia sociale della televisione...cit.*, pp. 30-32.

mixed reality¹⁵⁵, l'ambientazione in cui solitamente si guardava la televisione e la quantità di persone che si riunivano attorno ad essa.

Il cinema a M9 si estende in plurime proiezioni contemporanee degli stessi spezzoni di film all'interno di un'area che prevede delle sedute e il movimento dentro e fuori grazie alla posizione dei quattro pannelli di proiezione, sospesi a mezza altezza. Un simile approccio richiama alla mente il policinema o cinema simultaneo argomentato da Moholy Nagy nel suo noto *Pittura Fotografia Film*, tuttavia con la netta differenza di proporre diverse storie similari all'interno di schermi concepiti in modo differente come a settore di sfera. Il suo intento era quello di sintonizzarsi con le nuove capacità acustiche e visive dell'uomo suo contemporaneo la cui percezione si era ampliata rendendola idonea alla ricezione di stimoli in simultanea¹⁵⁶. In M9 è più probabile che la finalità fosse quella di impressionare e di immergere completamente il visitatore nella visione attraverso una ridondanza di immagini.

L'arte e la letteratura nel percorso esperienziale di M9 occupano un'area molto ridotta. Per queste si è scelto un approccio meccanico e ludico attraverso il game predisposto. Mediante l'uso di una leva il visitatore è in grado di far apparire nello schermo il volto di un artista o di un letterato e di rispondere alle domande a risposta multipla che seguono mediante i tre pulsanti posizionati all'esterno dello schermo in linea con ogni domanda. Con una probabilità di scegliere la risposta corretta per un terzo questo exhibit rinvia più ai quiz televisivi che a un rapporto più profondo con l'opera d'arte o letteraria. Non è prevista un'esplorazione, una ricerca di connessioni logiche e nemmeno è stimolata la riflessione, le immagini richiamate non solo non mirano a una comprensione profonda ma rimangono istanti aleatori che si sperimentano di passaggio.

Più attenta è la modalità di far esperire la musica attraverso la realizzazione di un ambiente chiuso a emiciclo che ricorda nell'uso di una parete curva specchiante e della palla stroboscopica l'atmosfera di una discoteca. Nella parete piana una tastiera cronologica permette la selezione dei brani e del corrispettivo video clip mentre il volume della musica aumenta in proporzione al movimento dei visitatori al suo interno. Questa

¹⁵⁵ Citiamo la mixed reality e non la realtà aumentata come proposta integrativa al reale rappresentato dalla televisione con i programmi originali perché non si tratta di aggiungere informazioni oggettive al mezzo televisivo ma di suggerire possibili scenari esemplificativi, quindi immaginativi ma di forte impatto. Cfr. MANA FASHID, JEANNETTE PASCHEN, THERESA ERIKSSON, JAN KIETZMANN, *Go bodily! Explore augmented reality (AR), virtual reality (VR), and mixed reality (MR) for business*, in "Business Horizons" 61 (2018), pp. 657-663.

¹⁵⁶ Cfr. LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY, *Pittura fotografia film*, 1927, tr.it. cons. Torino, Einaudi, 2010, pp. 39-41.

integrazione dell'intero corpo come sistema di dialogo tra l'installazione e il visitatore è un unicum in M9 e sembra riprendere, nell'interesse del corpo come mezzo di comunicazione con l'exhibit, alcune delle tecnologie individuate da Guerzoni nel suo benchmark sulle tecnologie allestitivo come l'apparatio e il dance space¹⁵⁷.

L'ultima installazione di cui ci occupiamo all'interno di M9 rientra nella sottosezione *Credere e non credere* e intende proporre in un ambiente chiuso circolare delle proiezioni rappresentative delle religioni più presenti in Italia. Ciascuna è presentata attraverso un bassorilievo che alla vicinanza del visitatore viene animato dalla proiezione in videomapping di una serie di immagini emblematiche con relativa musica di sottofondo. È un allestimento emozionale che non rinuncia però alla possibilità di trarre maggiori informazioni, infatti all'ingresso sono disposte delle schede esplicative. La fede è innanzitutto spirituale e da sempre si serve di linguaggi soprattutto analogici per raggiungere il cuore dei suoi credenti; alla medesima maniera, senza però sfruttare tutte le possibili suggestioni sensoriali che appartengono a molti riti religiosi¹⁵⁸, questo exhibit cerca di suggerire delle atmosfere spirituali. Anche in questo caso manca la stimolazione a un confronto costruttivo per indagare l'Altro.

¹⁵⁷ Nella prima, qualsiasi forma, compresa quindi quella umana, viene trasformata in una superficie di proiezione in movimento mentre nella seconda un sistema è in grado di tracciare e distinguere i movimenti delle diverse parti del corpo e di affidare a questi, nella proiezione a schermo, un colore diverso. Quelle individuate erano le maggiori innovazioni nell'uso del corpo come interfaccia del primo decennio di questo secolo: cfr. GUERZONI, *M9 documento preliminare...cit.*, pp. 253-255. Un esempio applicativo all'interno di un contesto museale è quello proposto dall'architetto Hernando Barragán con il suo interactive wall a Bogotá nell'installazione intitolata *Mis Estrellas/Mes Etoiles* del 2007 (per maggiori informazioni si veda SYBILLE KRÄMER, *Exhibition design*, Salenstein, Braun, 2014, pp. 182-185) o ancora la parete interattiva al Cooper Hewitt Museum dove i movimenti dei visitatori vengono usati come sagome di ricerca per individuare gli oggetti della collezione con forme simili (visibile al seguente url <https://www.cooperhewitt.org/new-experience/> ultima consultazione settembre 2020).

¹⁵⁸ Esemplicativo per comprendere le simbologie e le ritualità che creano l'atmosfera e la suggestione religiosa nella chiesa cristiana è il saggio di MICHELE BACCI, *Lo spazio dell'anima. Vita di una chiesa medievale*, Roma-Bari, Laterza, 2005.

Interviste

1.9 Intervista a Livio Karrer

L'intervista che qui riportiamo è utile a comprendere come siano emerse le principali direttive che hanno portato alla progettazione dell'impianto allestitivo di M9. Lo storico Livio Karrer, attualmente appartenente al team curatoriale, è stato anche uno stretto collaboratore di Guido Guerzoni durante gli anni di progettazione di M9. In tal senso la sua figura ci permette di capire in che modo la filosofia emersa dagli studi di Guerzoni e dal suo team sia stata applicata e in quale misura.

Le analisi di benchmark portate avanti con Guido Guerzoni a quali risultati hanno portato in termini pratici per la progettazione dell'apparato multimediale di M9?

Il benchmark è una questione particolare, noi non abbiamo fatto un lavoro come dire ragionando nel vuoto, i lavori di benchmark che abbiamo fatto per gli altri musei hanno funzionato come formazione per noi che ci occupavamo della collezione permanente; invece il lavoro di analisi che ha fatto Guerzoni in *Museum on the Maps* era più quantitativo, una ricerca che serviva e che si è sviluppata in maniera autonoma e quindi ha avuto un suo percorso. Noi abbiamo quindi acquisito una serie di informazioni, organizzato una serie di spazi, studiato l'esperienza di Studio Azzurro e poi abbiamo aperto un dialogo con gli smid. Fondamentalmente il lavoro che poi è stato richiesto agli smid è un lavoro che ha avuto fasi diverse. Gli smid sono stati selezionati attraverso una gara a inviti da cui ne sono stati selezionati cinque. A ciascuno di loro è stato consegnato una sorta di brogliaccio di testo, un volume abbastanza consistente - parliamo di circa 700 pagine - in cui erano inseriti tutti i contenuti storici che intendevamo rappresentare nelle installazioni di M9. Da questo storyboard di 700 pagine gli smid hanno tirato fuori, ciascuno per le sezioni su cui intendevano partecipare alla gara, la propria offerta creativa. Quindi loro ci hanno fatto delle proposte di realizzazione delle installazioni e di messa in esposizione dei contenuti presentati nello storyboard. Gli stessi smid sono stati da noi selezionati su curricula che appunto conoscevamo e che andavano già nella direzione dei musei di narrazione, erano tutti professionisti che a loro volta avevano lavorato per realtà museali di questo tipo perché alcuni di loro addirittura venivano proprio personalmente

come formazione dalla fucina di Studio Azzurro, in particolare in Karmachina uno dei soci fondatori, Paolo Ranieri. Anche lo smid Dotdotdot presentava elementi di contatto con la poetica di Studio Azzurro, infatti il loro modo di operare teneva conto delle loro idee come gli ambienti immersivi, quelli legati anche al rapporto con il territorio o alla tipicità dell'installazione multimediale. Tutti gli smid che abbiamo selezionato erano già coerenti con la filosofia che Guerzoni aveva dato al progetto M9, dopo di che sono stati valutati le loro proposte di offerta creativa, le idee che avevano messo in campo per la realizzazione dei contenuti di M9; hanno vinto 5 studi e questi hanno poi fatto le sezioni. Due studi hanno seguito la realizzazione di un'unica sezione mentre invece altri tre studi hanno seguito due sezioni.

Quello che mi preme capire è come lo studio di benchmark di Guerzoni sia servito a comprendere la filosofia da applicare all'interno di M9 e di conseguenza anche a dividere quelli che sono stati gli studi scelti. Sono state trovate delle formule pratiche nell'allestimento da consegnare in mano agli Smid o è stata lasciata ampia possibilità di manovra?

In realtà no, la domanda è puntuale, la risposta è no! Agli smid è stata poi data carta bianca e solo dopo che loro hanno proposto degli allestimenti è iniziato un dialogo che ha portato in alcuni casi a parziali modifiche dei contesti visivi. La prima è stata una proposta libera che rispettava la loro intensità professionale a titolo artistico generale e quindi noi abbiamo lavorato successivamente con gli smid e l'ufficio museo ha proposto delle modifiche in corso d'opera. Però adesso tenga conto che gli smid erano stati selezionati nel panorama italiano perché si era visto dal loro curriculum come fossero sensibili a una filosofia molto simile a quella che avevamo individuato noi.

Chi si è occupato dell'individuazione degli smid da inserire nella lista della gara a invito?

Io mi sono occupato come curatore dei contenuti del museo mentre c'era una responsabile della produzione che ha seguito tutta la fase dell'iter amministrativo della selezione e che sicuramente ha del materiale in più. Tenga presente che Guido Guerzoni e la persona di cui le sto parlando, la responsabile della produzione che si chiama Valentina de Marchi, sono entrambi due professionisti che lavorano in questo segmento già da molti anni e quindi conoscevano le realtà che sono state invitate, avevano già avuto a che fare direttamente con questi professionisti. La gara che le dicevo era una gara di inviti, cioè

basata su aziende già preselezionate, che in realtà all'inizio erano 7 studi. Uno studio si è ritirato prima di arrivare alla proposta e quindi alla fine sono arrivate 6 proposte creative tra cui ne sono state selezionate 5. La selezione può essere fatta risalire rispetto ai lavori che questi studi hanno fatto prima del 2016 dato che fondamentalmente la selezione è stata fatta agli inizi del 2016.

Attualmente come referente del settore multimediale a M9 è presente però Claudia Biotto e non Valentina De Marchi: le due hanno avuto ruoli diversi della definizione direzionale dell'allestimento?

Claudia Biotto si è occupata del museo in tutta la sezione attinente alla logistica degli allestimenti, era la persona che ha seguito l'aspetto del cantiere, quindi quando De Marchi se n'è andata per una fase ha coperto anche il rapporto con gli smid ma solo negli ultimi mesi prima dell'apertura. Diciamo che tutta la fase precedente, quella appunto di selezione, avvio dei rapporti e individuazione degli studi, l'ha seguita Valentina De Marchi.

Sono stati definiti dei criteri guida generali e/o per sezione da far applicare agli smid?

La stessa De Marchi ha seguito e coordinato la fase di progettazione creativo-ideativa, la Fondazione di Venezia e le committenze, ha avviato un dialogo con un comitato scientifico, perché c'è stato un comitato scientifico di storici che ha seguito la parte dei contenuti e in parallelo a questo comitato che invece ragionava sulla multimedialità e l'interazione tra contenuto storico e multimediale. Dunque, ha proposto una serie di elementi suggerendo alcune tecnologie, ragionando sul livello della multimedialità da presentare dentro M9, da questo punto di vista Valentina de Marchi le può raccontare anche la fase creativa che è stata sviluppata dentro M9, che è una parte che precede l'avvio dei lavori e la chiamata degli smid.

È stato definito un grado di multimedialità nell'analisi dei musei durante il benchmark?

No, dal punto di vista dei contenuti non abbiamo fatto quest'analisi, noi abbiamo più ragionato sul tema dell'interaction design e per capire che tipo di presentazione dei contenuti fosse all'altezza della comunicazione della storia. Ci interessava capire come il contenuto storico venisse rispettivamente valorizzato dalla tecnologia. La filosofia che ci ispirava è quella che vede la tecnologia al servizio della narrazione, non ci interessava far sfoggio di tecnologie. Ci interessava che le tecnologie potenziassero il contenuto rendendolo più fruibile più intellegibile e anche sicuramente più interessante, quindi

abbiamo tenuto in considerazione tutto l'aspetto dell'intrattenimento. Noi abbiamo cercato di mantenere un giusto equilibrio tra l'idea dell'intrattenimento, della comunicazione scientifica e degli aspetti della didattica, in questo senso M9 è un museo di *edutainment*.

Sempre all'interno del benchmark realizzato avete individuato musei storici che trattavano tematiche del Novecento da ritenersi come modelli ottimali nell'utilizzo del multimediale?

Alcuni musei sono stati un'importante fonte di ispirazione come l'Imperial War Museum di Manchester che si occupa di rappresentare la Prima Guerra Mondiale e risulta essere interessante soprattutto per i suoi teatri scenici. Sono stati presi in esame anche i musei dei media, i primi con contenuti tecnologici fra cui possiamo citare il Media Museum di Washington. Il Jewish *Museum* and Tolerance Center di Mosca che però propone un approccio che è una via di mezzo tra l'analogico e il digitale. Per citarne altri il museo dell'Apartheid di *Johannesburg* e le nuove sale dello Yad Vashem a Gerusalemme. Soprattutto è stata fondamentale l'esperienza della mostra *Fare gli Italiani: 1861-2011* di Studio Azzurro.

È prevista una riapertura a breve di M9?

M9 adesso riapre il 2 Settembre per una decina di giorni in corrispondenza della Mostra del cinema. Da noi si terrà la sezione di Virtual reality con le opere VR Expanded. Dopo di che l'idea è di riaprire in autunno, non le so ancora dire esattamente quando ma nel corso dell'autunno riaprirà. Diciamo che terremo queste giornate di mostra per testare l'interesse del pubblico e per capire come riaprire in sicurezza.

C'è l'idea di modificare l'allestimento, i contenuti o si vuole comunque continuare per com'è adesso il museo?

In questo momento no! Resta però nella filosofia di M9, in quanto museo multimediale, il bisogno di un continuo aggiornamento dato anche il fatto che la tecnologia invecchia precocemente. Questo continuamente non lo intenda come una volta l'anno ma una volta ogni 2 o 3 anni sicuramente verranno modificate parti dell'allestimento. Adesso la vicenda del Covid ha cambiato un po' i piani, però è probabile che nel corso dell'anno prossimo si cominci a ragionare in termini di riallestimento di pezzi del museo, questo

vuol dire che ci vorranno sempre circa 12 mesi, probabilmente tra 2021-2022 qualche nuova parte della collezione permanente sarà aperta.

In conclusione, non individuamo una filosofia d'applicazione dai confini definiti ma più una tendenza che si serve di analisi comparative per tracciare delle dinamiche soddisfacenti. Da qui ne deriva l'attenzione all'interaction design, all'uso strumentale e non di sfoggio della tecnologia, l'idea di edutainment e l'interesse nel museo di narrazione. Quest'ultimo aspetto è quello che più si è presentato lacunoso e frammentario a favore di un impianto più nozionistico. Si evidenzia la libertà d'azione dei diversi exhibition designer, scelti in base alla condivisione della stessa visione dell'allestimento, mentre non viene approfondito nell'intervista il rapporto di coordinamento tra i due comitati e gli exhibition designer. Rimane incerta la data di apertura e le modalità con cui verranno proposte delle visite in sicurezza. Nonostante la difficile situazione sanitaria che sta investendo tutti i settori, propone una visione ottimistica di rinnovamento di una parte di M9 nell'arco di poco più di un anno.

1.10 Intervista a Valerio Zingarelli

Valerio Zingarelli, in qualità di Amministratore Delegato della società strumentale di Fondazione Venezia, Polymnia, delinea un quadro più ampio relativo alla progettazione di M9. Colloca il progetto entro un processo di rigenerazione urbana e sottolinea quella che dovrebbe essere la maggiore forza attrattiva di M9: la multimedialità.

M9 si presenta come un museo innovativo e multimediale nel cuore di Mestre: cosa caratterizza questa impresa?

M9 non è un museo e questo è il più grande equivoco. Si è deciso di realizzare un museo per ragioni istituzionali. Venne siglato un Accordo di Programma con il Comune di Venezia, la Regione Veneto e il Ministero dei Beni Culturali in base al quale per poter fare l'intervento su Mestre era necessario realizzare anche un museo, perciò si sono trovati costretti a riportare un'istituzione che avesse il nome formale e amministrativo di museo. In realtà l'origine completa è di rigenerazione urbano del distretto M9 del centro di Mestre, lo si fa attraverso la cultura (M9), gli spazi dell'ex convento di Santa Maria delle Grazie che dovranno diventare luoghi di lavoro, di sviluppo di nuove tecnologie, di paradigmi di lavoro, di contaminazioni lavorative e culturali, poi degli spazi commerciali e infine luoghi adibiti a eventi. Quindi abbiamo tre tipologie di spazi: cultura, contaminazione lavorativa ed eventi; questi dovrebbero avere tutti un filo rosso comune, cioè la multimedialità. Con questa si intendeva utilizzare un linguaggio, il linguaggio multimediale, per raccontare e fare delle cose. Utilizzo il termine linguaggio poiché con questo si intende che entrambe le parti parlino e ascoltino, significa avere un ruolo attivo. Intendo sottolineare in tal modo come invece il ruolo passivo solitamente è utilizzato nei musei, questo è un cambio di paradigma che si propone all'interno dell'ambito museale, un ruolo attivo. M9 è in crisi e perciò si sta afflosciando a fare il museo. In realtà l'intenzione è stata quella di utilizzare il linguaggio multimediale per poter raccontare da parte di chi gestisce il complesso ma anche per poter partecipare come attori protagonisti da parte dei visitatori. Per tal motivo si è usato un linguaggio multimediale. Ritengo che il linguaggio multimediale sia più potente, più popolare e moderno di oggi e probabilmente anche del domani. È un linguaggio in continua evoluzione e trasformazione, ha un tasso di cambiamento che è superiore rispetto al tasso del cambiamento delle lingue tradizionali (es. cinese, inglese, italiano). Fare multimedialità

vuol dire usare non soltanto le immagini e non soltanto i suoni per produrre l'interazione ma anche degli strumenti, infatti è grazie a questi che arriva la bidimensionalità, cioè il visitatore diventa attivo, come metafora puntuale posso riportare il ruolo della laringe, della gola, ecc. che ci permettono di parlare. Analogamente bisogna dare degli strumenti ai visitatori che fanno la visita e che quindi partecipano a questa esperienza, tanto è vero M9 è un "percorso esperienziale interattivo".

Il museo tradizionale è un'esposizione passiva di contenuti, bisogna affidarsi a come il pubblico percepisce il termine museo, dato che nel momento in cui si fa un'operazione commerciale si deve tener conto dell'immaginario collettivo del momento.

L'importanza dei temi di storia nazionale trattati da M9 dovrebbe farlo rientrare di diritto all'interno dei musei sovvenzionati e/o alle dipendenze dello Stato, perché questo non è avvenuto?

In realtà le tematiche di M9 rivestono una ridotta attrattività, soprattutto è difficile che possano suscitare un interesse nel pubblico estero, ad esempio quello cinese. È interessante lo strumento, tanto che si sta discutendo su un successivo passo in cui al posto dell'Italia si tratti della storia dell'Europa e magari successivamente il mondo. Non nego che sia importante ciò che si racconta a M9, ma stiamo comunque parlando di un'operazione commerciale e quindi di un conto economico, di un bilancio che ovviamente deve esser attivo. La Fondazione Venezia, ente privato, ha speso dei soldi per finanziare questo progetto, da cui intende progressivamente tirarsi indietro poiché quest'istituzione deve essere in grado di vivere con le proprie gambe, con operazioni quindi commerciali; è per tal motivo infatti che si parla di distretto di rigenerazione urbana. La strategia voleva che l'insieme delle varie componenti, la parte culturale, la parte della contaminazione lavorativa e quella degli eventi, producessero non solo dei costi ma anche dei ricavi che incrociandosi insieme e sommandosi portassero almeno al pareggio del bilancio. Anche la cultura costa, ogni cittadino pagando il biglietto di ingresso paga in parte in museo e in parte le tasse. M9 è un'operazione commerciale, deve poter vivere con le proprie gambe, con la sua capacità di dimostrare di avere una ragione d'essere, deve essere autosufficiente, dando un contributo alla società, allo sviluppo del contesto mestrino. Gli abitanti dovrebbero recepire tale distretto come luogo di opportunità ma anche di sfida, dimostrando di avere le forze, la capacità e la visione di poter contribuire a quel tipo di strategia di innovazione culturale e lavorativa che permetta

a Mestre di ripartire per uscire dalla crisi in cui si trova. È una premessa necessaria a definire l'impostazione filosofica e strategica con cui è nato M9. Tornando all'aspetto culturale, sottolineo che si è scelto un argomento di per sé complicato, cioè la storia del Novecento italiano. Si è deciso di raccontare delle storie, la Storia, quella del Novecento che per la sua estensione non può essere completamente coperta. Ritengo il XX secolo come uno dei più difficili e travolgenti della storia dell'umanità, dove in cento anni il mondo è radicalmente cambiato. Vi sono state imponenti scoperte scientifiche e radicali innovazioni degli usi e dei costumi. Alcune innovazioni di grande impatto anche sociale: automobili, treni, telefoni, ecc. Nel 2020 siamo ancora sulla continuazione del XX secolo, dato che molte cose che ora noi stiamo utilizzando sono state inventate nella parte finale del secolo scorso. Anche i social in realtà, seppur fenomeno recente, sono comunque supportati da invenzioni precedenti. Per rappresentare tutto ciò non basta un museo ma serve un'interazione culturale, un dialogo culturale, un percorso esperienziale interattivo. Per realizzare tale percorso è necessario, dalla parte del realizzatore, utilizzare strumenti e contenuti basati fondamentalmente sulle immagini e sui suoni, mentre come fruitore bisogna avere la possibilità di fare, perciò toccare, indossare il visore con il joystick che mi permette di muovermi all'interno di uno spazio virtuale rappresentato in digitale con una tecnica a tre dimensioni ad altissimo realismo, o ancora il controllo degli oggetti con il gesto, il tocco dello schermo, l'uso delle leve, in breve partecipo. Tutti quelli citati sono delle interfacce che permettono queste interazioni. L'innovazione tecnologica è però perseguitata dall'ombra della sua obsolescenza e fa sì che M9 sia già vecchio. Il linguaggio multimediale ha per definizione una velocità di cambiamento decisamente più rapida rispetto a quella delle lingue tradizionali. Lo progettai tra il 2013 e il 2018, perciò quelle soluzioni e tecnologie scelte ormai non sono più innovative come quando sono state individuate, attualmente alcune interfacce e anche certi contenuti sono superati. È necessario attuare una modifica annuale, ma ciò comporterebbe delle complicazioni soprattutto in termini economici. Evidenzio la necessità, prima di intraprendere un progetto sano in termini di sostenibilità economica, di definire chi sia il pubblico a cui è rivolto l'oggetto del progetto. Chi sono in questo caso i fruitori? Il progetto è nato come rigenerazione urbana di Mestre, costato 110 milioni di euro con l'obiettivo di diventare autosufficiente in fase operativa, quindi le spese di gestione del museo dovrebbe essere compensate dai ricavi. La quantità di persone necessaria per poter sostenere i costi di un progetto del genere è gigantesca, a regime dovrebbero essere 200 mila visitatori all'anno, Mestre ha 150 mila abitanti i quali ovviamente non frequenteranno assiduamente il

museo. È evidente infatti che non bisogna puntare a un pubblico esclusivamente mestrino, ma a un pubblico oltre Mestre, su tutto il Veneto, tutta l'Italia, su tutta l'Europa e infine su tutto il mondo. L'opportunità rara di tale progetto è il fatto di trovarsi a un quarto d'ora da Venezia, invasa da 30 milioni di visitatori ogni anno, di cui moltissimi vengono a dormire nel quartiere della stazione di Mestre dove recentemente sono stati costruiti moltissimi alberghi e ostelli. Vedo i visitatori di Venezia come un bacino di utenza, chi pernotta negli ostelli di Mestre sono giovani e per l'80% non sono italiani.

Venezia dopo le 18 di sera non presenta più particolari attrattive, anche la Biennale alle 18 chiude, lasciando così i suoi visitatori come alternativa il ritorno agli ostelli, dove i ragazzi tornano incontrandosi per bere la birra. La nostra proposta è di offrire un palinsesto che possa spostare la loro attenzione permettendo loro di fare delle cose belle e interessanti invece che rimanere chiusi nei bar della stazione, degli ostelli o degli alberghi, facendoli perciò migrare a 10 minuti di tram o 20 a piedi. È necessaria una programmazione di eventi adeguata a loro, la visita a M9 deve essere una partecipazione, dato che sono abituati a smanettare in maniera compulsiva, quasi da drogati con lo smartphone, i giovani vorrebbero poterlo fare anche all'interno di M9 quando lo visitano e se non hanno tale attrattiva il progetto culturale fallisce poiché i biglietti non si vendono. Il pubblico più anziano non è contemplato. Mestre non è attirata dal passato perciò punta tutto sul futuro. L'unica istituzione di Venezia culturale di grandissimo successo e che fa degli ottimi numeri e con prezzi di biglietti molto alti (25 euro) è la Biennale, in particolare quella d'arte (tra i 600-650 mila visitatori in 6 mesi mentre in quella di architettura 150 mila circa). Bisogna chiedersi perché abbia tanto successo nonostante il fatto che il prezzo del biglietto sia così elevato; la risposta è in quello che i visitatori trovano: l'arte contemporanea. Questa pian piano si sta contaminando e confondendo con la multimedialità, infatti molte opere d'arte contemporanea sono video digitali, suoni, performance. In tal senso la sfida che avrebbe la cultura nuova, che non si chiama museale ma esperienza interattiva partecipativa multimediale, è quella di permettere alla gente di creare, per tale motivo si vorrebbe coinvolgere la popolazione che viene a dormire negli alberghi e ostelli della stazione di Mestre a usare gli strumenti messi a disposizione da M9 per farlo. Facendo riferimento ai social media come Instagram, è interessante ad esempio la pagina *World Digital Artist*, dove vengono esposti nella bacheca dei micro video, i quali durano pochi secondi, fatti da ragazzi attraverso programmi ad hoc creativi. Per poterli realizzare hanno bisogno di capacità creativa ed espressiva, usando tecnologie

che sono il linguaggio di oggi, quello dei giovani. Per realizzarli basta un computer portatile o addirittura anche solo lo smartphone, potrebbe essere attuato anche a M9 al fine di far sì che diventi il luogo in cui si creano queste cose che poi vengono esposte, permettendo anche un confronto fra i giovani. Sono dei linguaggi utili per raccontare dei contenuti, i quali possono essere la storia del Novecento, come anche altri sempre di storia di cui poter discutere. È un periodo difficile per M9, manca questa capacità gestionale e di iniziativa, chi è ora al comando di M9 è giunto successivamente, non hanno fatto M9. La mia intenzione era che M9 fosse un oggetto replicabile, poiché i luoghi di rigenerazione urbana con questi ingredienti diversi (contaminazione lavorativa, gli eventi e la cultura) sono presenti in tantissime città italiane: ad esempio a Firenze la Manifattura Tabacchi sta realizzando un progetto analogo o ancora a Milano la Bicocca, tanti anni fa, oppure a Roma nel quartiere San Lorenzo; sono tante le città italiane che vivono questi momenti di trasformazione e di crisi (economica, lavorativa e sociale dovuta ai cambiamenti sociali) in cui hanno bisogno di cambiare il loro ruolo. Penso a centri industriali con grandi fabbriche che potrebbero ripartire ma per farlo bisognerebbe mettere dentro qualcosa che sia auto-sostenibile e la bellezza di questo tipo di idea è che è un ingaggio che costringe la gente a usare il cervello. Selezionai io i cinque diversi studi di exhibition designer, affidando loro diverse sezioni in base alle loro competenze e alle loro caratteristiche. In particolar modo in Karmachina Paolo Ranieri è molto bravo nel raccontare situazioni politiche, mentre Nema Fx (si sono occupati degli Oculus e della cucina della parete semicircolare con le immagini delle cucine delle diverse epoche) sono più ferrati nell'interattività. L'utilizzo del gaming non solo è stato voluto e cercato ma ammetto anche che avremmo voluto far molto di più. L'idea iniziale era che alcune sezioni presentassero un gioco e iscrivendosi a questo si potessero accumulare dei punti, alla fine della giornata era possibile stilare una classifica di chi aveva fatto più punti giocando per poi ricevere un premio. Solo che attualmente non sta andando avanti, non sono in grado di farlo funzionare. I giochi sono un altro strumento per coinvolgere le persone, come alcuni gaming nello smartphone: angry birds, candy crush, i pokemon, sono delle forme che richiedono una partecipazione della persona e se uno riesce a inventare un tipo di gioco culturale è pertanto stimolato e incuriosito per via del gioco ad entrare di più nel contesto culturale, si giunge a una forma di ingaggio superiore. È importante inoltre inserire dei facilitatori all'interno di M9, per stimolare la gente a fare gruppo e giocare all'interno del museo, poiché se si lasciano i visitatori allo sbando non sempre questi si soffermano, soprattutto se non comprendono nell'immediato

l'interfaccia. All'inizio con il professor Barbieri erano stati inseriti i mediatori culturali, ora non ci sono più ed è un peccato, ma ritengo che oltre a questi servirebbero dei facilitatori veri e propri che invitino i visitatori a giocare e che magari si intrattengono nel gioco con loro. Il mediatore culturale invece ha un ruolo di spiegazione, di risposta alle domande che gli vengono rivolte dai visitatori. Vorrei fare un passo ulteriore rispetto al mediatore culturale, inserire quindi il facilitatore, cioè dei super visitatori che ingaggiano e facilitano l'uso di questo linguaggio. I ragazzini di tredici anni non hanno bisogno dei facilitatori, mentre una persona di cinquant'anni avrebbe bisogno di un facilitatore ma siccome sono spesso timidi proseguono, inoltre sono più interessati alla lettura del pannello rispetto al gioco. La maggioranza dei visitatori sino a oggi è adulta e di una certa età. Per poter attuare innovazioni all'interno di M9 serve una grandissima competenza nel linguaggio multimediale, solo che attualmente M9 è gestito da degli storici tradizionali a cominciare da Biscione il quale arriva dal Mao (Museo di Arte Orientale) di Torino, museo prettamente espositivo a bacheca, sino agli altri Livio Karrer, Michelangela Di Giacomo e Giuseppe Saccà, sono storici tradizionali che hanno studiato la storia del Novecento italiano. È un progetto nato in maniera formidabile ma adesso rischia, se non ci si impegna velocemente ad aggiungere delle competenze di linguaggio multimediale. Anche le esposizioni temporanee a M9 si rifanno a un linguaggio in realtà tradizionale come nelle prime due mostre, quella di fotografia e dei tattoo, mentre quella attuale Lunar city non entra comunque appieno nel linguaggio multimediale che necessiterebbe a M9. La mostra temporanea potrebbe essere un salvataggio in extremis della situazione del museo, a potrebbe esserlo con qualcosa ancora più all'avanguardia, sfruttando la possibilità di mostrare qualcosa di estremamente attuale. Vantaggio di Mestre rispetto a Padova è il maggiore bacino turistico. La Fondazione di Venezia dovrebbe fare degli investimenti significativi sulla comunicazione e sul marketing altrimenti nessuno sa che questo esiste. Vi era anche l'idea di inserire il museo all'interno di Venezia Unica per facilitarne la conoscenza e quindi la visita. La storia del Novecento raccontata può essere di una noia mortale, dato che la gente non è interessata al passato ma solo al futuro o al presente, per tal motivo l'utilizzo del linguaggio del futuro può far avvicinare le persone alla storia del passato, quindi raccontare il passato utilizzando i mezzi del futuro.

Alla luce di quanto riportato quali sono le lacune attuali più importanti di M9?

Le pecche attuali sono la mancanza della comunicazione e del marketing, l'assenza dei facilitatori per migliorare l'esperienza di visita e infine la non coordinazione della parte culturale con le altre componenti, come quella degli eventi. L'evento non può essere inteso come le bancarelle di Natale nel chiostro o un convegno entro l'auditorium dove buona parte dei presenti si annoia, anche negli eventi servono le avanguardie, a livello di esibizione artistica, musicale e di narrazione. Riportando l'attenzione sulle tendenze di oggi vorrei citare il docente universitario di Storia Medievale dell'Università di Torino Alessandro Barbero, il quale fa delle conferenze su YouTube, non registrate appositamente per caricarle in piattaforma. Lui non è interessato a YouTube ma ha una capacità di racconto e di dire le cose in maniere talmente particolare, seria e coinvolgente, si presenta come un narratore formidabile pur non atteggiandosi a star mediatica o con effetti speciali. Ci sono milioni di follower di tale personaggio e per tal motivo ritengo che se si chiamasse lui a parlare nel chiostro di M9 moltissime persone verrebbero a sentirlo. Anche gli argomenti potrebbero essere di nicchia, come ad esempio la cucina del Medioevo, perché la sua dialettica attrae. Non sarei invece d'accordo con un evento che preveda l'esposizione delle auto del 1970, non ritengo attrattiva una simile proposta. Nei primi anni Novanta Mestre era la capitale italiana della musica elettronica, c'era una discoteca denominata Area City in cui venivano da tutta Italia e da tutta Europa per le serate di musica elettronica, ma perché era musica di avanguardia di un certo tipo, si era creata una tribù, una community. Auspico che M9 prenda in considerazione simili suggestioni.

La sua esposizione è pragmatica e attenta alle attuali difficoltà, ma anche ai possibili percorsi vantaggiosi che M9 potrebbe intraprendere. L'attenzione è rivolta più all'attrarre i possibili visitatori, ma anche frequentatori del M9 district, piuttosto che ai contenuti. Questa considerazione è evidente soprattutto quando sottolinea la possibilità di cambiare drasticamente il contenuto di M9 a favore di una storia più internazionale che potrebbe essere più attrattiva per un pubblico straniero. Una storia che comunque deve essere raccontata attraverso strumenti che seguano le tendenze del momento. Queste possono riguardare tanto l'installazione di tecnologie all'avanguardia e le dinamiche del loro utilizzo che l'invito ad eventi di personaggi noti per richiamare e creare una community.

1.11 Intervista a Giuseppe Barbieri

Giuseppe Barbieri, Direttore del Dipartimento di Filosofia e Beni culturali e professore ordinario presso l'Università Ca Foscari, si inserisce all'interno della dinamica progettuale di M9 come personalità esperta di supporto in ragione della sua pluriennale esperienza professionale nel campo del multimediale in ambito culturale.

Qual è stato il suo ruolo all'interno di M9?

Non c'è più il mio ruolo: c'è stato, come riportano i giornali, nel 2018 e nel 2019. Ora, nel 2020, con il cambio della presidenza della Fondazione Venezia non si sa cosa sarà di M9. Nel 2018, anno di apertura di M9, il mio ruolo è stato quello di consulente scientifico. Nei mesi precedenti l'inaugurazione del primo dicembre sono stato richiesto per una collaborazione da parte dell'ingegner Zingarelli il quale, in quanto amministratore delegato di Polymnia, la società strumentale della Fondazione di Venezia che aveva l'incarico di costruire e di aprire M9, mi aveva chiesto di collaborare all'ottimizzazione dei display. Questo ha significato prendere visione del percorso, delle difficoltà di fluidità dello stesso, indicando delle soluzioni alternative rispetto a quelle che erano state presentate. Ho fatto un importante lavoro di revisione degli script dell'allestimento dato che erano sovrabbondanti e anche ridondanti. Ho preso in mano una sezione che risultava derelitta, quella dei cento oggetti del XX secolo. Gli oggetti erano già stati scelti ma a una settimana dall'inaugurazione non c'era l'idea di come esporli, pertanto ho cercato di proporre un'esposizione evocativa che non fosse la "cantina della nonna". Ho dato una serie di suggerimenti, alcuni recepiti e altri no perché comunque, alla fine del 2018, è entrato in carica un direttore con idee differenti. Io ero stato nella commissione che lo aveva selezionato ma il prescelto non aveva dato particolari manifestazioni di entusiasmo nell'idea di vedermi affiancato a lui. Si è rivelato una sorpresa in negativo, perché io ero lì per dargli una mano, e infatti ho continuato a collaborare fino ai primi mesi del 2019 con l'ingegner Zingarelli, il quale poi si è dimesso dalla carica di amministratore delegato di Polymnia mentre io ho ricevuto la proposta di svolgere un'attività di consulenza da parte del presidente della Fondazione Venezia, Pietro Brunello. Il 2019 è pertanto l'anno in cui ho fatto il consulente scientifico del presidente della Fondazione, un ruolo leggermente svincolato da M9. Quest'ultimo è un'architettura complessa, anche istituzionalmente, a livello apicale c'è la Fondazione di Venezia e poi da lì ci sono una serie di diramate che ora verranno presumibilmente riorganizzate. Nel 2019 ho provato

prima di tutto a indicare una prospettiva di strategia didattica, perché ero convinto e resto convinto che l'unico pubblico che sia in grado di mantenere in vita M9 sia quello degli studenti, dei teen, dai 12 ai 19/20 anni, che è l'identificazione della teen generation. Vi ho messo a frutto i risultati di una tesi di laurea che avevo seguito sui Teen Programs nei musei americani e in altri musei europei, c'è un'esperienza interessante di Teen Programs anche a Palazzo Grassi, proprio a Venezia, ho cercato quindi di far capire come bisognava mutare l'approccio, ma poi l'approccio invece è risultato un altro. Quello attuato si è rivelato fallimentare, nel senso che è stato scelto un approccio di visita guidata per le classi degli studenti che non è stato gestito direttamente da M9 ma esternalizzato a una cooperativa di Limena che ha un profilo scientifico a mio avviso quasi inesistente, infatti nel board di questa cooperativa non c'è nemmeno uno che abbia studiato storia. Era sbagliato il presupposto perché se tu proponi le visite guidate per le classi, questo significa che tu intercetti un solo trimestre dell'anno scolastico, quello delle gite di classe da marzo a maggio e inoltre perché se in un museo innovativo, come M9 avrebbe l'ambizione di essere, fai trovare una modalità di fruizione ormai vecchia e stantia come la visita guidata, non stai apportando innovazione. La visita guidata non può che risultare un'esperienza complicatissima in cui il fruitore o tocca i tasti o sente la guida e tutti gli effetti "wow" del percorso si riducono per lo più a premere i bottoni, cosa che renderà impossibile anche la riapertura che è annunciata prossima di M9. L'ipotesi che è stata adottata, perché più economica in termini di impegno dello staff, è stata quella di rendere disponibili delle visite guidate che per di più comportano l'aumento di un biglietto d'ingresso che è già piuttosto caro: per le classi non è una buona politica. La proposta che avevo fatto, in sinergia con i pedagogisti del mio dipartimento, in particolare il professor Tessaro e la dottoressa Baschiera, dell'Università di Malta, proponeva un approccio che era completamente diverso. Non si lavorava sugli studenti ma sugli insegnanti, si formavano in presenza e a distanza migliaia di insegnanti e lo si faceva gratuitamente, in modo che poi essi si facessero volano per portare le classi non in visita a M9 ma a svolgere una parte di unità didattica. Questo approccio impostava un lavoro che iniziava quindici giorni prima in classe, che si coagulava in un giorno e mezzo di visita a M9, non in due ore, con diverse attività concordate tra insegnanti e studenti, e poi con altri dieci giorni di lavoro nella classe dove non si parlava soltanto di storia ma anche di letteratura, geografia, di educazione civica, di scienze, perché M9 fornisce tutti questi contenuti. Questo significava l'invio alle classi di materiale preliminare, comportava una serie di attività in aula prima della visita con una modalità di visita diversa, dove la classe non seguiva la

guida ma si suddivideva in piccoli gruppi di quattro ragazzi ciascuno in cui ognuno aveva un compito preciso dentro M9, anche con una componente di tipo ludico. Erano poi previste fasi di briefing reciproche in cui ciascun gruppetto comunicava al resto della classe cosa aveva scoperto.

Sono protocolli didattici largamente applicati sia negli Stati Uniti che in Israele. Questo protocollo di approccio aveva certamente dei costi, dato che bisognava realizzare la formazione dei docenti, passare attraverso la costruzione di cataloghi di materiali che in parte erano elettronici e in parte anche cartacei, avere delle figure che verificavano nel corso del tempo il funzionamento di questo approccio, quindi tutta una serie di passaggi. I costi non erano eccessivi. Li avevamo stimati più o meno a 100 mila euro all'anno. Nella mia proposta c'era la presenza di almeno otto classi al giorno da settembre a maggio, perché non essendoci più la visita guidata non era più la gita scolastica, era un luogo innovativo di formazione dove si faceva un certo tipo di unità didattica che non si limitava al trimestre delle gite scolastiche, quando è difficile che la scelta cada in prima battuta su M9: è più probabile che ci si fermi a Venezia. Se il Ministero avesse messo il timbro sull'operazione, ci sarebbero state tutte le premesse di collaborazione con le varie agenzie governative di didattica innovativa, anche le scuole sarebbero state incoraggiate perché ci sarebbe stato un riconoscimento di credito da parte del Ministero, ci sarebbe stato probabilmente un concorso nelle spese e comunque sarebbe stata un'esperienza affascinante. Se l'arco *teen* risultava troppo grande, ho ricordato più volte che in Italia ogni anno ci sono 500 mila studenti che fanno l'esame di maturità, se tutti passassero per M9 questo sarebbe largamente in attivo. Se anche solo il 10% degli studenti che fanno la maturità andasse a M9, quindi 1 su 10, che sono pressappoco gli studenti che fanno la maturità in Veneto, senza quindi fare dei trasporti lunghissimi e adesso anche abbastanza improbabili in quest'epoca di virus, sarebbero 50 mila visitatori solo di studenti i quali sono esattamente i visitatori che M9 ha fatto nel suo primo anno di attività. Biscione mi diceva di avere accordi con 200 classi, mentre io pensavo fosse ragionevole un punto di partenza di 1500 classi: solo che bisogna organizzarle, accoglierle, lavorare con loro e mantenere i contatti e questo è un lavoro piuttosto consistente che avrebbe dovuto fare lo staff di M9.

La seconda cosa che ho fatto è stata quella di verificare la possibilità di realizzare a M9 una mostra temporanea *blockbuster* perché non ero l'unico a ritenere che ci fosse bisogno di un'iniziativa di forte impatto che richiamasse 120/140 mila persone a M9. Ho seguito

per tre mesi questa vicenda che poi alla fine si è rivelata abbastanza confusa ma che era una bella iniziativa, perché metteva insieme M9, Ca' Foscari, non solo il nostro dipartimento ma soprattutto quello di management, un collezionista importante di Bolzano che ha una delle cinque più importanti raccolte al mondo di xilografie di Escher. Avevo anche portato questo collezionista a vedere gli spazi di M9, era rimasto affascinato soprattutto dal terzo piano dove sarebbe stata collocata la mostra, lo avevo convinto a realizzare un all display che quindi non riguardasse soltanto quello spazio ma tutti gli spazi di arrivo di M9, dal chiostro al piazzale di fronte all'ingresso, realizzando *devices* multimediali che avrebbero arricchito poi la sua proposta espositiva e per cui c'era l'impegno a collaborare da parte dell'Università. Poi la cosa si è arenata perché il collezionista voleva far gestire la mostra da un'azienda di Firenze che si occupava di mostre (Arteria) e il contatto tra il management di M9 e questa azienda è fallito al primo incontro: M9 avrebbe voluto essere pagato ma la risposta alla domanda sullo "storico" di visitatori a M9 ha comportato il rifiuto dell'azienda fiorentina. Se si è in grado di garantire uno storico considerevole allora le grandi aziende che organizzano mostre e sanno che devono sostenere dei costi accettano anche di farsi carico di tutti gli importi per poi dividere il ricavo della bigliettazione.

L'ultima attività importante che ho fatto per il presidente Brunello è stata quella di fargli una lunga e dettagliata analisi della situazione di M9. Questa relazione è stata poi consegnata agli advisor della Bocconi, a cui a capo c'era il collega Andrea Dossi, che hanno fatto la valutazione dello stato di salute di M9, i quali concordavano con me nell'analisi anche se loro guardavano più l'aspetto economico. Oltre che un'analisi su tutti gli errori che erano stati commessi come la rigidità di percorso, l'inutilità delle mostre temporanee che sono state molto onerose e hanno registrato un flop dietro l'altro, l'errore nella mancata individuazione di un pubblico di riferimento perché non ci si può rivolgere a un pubblico generalista, ho mostrato anche tutta una serie di ipotesi per il rilancio di M9 che poi ho successivamente studiato nelle settimane di lockdown ma che non sono poi servite più a niente.

Giuliano Segre rimarcava già nel Festival della politica 2015 quanto fosse mutato il progetto M9 dalla sua ideazione nel 2005 allo stato attuale in cui parlava. Sono passati 15 anni dalla sua nascita ideologica e poco più di un anno dalla sua piena attività.

Quanto è cambiato il progetto in termini tanto di contenuti quanto di forma espressiva e di dialogo con il distretto M9?

Il progetto iniziale presentava molti buoni propositi nel volere dare a Mestre un museo, un impegno di straordinaria generosità ma tutto ciò non è realistico. M9 nasce come speculazione immobiliare poiché all'inizio del XXI secolo l'immobiliare era il settore di mercato più trainante. Segre è un economista e quindi si era posto il problema di come rendere più remunerativo il patrimonio della Fondazione, piuttosto ampio nel 2005, aveva l'occasione di acquistare una caserma dismessa, per un nobile scopo, aveva i soldi per ristrutturare quell'isolato urbano in centro a Mestre ed era convinto che fosse una strategia molto remunerativa. Nel settembre 2009 la bolla immobiliare esplose in America portando dietro con sé la crisi di banche, speculazioni di portanza mondiale, segna la grande crisi della fine del primo decennio del secolo che poi ha investito tutto il mondo con crediti inagibili. Per comprendere le proporzioni ti faccio un esempio. A settembre 2009 quando la crisi cominciava, avevo ricevuto l'incarico dall'allora amministratore delegato di Palazzo Grassi, Monique Veaute, di pensare a un progetto per la fruizione tecnologicamente avanzata di Punta della Dogana. Con altri colleghi eravamo disposti a realizzare il progetto che sarebbe costato tuttavia circa un milione di euro, un aspetto ritenuto da Veaute non problematico. Ho consegnato quel progetto 40 giorni dopo e rendendomi conto anche della situazione ho cercato di limare il budget: facendo delle economie il progetto sarebbe venuto a costare 938 mila euro. In quei 40 giorni *François Pinault aveva perso 4 miliardi e mezzo di euro: un grosso problema. Quella crisi non è stata uno scherzo anche se ora si dice che quella attuale sia peggio, per cui anche un mecenate come Pinault, che vende prodotti di consumo e aveva un portafoglio gonfio di azioni, ha dovuto rinunciare a un simile progetto. Quella crisi ha toccato anche la Fondazione di Venezia, tutte le banche del mondo hanno perso tra il 40% e il 60% del loro valore, poi si sono riprese. La Fondazione di Venezia da poco meno di un miliardo di euro che aveva a disposizione in termini di azioni, soprattutto di Intesa San Paolo, si è ritrovata con un patrimonio di 400 milioni, ne ha perso più della metà e soprattutto non ha visto pressoché scomparire la domanda per affittare gli spazi nell'M9 District. A quel punto non ci si poteva però tirare indietro e allora ci si è rincorati pensando che M9 sarebbe stato in grado di camminare con le sue gambe, ma è impossibile. Questo perché la scelta che è stata fatta di fare un museo solo multimediale determina un rapidissimo invecchiamento delle strutture. Quando sono stato inizialmente coinvolto in M9 mi è stato*

detto era che quello era il primo display ma che sarebbe stato sostanzialmente modificato ogni due anni. In due anni la tecnologia cambia e anche l'approccio dei fruitori con questa. L'allestimento è stato pensato tra il 2013 e il 2016, gli anni in cui il touch era la nuova frontiera, ora aldilà del fatto che è congiunturalmente pericoloso, non interessa più a nessuno, adesso funzionano i sensori ottici. M9 è nato vecchio e totalmente strampalato perché l'impostazione storiografica, anche se ci sono stati numerosi consigli scientifici, riprende la Storia d'Italia di Einaudi, uscita alla metà degli anni Settanta del Novecento. È un museo in cui devi camminare studiando. L'impostazione storiografica è quella, negli anni Settanta era modernissima ma nel secolo XXI non lo è più. Non dico che contenuti, strumenti e approcci non facciano parte del sapere storico ma adesso il modo di raccontarle è totalmente diverso e quello che si aspetta il visitatore è completamente differente, aggiungi che le otto sezioni del percorso risultano compresse di cose, per cui anche la deambulazione interna è sempre stata faticosa e adesso è minacciosa perché l'assemblamento è a ogni angolo, con una serie di installazioni in cui bisogna avere o una laurea in informatica o otto anni per capire subito come funzionano se non si fa un po' di fatica e questo rallenta molto la fruizione, rendendola poco rapida. Per fare una buona visita a M9 bisogna rimanerci dalle quattro alle sei ore: sono troppe. Ci sono delle installazioni interessanti, con i cosiddetti effetti "wow", dovrebbe essercene una per sezione, ma in realtà non sono mai state innovative fin dal primo giorno di apertura. Ad esempio, l'ascensore che mostra Marghera dall'alto riporta immagini tutte sgranate, non c'è un effetto che ti circonfonde. Un'esperienza di raffigurazione coinvolgente della storia di grande effetto è stata la mostra "Fare gli italiani" di Studio Azzurro all'Officina Grandi Riparazioni di Torino nel 2011 per il centocinquantesimo dell'unità di Italia, anche quella aveva una serie di controindicazioni però il rapporto era più fluido, spazi molto più grandi, ti spiegavano che attraverso una specie di badge potevi caricare tutti i contenuti che ti interessavano e rivederli da casa, in realtà non era vero, ma intanto vivevi in questa percezione, ed eravamo nel 2011. Nel 2018 quel tipo di tecnologia era largamente migliorata. Nella mostra di Torino vi erano davvero degli effetti wow, era impostata in maniera completamente diversa rispetto a M9, quella era una narrazione, a M9 non esiste narrazione.

Quanto ha inciso, sia in termini positivi che negativi, l'aver denominato questo progetto come museo?

Gli effetti sono stati innumerevoli. M9 non è un museo, il nome stesso indica anche Mestre, una città dormitorio storicamente sfortunata dato che è sempre stata una specie di satellite di Venezia che ha passato delle crisi anche più gravi di M9. La crisi del 2008/2011 per Mestre è stata devastante perché ci sono state decine di migliaia di mestri che hanno perso il lavoro, con tutte le conseguenze del caso. È stato un equivoco in vari sensi, partiamo dal terzo. È stato fatto un bando per un direttore di museo con un'agenzia di specialisti per selezionarlo, io facevo parte di quella commissione, ci sono state più di cento application e questa società di Torino ha scelto quelli che a loro apparivano come i venti più credibili candidati; la successiva commissione su questi venti ne ha trovati sei che ha invitato e intervistato e poi di questi ne ha scelto uno, quello che aveva fatto la miglior figura durante l'intervista. Erano quasi tutti direttori di musei, soprintendenti e soltanto uno, molto sveglio, l'ex direttore di una casa discografica, era abituato a inventare cultura. Tieni conto che il 70% dei consumi culturali della terra sono musica, questa è poco presente in M9, che non ha una propria colonna sonora. Quindi si è commesso un errore grave perché si è cercato un direttore di museo, mentre M9 non è un museo. Per me dovrebbe essere un luogo di didattica innovativa e di sperimentazione tecnologica e bisognava trovare una persona che fosse in grado di coniugare queste due competenze. Biscione prima era direttore del Museo di Arte Orientale di Torino, un vero museo, un altro che si è presentato era il direttore del Museo del Mare di Genova, ma anche questo è un museo; si era candidata addirittura la direttrice delle Gallerie estensi di Modena. A M9 non c'è niente di museale, non c'è niente da conservare, non c'è nulla da esporre, bisogna avere grandi competenze tecnologiche e didattiche perché per me, ripeto, l'unica possibile salvezza per M9 è quella di diventare un centro di didattica sperimentale innovativa a livello nazionale e internazionale. Tutti i musei di storia, con rarissime eccezioni, stentano in tutto il mondo nei loro obiettivi, anche musei di maggiore impegno finanziario, per esempio il MuCem di Marsiglia che era nato come un museo della storia del Mediterraneo, poi è diventato un'altra cosa, anche lui molto tecnologico; il Museo della Storia degli Europei di Bruxelles è un mezzo flop, ma ha le spalle coperte dall'Unione Europea. A Vienna per fare una Casa della Storia ci hanno messo quarant'anni ed è intervenuto lo Stato e attualmente nemmeno questo sta andando bene. L'unico esperimento che consiglio, di cui ho letto di recente, che funziona, ed è uno dei luoghi più frequentati d'Europa, è l'EPIC di Dublino, il Museo dell'emigrazione irlandese, tutto giocato sull'eroismo di questi irlandesi che andavano in giro per il mondo, soprattutto negli Stati Uniti, un museo di narrazione multimediale. È possibile che anche

il contesto delle birrerie aiuti e anche in questo M9 vacilla, non vi sono infatti reali punti di ritrovo per i giovani attorno a M9.

Zingarelli parlava proprio della necessità di questa sinergia all'interno del distretto che potrebbe aiutare M9 e parlandone ha citato l'Ars Electronica di Linz, nata però da un Festival e solo successivamente ampliata realizzando anche un centro di ricerca e di esposizione, come esempio che funziona.

Si, quello è un esempio che funziona, però l'Ars Electronica si occupa di arte, quest'ultima attira di più rispetto alla storia, è in grado di accontentare un pubblico più vasto, per me a M9 si deve andare a studiare avendo cominciato prima in classe e andando a fare delle attività didattiche. Questo allora può avere un minimo di attinenza e pertinenza alla missione della Fondazione di Venezia.

Alla fine, il fatto di aver denominato M9 museo non ha portato conseguenze positive.

Questa denominazione ha molto nociuto, anche perché quando arrivi a Venezia metti in conto di andare anche nei musei, perché sai che sono contenitori importanti in cui vedi delle opere vere e quindi anche se uno sta un solo giorno a Venezia, un'ora alle Gallerie dell'Accademia o a Palazzo Ducale la passa. A M9 per andare a vedere delle macchinette che erano già un po' vecchie prima di tagliare il nastro anche no.

L'aspetto più interessante di questa intervista è il progetto didattico per M9 delineato dal professore. Un progetto all'avanguardia che avrebbe potuto significare per la realtà mestrina la possibilità di raggiungere una fama nazionale e, negli auspici più ottimistici, internazionale. Non è solo la capillarità d'azione e il relativo torna conto economico che viene sottolineato ma anche la potenzialità di M9 di divenire un laboratorio didattico, un luogo di studio e di esperienza. Il progetto didattico avrebbe offerto basi più solide e avrebbe permesso a Mestre di divenire un nuovo snodo culturale. Accenna anche al fatto di aver realizzato un'analisi relativa alle attuali lacune di M9 e alle possibili soluzioni. Si rileva quindi un interesse a migliorare la sua situazione mediante delle azioni mirate derivanti da approfonditi studi. La sua visione di M9 è più bilanciata dato che non perde di vista l'importanza del contenuto che deve essere trasmesso, anzi parte da questo per tessere una virtuosa rete che comunque mantiene l'interesse nei confronti dei nuovi linguaggi tecnologici.

1.12 La mostra “Fare gli italiani: 1861-2011” di Studio Azzurro

Definire le direttrici che sottendono l’impianto del progetto allestitivo di M9 è un compito arduo e può rivelarsi a tratti confuso. Per questo motivo può esserci utile un’analisi comparativa con un’esperienza che ne precede l’apertura di almeno sette anni, la mostra “Fare gli italiani: 1861-2011” realizzata da Studio Azzurro nel 2011 a Torino all’interno dell’Officina Grandi Riparazioni. Ho scelto la mostra per almeno due ragioni di assonanza: l’oggetto della sua rappresentazione è la storia degli italiani, soprattutto nel corso del Novecento, declinata con l’uso delle moderne tecnologie multimediali da rendere parte dell’allestimento e in secondo luogo si tratta del progetto di un gruppo di artisti che da più di trentacinque anni si occupa di sviluppo e ricerca nel campo dell’immagine elettronica e nelle potenzialità delle tecnologie in ambito espositivo. Affronteremo queste corrispondenze attraverso delle riflessioni puntuali che ci porteranno a evidenziare le differenze di approccio nelle due esperienze.

La mostra “Fare gli italiani: 1861-2011” coglie l’occasione del centocinquantenario dell’Unità d’Italia per ragionare sulla storia degli italiani attraverso la messa in opera di un organismo scenico volto a fornire al visitatore degli strumenti utili a interrogarsi sulle domande che la mostra intendeva suscitare: cosa ha realmente tenuto insieme gli italiani e che cosa invece li ha divisi tanto nel passato quanto nel presente e presumibilmente nel futuro¹⁵⁹? Non si trattava di fornire un’identità data, anche se estremamente sfaccettata, ma l’interlocuzione con lo spettatore voleva essere stimolata da un’operazione di messa in scena dialettica basata sulla coppia inclusione/esclusione che attraversa e caratterizza ciascuna delle quindici tematiche individuate¹⁶⁰. Queste dinamiche sono state riprese da

¹⁵⁹ Nell’intervista per l’anteprima dell’apertura di “Fare gli italiani: 1861-2011” Walter Barberis, curatore della mostra con Giovanni De Luna, sottolinea subito le finalità del progetto e il loro permanere in tutto l’impianto narrativo. L’intervista è visibile al sito <https://www.youtube.com/watch?v=e1-xqNEIYk> (ultimo accesso settembre 2020).

¹⁶⁰ Le tematiche individuate si declinano nei seguenti titoli: *Cominciò con loro, Pittori e patrioti, L’Italia delle città, Le campagne, La scuola, la Chiesa, L’immagine e l’immaginario, Le migrazioni, la Prima Guerra Mondiale, la Seconda Guerra Mondiale, La partecipazione politica, L’industria, Le mafie, I trasporti, I consumi, I mezzi di comunicazione e, a chiusura, Il volto di Italia*. Le aree tematiche sono intese come momenti in cui è sembrato particolarmente rilevante il peso della coppia inclusione/esclusione. Cfr. WALTER BARBERIS, GIOVANNI DE LUNA, PAOLO ROSA, *Fare gli italiani: 1861-2011. Una mostra per i 150 anni della storia d’Italia*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011, pp. 12-25. Ciascuna di queste ha segnato l’identità italiana agevolando l’inclusione, come nel caso della scuola, con l’alfabetizzazione della lingua, o in altri casi minandola, come nella Seconda Guerra mondiale che ha diviso gli italiani in due fazioni opposte: <https://www.youtube.com/watch?v=e1-xqNEIYk> (ultimo accesso settembre 2020).

M9 ma, come avremo modo di vedere a breve, la loro conformazione in questa mostra si rivela molto differente, mediante una narrazione aperta che suggestiona attraverso suoni, gesti, immagini e parole. È questo il potente mezzo attraverso cui Studio Azzurro svolge l'indagine¹⁶¹ sul Novecento italiano. Il luogo stesso individuato per realizzare la mostra richiama l'idea del fare e del riparare, Paolo Rosa sembra captarne gli echi passati e le possibili suggestioni future quando afferma: «in uno dei primi sopralluoghi, guardando gli spazi vuoti e silenziosi delle OGR, non ci si poteva trattenere dall'immaginare l'incessante operosità delle persone, il via vai frenetico, il movimento di locomotive e carrozze ferroviarie di ogni genere, i suoni metallici e i bagliori delle fiamme ossidriche. Lo spazio, nella sua incantata staticità dell'abbandono, ci ha saputo immediatamente rivelare i tratti profondi della sua vitalità trascorsa. Non potevamo rimanere indifferenti. Era inevitabile dunque immaginare da subito un'esposizione più da partecipare che da contemplare, una mostra laboratorio, più che un'esposizione illustrativa»¹⁶².

Il racconto nella mostra si serve di diversi livelli e linguaggi che risultano complementari a un unico e armonioso percorso di visita che si predispone immediatamente come un paesaggio ampio e visibile nel suo insieme e rinuncia quindi alle frammentazioni verticali al fine di permettere su ogni piattaforma la possibilità di ammirare la complessità dello spazio allestitivo, metafora della varietà italiana¹⁶³. Al contrario M9 ci invita in una selva di sezioni che si compenetrano tra loro rendendo difficoltoso l'orientamento, una planimetria labirintica¹⁶⁴ che non agevola la visita e ne sottolinea inoltre la mancanza di coesione e di narrazione. Un'armoniosa visione di insieme manca a M9, la narrazione

¹⁶¹ Utilizziamo questo termine a richiamo della riflessione di Remo Bodei sull'origine etimologica del termine "storia": «Il vocabolo storia (istorie, dalla radice indoeuropea wid+weid, "vedere") designa "un'indagine", in forma di racconto, su fatti che si presumono avvenuti e che vengono affidati alla memoria o a documenti»: REMO BODEI, *Se la storia ha senso*, Bergamo, Moretti & Vitali, 1997, p. 19.

¹⁶² BARBERIS, DE LUNA, ROSA, *Fare gli italiani...cit.*, p. 7.

¹⁶³ Cfr. ibidem.

¹⁶⁴ Lungi da questa affermazione tuttavia ritenere la scelta di un percorso labirintico non idoneo a un contesto di comprensione e conoscenza. A sostegno di questa specificazione riportiamo il caso dell'installazione *Laboratory of Dilemmas* di George Drivas alla 57esima Biennale d'Arte di Venezia del 2017, al Padiglione Greco. Questo si componeva di tre aree distinte: la prima sopraelevata circondava come un ballatoio tutta la struttura e presentava una serie di schermi in cui veniva raccontato il dilemma scientifico (unire le nuove cellule realizzate in laboratorio con quelle preesistenti sapendo che è la loro unica possibilità per rimanere in vita tenendo però presente che questo poteva significare intaccare le cellule preesistenti, metafora del fenomeno migratorio), la parte centrale dell'opera era il labirinto in cui si scendeva per ascoltare le voci degli scienziati che discutevano per trovare una soluzione per poi concludere con il video di una conferenza in cui veniva tagliata la scena finale. Il movimento nello spazio rientra nella interpretazione dell'installazione, in particolar modo il labirinto permette l'esplorazione delle possibilità, le alternative che ci diamo ragionando attorno a un dilemma: cfr. GEORGE DRIVAS, *Laboratory of dilemmas*, Atene, EMST, 2017.

non funge da ponte fra le sezioni e raramente anche all'interno di queste troviamo exhibit che fruiscono del potere del racconto, con scarse video-testimonianze. Da queste prime considerazioni emerge un uso dello spazio differente ma per correttezza dobbiamo evidenziare come le possibilità di M9, a confronto della mostra, fossero molto più limitate in quanto i due piani per la mostra permanente occupano 2.610 mq¹⁶⁵ mentre il progetto di Studio Azzurro aveva a disposizione 12 mila mq¹⁶⁶: metrature pensate per scopi diversi. M9 intendeva dispiegare un sapere il più possibile universale per il secolo scorso, ponendosi come macchina pedagogica alternativa al manuale di storia, mentre la mostra presentava diverse ambizioni, come rileva in un'intervista il co-curatore Giovanni De Luna. Pur sottolineando la volontà di incrementare la conoscenza della storia del passato, la loro principale preoccupazione era stata quella di far arrivare ai giovani delle consapevolezze storiche importanti anche per l'atteggiamento odierno e futuro. A tal fine riportava l'esempio di come le nuove generazione dovevano capire che «l'età media dei partigiani durante la resistenza era di 18 anni e 6 mesi, che alla spedizione dei 1000 hanno partecipato ragazzini di 16 e 17 anni e insomma che nei momenti più drammatici ma anche più importanti della nostra storia questi giovani sono stati quelli che hanno riscattato con la loro follia la saggezza della maggioranza»¹⁶⁷. Questa interpretazione delle finalità è ripresa anche da Enrica Bricchetto, responsabile del progetto didattico "Fare gli italiani", che individua nell'avvicinare i ragazzi al passato lo scopo principale del progetto, piuttosto che l'apprendimento di nozioni specifiche¹⁶⁸.

Due modi insomma di articolare ed esporre il passato, che si servono di diversi livelli di interpretazione. In M9 abbiamo visto come i livelli ricercati nelle diverse sezioni fossero quello informativo, emotivo e narrativo, a ciascuno dei quali erano affidate diverse modalità di rapporto con il pubblico e diverse tecnologie d'attuazione. La loro suddivisione all'interno delle isole tematiche è varia e presenta pesi non sempre equilibrati e netti. La mostra invece propone tre livelli distinti e facilmente individuabili

¹⁶⁵ Al Festival della Politica 2018, già ricordato, Zingarelli ha riportato fra i dati tecnici anche le metrature di M9. <https://www.youtube.com/watch?v=xllAu0o7jXl> (ultima visione settembre 2020).

¹⁶⁶ Cfr. BARBERIS, DE LUNA, ROSA, *Fare gli italiani...cit.*, p. 8.

¹⁶⁷ Dall'intervista ai due curatori della mostra "Fare gli italiani: 1861-2011" Walter Barberis e Giovanni De Luna. <https://www.youtube.com/watch?v=T9YpoF0mQCc> (ultimo accesso settembre 2020).

¹⁶⁸ Dall'intervista ad alcuni protagonisti del progetto. <https://www.youtube.com/watch?v=d00N4b8UDxs> (ultimo accesso settembre 2020).

all'interno del percorso: uno informativo, uno orientativo/cronologico e un altro narrativo/emotivo. Quest'ultimo è il cuore pulsante della mostra e si coagula nelle quindici stazioni tematiche¹⁶⁹. Sono installazioni che mirano a suggestionare il visitatore attraverso l'uso ponderato di diversi linguaggi e tecnologie che si accordano perfettamente con la successione cronologica. La mostra inizia infatti con una sessantina di busti in pietra dei più importanti protagonisti dell'unità di Italia, alcuni parlanti e altri non, che si inseriscono all'interno di uno spazio attorniato da specchi per amplificarne il numero e dare l'impressione di una moltitudine, di un popolo, non di singolarità eccezionali. Proseguendo, il linguaggio chiave è la pittura e alcuni quadri di pittori patrioti accompagnano il visitatore alla successiva stazione, che sfrutta invece le dinamiche del teatro dell'opera per rappresentare panorami di città italiane con gruppi di figuranti che li abitano. Si continua così, con la vita nelle campagne, dove il visitatore, inserendo la lastra di una foto di gruppo, anima delle narrazioni che vengono proiettate a schermo, per poi procedere nel mondo della scuola in cui le lavagne si fanno supporto per proiettare racconti e le foto di classe divengono depositi di memorie passate da spolverare con un cancellino per vederne gli strati. La chiesa, con la sua dimensione devozionale, campeggia su grandi schermi, dove una surreale e continua processione scandisce le voci dei credenti e le carezze al leggio permettono ai visitatori di sfogliare storie impalpabili. Non poteva mancare il cinema in questo percorso ed ecco che una piccola tribuna dirige lo sguardo verso il grande schermo. La migrazione utilizza il linguaggio degli oggetti attraverso una rete carica di valigie le quali, riproposte in proiezione, vengono fatte cadere a terra e aprendosi svelano il contenuto, le loro storie. La Prima Guerra Mondiale è simbolicamente attraversata da numerosi pacchi postali che ricreano l'atmosfera chiusa della trincea entro cui osservare, attraverso periscopi, alcune vicende della guerra. Se i 4 miliardi di lettere hanno descritto le vicissitudini degli italiani in guerra, è la radio che ha portato le notizie della Seconda Guerra Mondiale alla coscienza degli italiani: delle postazioni radio simulano non solo i racconti ma anche la difficoltà di comprensione dovuta alle ricezioni imperfette, il tutto in un'atmosfera in cui ombre di aerei vengono proiettate su paracaduti installati sul soffitto. La partecipazione politica prende voce attraverso numerosi manifesti politici e immagini in movimento mentre il tema delle industrie lascia spazio a macchinari, racconti e voci concitate e ripetitive. Anche le mafie

¹⁶⁹ Preferiamo adottare questo termine in contrasto con l'idea di isola portata avanti da M9 per le sue sezioni.

trovano un loro luogo nella mostra: numerosi faldoni di vittime della criminalità organizzata sono a disposizione del visitatore che ponendoli sul tavolo riattiva le loro memorie attraverso delle proiezioni su lastre trasparenti che lasciano intravedere la voragine dell'oblio incombente. Le infrastrutture sono riportate tramite una geografia dell'Italia in rilievo sul pavimento, resa sensibile al camminamento dei visitatori, infatti il loro passaggio viene segnato unendoli tra loro mediante linee colorate. I consumi sono una rivista animata che sfrutta l'ologramma per estrapolare dei prodotti che diventano poi i protagonisti di brevi storie raccontandosi come nel Carosello. A concludere le stazioni ecco i mezzi di comunicazione di massa rappresentati da un corale ritratto delle annunciatrici televisive sino ai primi del Duemila. Il volto dell'Italia viene personificato da figure con fattezze femminili e con svariati abiti. Il percorso ideologico si chiude con un'area dove gli italiani fluttuano in maxi schermi, l'immaterialità di queste proiezioni è in contrasto con la dura pietra dell'incipit, si lascia ai visitatori l'onere e l'onore di attribuire a tale differenza un significato¹⁷⁰. Questa breve disamina, oltre a mostrarci la progressione dei mezzi di comunicazione (dalla scultura alla pittura, dal teatro alla fotografia, al cinema, alla radio, all'animazione, alla televisione e alle nuove tecnologie, senza però dimenticare la carta stampata con i faldoni e le lettere), evidenzia anche la necessità di rappresentare e di far parlare una pluralità. Ogni stazione fa riferimento a identità plurali in maniera più o meno esplicita: foto di famiglie contadine e di classi, immagini di operai in tuta, l'incessante proiezione della processione di fedeli, i soldati in posa in trincea, gli schermi con i busti televisivi delle "signorine buonasera", ma ancora negli oggetti come gli oltre cento banchi, i numerosi trattori, le valigie degli emigranti, le seicento borse postali, i fascicoli delle vittime di mafia e soprattutto le storie individuali che animano ogni stazione¹⁷¹. È la preponderanza di queste voci, delle narrazioni individuali, che sembra dare un'eco alle riflessioni di Bodei in merito alla ricerca di senso della storia, quando si chiede: «è possibile intendere il senso di tale vicenda in cui siamo inseriti, ma che ci sovrasta? È certo indispensabile averne una qualche idea, per orientarci e agire con maggiore consapevolezza. Eppure, anche a volerci limitare al segmento più corto di questa storia, come pretendere di ripercorrere l'intreccio della miriade di vite individuali o l'innomerevole varietà delle imprese, dei miti, dei sentimenti, dei valori e

¹⁷⁰ Cfr. BARBERIS, DE LUNA, ROSA, *Fare gli italiani...cit.*, pp. 22-25.

¹⁷¹ Cfr. PAOLO ROSA, *Exhibiting History from Stone to the Immaterial: One Hundred and Fifty Years of Being Italian in European Museums in the 21st Century: Setting the Framework. Volume 3*, a cura di Luca Basso Peressut, Francesca Lanz, Gennaro Postiglione, Milano, Politecnico di Milano, 2013, pp. 758-763, qui p. 758.

dei concetti elaborati dall'umanità nel suo cammino»?¹⁷² Sembra che Studio Azzurro, attraverso il linguaggio dell'arte, abbia cercato di ripercorrerlo.

M9 sfrutta il calore emotivo del racconto in prima persona in pochissime installazioni affidandosi di più all'interattività e alla suggestione tecnologica per coinvolgere ed emozionare il visitatore. È all'interno di questo livello interpretativo che possiamo mettere a confronto il diverso valore e significato assegnato alle tecnologie nelle due esperienze espositive che stiamo analizzando. Innanzitutto, il più grande divario sta nel fatto che Studio Azzurro consideri la tecnologia non solo come mezzo ma anche come possibilità di contenuto, «generando all'interno di un percorso museale un significativo metalivello: un campo esperienziale in cui puoi trovare, scoprire, modificare questi linguaggi tecnologici, in una pratica non fine a sé stessa. Un luogo quindi dove puoi immergerti nelle storie, ma conoscere anche il modo in cui sono narrate, confrontandoti con i dispositivi più aggiornati e le proceduralità più insolite»¹⁷³. A M9 una simile attenzione è difficilmente rintracciabile se non forse nell'uso delle immagini stereoscopiche nella sottosezione relativa alla Prima Guerra Mondiale o nell'arena politica della medesima sezione. La tecnologia, quindi, non deve limitarsi al coinvolgimento ma deve offrire la possibilità di esperire diverse situazioni stimolando le percezioni e agevolando la relazione con gli altri visitatori e con l'oltre, inteso come mondo simbolico aggiuntivo¹⁷⁴. L'attenzione alla relazione nell'uso dei dispositivi ha il suo fondamento nell'idea stessa di esperienza, intesa come processo di adattamento tra organismo e ambiente, implicando pertanto delle azioni, per cui l'oggetto non è la materia dell'esperienza ma la sintesi tra l'atto e la materia, quindi l'interazione¹⁷⁵. La relazione in M9 tra visitatori è quasi nulla e l'accesso a un mondo altro è tradotto attraverso la realtà virtuale e l'uso di ciclorami e grandi schermi. Il progetto mestrino ha visto nella tecnologia un possibile linguaggio d'attrazione, soprattutto per la generazione più giovane, la generation Z¹⁷⁶, con cui cercare un dialogo per avvicinarla ai temi della storia

¹⁷² BODEI, *Se la storia ha un senso...* cit., p. 13.

¹⁷³ Cfr. STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione...* cit., p. 7.

¹⁷⁴ Cfr. BALZOLA, ROSA, *L'arte fuori di sé...* cit., p. 13.

¹⁷⁵ Cfr. ROBERTO DIODATO, *Museo come esperienza...* cit., pp. 192-193.

¹⁷⁶ Questa comprende tutti i nati tra il 1997 e il 2012. Differisce sensibilmente dalle antecedenti dato che chi ne fa parte nasce fin da subito immerso nelle innovazioni tecnologiche che hanno segnato le generazioni precedenti. Infatti, i baby boomers, nati tra il 1946 e il 1964, hanno vissuto l'era dell'espansione della televisione che con il suo ridurre le distanze ha cambiato il modo di percepire l'esistenza di molti; la generazione X, nata tra il 1965 e il 1980, è stata segnata dall'avvento del computer con tutte le implicazioni che ne seguirono e infine la generazione dei Millennials, coloro nati tra il 1981 e

del secolo scorso che non hanno potuto vivere. A questo proposito numerosi sono gli schermi touch, a richiamo della quotidianità¹⁷⁷, ma anche la realtà virtuale, che negli ultimi anni sta sbarcando sempre più nei dispositivi di gioco digitali¹⁷⁸ e non solo, e sembra che se ne stiano saggiando, insieme anche alla realtà aumentata, le potenzialità applicative nel mondo del lavoro¹⁷⁹. Questa sincronizzazione cercata dall'Advisory Board di M9 si pone a sostegno dell'idea che i dispositivi tecnologici siano un mezzo, un canale di informazione, e non possano essere invece essi stessi contenuto. Studio Azzurro invece, fin dagli anni Ottanta, ha lavorato sull'applicazione inedita e non predeterminata delle tecnologie, a cominciare dal medium televisivo¹⁸⁰. Questa loro ricerca di linguaggi si pone come processo di sensibilizzazione per contrastare il processo inverso che invece da decenni si sta sempre più acutizzando portando alla «difficoltà di adeguare l'apparato sensorio alle pressanti sollecitazioni ambientali, alcune delle quali inedite: la saturazione di stimoli prodotti da un sistema mediatico che invade ogni spazio e ogni istante; la dematerializzazione che coinvolge l'intero universo delle cose conosciute, spingendolo verso dimensioni completamente virtuali; la parcellizzazione che frammenta e disperde l'esperienza cognitiva nei rivoli dell'iperspecializzazione; l'estensione sensoriale

il 1996, la prima a interfacciarsi con le potenzialità di Internet: cfr. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/> (ultima consultazione settembre 2020). In realtà la generazione Z e quella dei Millennials presentano precise affinità: le ha espresse Silvia Andreani, Senior Client Executive di Kantar, azienda leader mondiale nella ricerca di mercato ad hoc e nella consulenza di marketing, al Forum PA, importante evento nazionale sul tema della modernizzazione delle pubbliche amministrazioni, del 2019. La prima caratteristica a segnare queste generazioni è il sentirsi unici e questo condiziona il loro relazionarsi con servizi e brand, anche culturali, in cui vogliono infatti ritrovare una parte della loro unicità. La seconda keyword è la socialità che Andreani sottolinea essere tanto attinente alla sfera prettamente digitale quanto a quella dell'offline. Emerge l'importanza dell'esperienza e il suo essere totalitaria al punto di comprendere tanto la percezione quanto l'azione. In ultimo il pretendere l'immediatezza, anche questa figlia della rivoluzione digitale. Questi caratteri sono stati poi declinati nell'esperienza museale evidenziando la necessità di permettere ai visitatori di viaggiare nel tempo e nello spazio, amplificando al massimo quanto esperito con la compartecipazione. https://www.youtube.com/watch?v=Rs8rJH5a_gA (ultima visione settembre 2020).

¹⁷⁷ Gli smartphones, gli sportelli bancari, le casse automatiche, le biglietterie e molti altri oggetti con cui ci interfacciamo ogni giorno utilizzando la sensorialità del tocco.

¹⁷⁸ Un esempio sono gli ultimi modelli di playstation <https://www.playstation.com/it-it/explore/playstation-vr/> (ultima consultazione settembre 2020).

¹⁷⁹ Aspetto a cui si è interessata Lexinnova, azienda di consulenza tecnologica e servizi legali con sede in Texas, che ha prodotto nel 2015 un report inerente all'uso del virtuale nei diversi segmenti lavorativi in base al numero dei brevetti, individuando inoltre le ultime tecnologie e le maggiori aziende produttrici. https://www.wipo.int/edocs/plrdocs/en/lexinnova_plr_virtual_reality.pdf (ultimo accesso settembre 2020).

¹⁸⁰ In questi anni la tecnologia più utilizzata è il video nei possibili dialoghi tra l'ambiente reale e la liquidità dell'immagine elettronica. Esempio in tal senso l'opera *Luci di inganni* del 1982 dove 11 oggetti venivano posti in dialogo con altrettanti piccoli televisori ricreando uno spazio teatrale in miniatura in cui gli oggetti estendevano il proprio significato all'interno della dimensione virtuale dello schermo. Cfr. STUDIO AZZURRO, *Percorsi tra video...* cit., pp. 19-26.

prodotta tramite le tecnologie che allontana sempre di più il corpo dal contatto diretto con il mondo»¹⁸¹. L'avvento preponderante delle tecnologie e in particolar modo della realtà virtuale comporta la necessità di definire nuove cartografie¹⁸² per ripensare i rapporti tra naturale e tecnologico. Studio Azzurro individua nella polisensorialità sinestetica una possibile soluzione, una riattivazione dei sensi attraverso la loro combinazione¹⁸³ ed è per questo che i loro ambienti non sono mai solo da osservare o solo da ascoltare. I loro sono spazi da abitare dove i sensi vengono stimolati per dare nuova centralità al corpo, al gesto del visitatore¹⁸⁴. Questo non significa escludere la tecnologia, anzi, si tratta di prendere consapevolezza di come la percezione sensoriale si sia modificata e necessari di un approccio che ne riconosca il nuovo statuto ibrido, derivante dall'unione tra la percezione naturale con quella artificiale¹⁸⁵. È proprio la gestualità in questo spazio derivante da quest'era sempre più ibrida¹⁸⁶ che tutt'oggi è nell'interesse di Studio Azzurro come ricorda Laura Marcolini «con il mutare delle tecnologie ci stiamo rendendo conto che cambiano non solo le aspettative rispetto a quelle che sono le immagini in movimento con cui si può interagire ma cambiano proprio i gesti, quindi c'è una riflessione in corso per noi, riguardo all'efficacia dei gesti, per cui delle interfacce naturali a cui ci siamo appoggiati fino adesso»¹⁸⁷. Nel loro uso non ordinario delle tecnologie per stimolare più sensi contemporaneamente e quindi per far uscire dal torpore il visitatore hanno sempre individuato nell'interfaccia naturale il mezzo più immediato e diretto. Queste devono

¹⁸¹ BALZOLA, ROSA, *L'arte fuori di sé...cit.*, pp. 60-61.

¹⁸² Il richiamo è al testo di Giacomo Verde del 1993 intitolato *Per una nuova cartografia del reale*. Questo breve scritto condensava al suo interno le preoccupazioni contemporanee circa l'uso della tecnologia nella società, mettendo sul tappeto le problematiche derivanti dal nuovo percepire di cui gli artisti dovevano farsi carico. Le tre pagine servirono da base per la discussione per l'assemblea svoltasi alla fondazione Mudima di Milano il 14 gennaio 1993 a cui parteciparono Mario Canali, Antonio Caronia, Gino Di Maggio, Antonio Glessi, Maria Grazia Mattei, Giacomo Verde e Paolo Rosa. Cfr. GIACOMO VERDE, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologia*, Pisa, Edizioni BFS, 2007, pp. 21-23.

¹⁸³ Cfr. BALZOLA, ROSA, *L'arte fuori di sé...cit.*, pp. 60-68.

¹⁸⁴ L'importanza del gesto deriva soprattutto dal suo essere «affermazione del corpo e del suo dinamismo in relazione a cose, persone e ambienti», e diviene quindi la prova dell'unicità del visitatore che come protagonista riconfigura il suo rapporto con lo spazio allestitivo. RAFFAELLA TROCCHIANESI, *Nuove prossemiche museali e culturali. Corpi, gesti, comportamenti* in *Design & cultural heritage. Immateriale virtuale interattivo*, a cura di Fulvio Irace, Milano, Electa, 2013, pp. 65-72, qui p. 65.

¹⁸⁵ Cfr. BALZOLA, ROSA, *L'arte fuori di sé...cit.*, p. 69.

¹⁸⁶ Ayesha Khanna e Parag Khanna si sono interessati a questa interdipendenza fra la società e la tecnologia arrivando a definire questo periodo storico alle porte di un'era ibrida. Ne evidenziano gli sviluppi attuali e possibili sottolineando soprattutto l'aspetto sociologico: AYESHA KHANNA e PARAG KHANNA, *L'età ibrida: il poter della tecnologia nella competizione globale*, 2012, tr.it. Torino, Codice, 2013.

¹⁸⁷ Intervista a Leonardo Sangiorgi e Laura Marcolini di Studio Azzurro, ospiti della seconda Summer School "La cura della memoria", edizione 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=zP2dU4wGHdI> (ultimo accesso settembre 2020).

discostarsi dalle comuni interfacce elettroniche come mouse, tastiere o altro, la tecnologia non deve essere esibita. Non si tratta di utilizzare sistemi simbolici, diversamente da quanto proposto ad esempio in M9 in alcune installazioni che abbiamo precedentemente analizzato, ma di favorire un'azione o una reazione pre-logica, istintiva e solo successivamente più razionale¹⁸⁸. Ecco che quindi anche i supporti utilizzati prendono le sembianze di lavagne, tavoli, legggi e le spiegazioni d'utilizzo non sono necessarie. Diversamente in M9, soprattutto nelle installazioni più complesse, sono presenti dei video o delle infografiche per preparare il visitatore all'utilizzo dell'installazione, un'ulteriore mediazione che rallenta il flusso percettivo e spezza l'armonia. Fra le riflessioni degli anni Ottanta, che però si rivelano ancora attuali anche nei loro più recenti lavori, troviamo l'esaltazione della videoproiezione vissuta come la liberazione dell'immagine dal monitor che può così vagare nell'etere e adagiarsi su materie diverse¹⁸⁹ con cui l'interazione può portare a esiti inaspettati, non predefiniti¹⁹⁰. In M9, anche se vi sono numerose videoproiezioni, la predisposizione alla creatività e all'inatteso non è concepita, anzi ogni azione è programmata entro una logica tipica dell'informatica. È naturale che le tecnologie presenti nel 2011 siano molto diverse da quelle disponibili negli anni della definizione delle installazioni di M9, ed è per questo che il confronto tecnologico espresso sino a questo momento non si è basato sulla comparazione puntuale delle tecnologie ma sul loro modo di utilizzarle e di concepirle.

Tornando ai livelli di interpretazione della mostra approfondiamo quello che ho definito orientativo/cronologico. L'unire in un'unica descrizione questi due termini, afferenti uno alla dimensione spaziale e l'altro alla dimensione temporale, ha lo scopo di evidenziare l'attenzione di Studio Azzurro di ancorare il visitatore, nonostante le molteplici suggestioni, entro un periodo storico e in un preciso luogo del percorso, permettendogli di non perdere mai la visione d'insieme. Le cronologie individuate sono otto: la costruzione dello stato nazionale (1815-1870), l'Italia liberale (1870-1914), la Grande Guerra e l'avvento del fascismo (1914-1922), il fascismo (1922-1939), la Seconda Guerra mondiale e la ricostruzione (1939-1948), la fine dell'Italia contadina e il boom (1948-1961), la repubblica dei partiti (1961-1991), con un epilogo che arriva dal 1992 fino al 2011¹⁹¹. Queste si presentano fra le stazioni tematiche come dei pannelli trasparenti, con

¹⁸⁸Cfr. CIRIFINO, ROSA, ROVEDA, SANGIORGI, *Ambienti sensibili...* cit., p. 159.

¹⁸⁹ Cfr. *ibidem*.

¹⁹⁰ Cfr. *ivi*, p.165.

¹⁹¹ Cfr. BARBERIS, DE LUNA, ROSA, *Fare gli italiani...* cit., p.13.

testi e immagini, con andamento sinuoso a onda e con una lunghezza che varia dai 9 ai 14 metri e un'altezza di 230 centimetri¹⁹². Essendo gli unici elementi verticali sono stati resi trasparenti per evitare ostacoli visivi. M9 non predispone una simile lettura in maniera marcata ma la lascia sottesa nel prosieguo del percorso dato che ogni sezione tendenzialmente cerca di ricoprire i cambiamenti di tutto l'arco del secolo attinenti al tema trattato, fuorché quelle più specificatamente declinate a precisi eventi come la sesta sezione *Res publica*. L'attenzione temporale nella mostra è ulteriormente marcata dalle scelte tipografiche effettuate per ogni pannello cronologico; le scelte si basano sul carattere tipografico coevo o, in un caso, immediatamente precedente¹⁹³.

L'ultimo livello, quello che in M9 presenta la percentuale maggiore, è individuato nella mostra nella realizzazione di apposite vetrine basse definite balaustre. Queste circondano le stazioni tematiche con i loro 200 metri e presentano a loro volta tre strati: sul fondo della vetrina sono state riposte le immagini dei personaggi e degli avvenimenti, un secondo livello più tridimensionale è costituito invece dal posizionamento di oggetti e infine, nel vetro di protezione della balaustra, sono stati inseriti dei richiami al contesto storico¹⁹⁴. Si tratta di zone deputate all'approfondimento delle tematiche, lasciando in tal modo il visitatore libero di scegliere se andare a fondo all'argomento o proseguire con la successiva stazione.

Inoltre, nel catalogo si legge come fosse possibile prendere appunti visivi di immagini e video lungo il percorso per poi visualizzarli nelle postazioni partecipative in una piccola sala prima dell'uscita. La tessera funzionava come una macchina fotografica memorizzando il fotogramma di un video o l'immagine di una fotografia. La finalità era quella di creare un diario visivo personalizzato¹⁹⁵. Ma in realtà non funzionò quasi mai.

Nel confronto fra M9 e la mostra "Fare gli italiani: 1861-2011" sono emerse moltissime differenze e davvero poche analogie se non per alcune tematiche e l'interesse rivolto alle persone e non agli oggetti. L'allestimento multimediale di M9, come abbiamo visto in precedenza, si sviluppa attraverso l'opera di cinque exhibition designer, ciascuno dotato di una propria storia e una propria cifra che non manca di essere messa in evidenza nella sezione a loro affidata. Dall'intervista a Livio Karrer è emerso come questa mostra rientri

¹⁹² Cfr. *ivi*, p. 181.

¹⁹³ Cfr. *ibidem*.

¹⁹⁴ Cfr. *ivi*, p. 182.

¹⁹⁵ Cfr. *ivi*, p. 185.

fra i principali punti di riferimento per la progettazione di M9, eppure le suggestioni accolte sono state davvero poche.

Capitolo 2

I casi europei

2.1 Il nuovo potere dell'allestimento

Sino a questo momento abbiamo avuto modo di riflettere sulle implicazioni derivanti da scelte allestitivo in cui il contenuto messo a disposizione non era una particolare collezione ma una conoscenza svincolata dalla materialità dell'oggetto per essere appresa. Si è trattato quindi di spostare l'attenzione dal possibile bene culturale all'allestimento come «catalizzatore di senso, motore per l'invenzione di racconti possibili»¹⁹⁶ emancipando così il suo ruolo. Il nuovo statuto dell'allestimento è stato oggetto di analisi da parte di diversi studiosi, come Raffaella Trocchianesi (docente presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano) e Marco Borsotti (docente presso il Dipartimento di Architettura e studi urbani nello stesso ateneo) ed exhibition designer come lo studio Migliore+Servetto e l'Atelier Brückner. I quattro sono giunti a considerazioni simili, l'aspetto differenziale è l'accento posto sui diversi elementi di un medesimo discorso. Partono tutti dall'idea secondo cui l'allestimento si fa interprete di un approccio narrativo che si delinea tanto all'interno di un intreccio relazionale tra contenuto e visitatore che attraverso una stratificazione semantica di diversi elementi¹⁹⁷ che agiscono di concerto per il medesimo fine: la costruzione di un'esperienza culturale. L'aspetto della corporalità all'interno dello spazio dell'allestimento è quello più indagato da Trocchianesi che è arrivata a definire la formulazione di una «prosemica museale¹⁹⁸», mentre il collega

¹⁹⁶ GIOVANNA VITALE, *Il museo visibile. Visual design, museo e comunicazione*, Milano, Lupetti, 2010, p. 69.

¹⁹⁷ Tra questi elementi rientrano ormai di diritto le tecnologie. Caterine Devine, leader della strategia aziendale per biblioteche e musei nel team Worldwide Education di Microsoft, sottolinea come non abbia più senso scegliere tra un futuro museale esclusivamente fisico o digitale, in quanto ritiene che l'ibridazione dei due mondi sia la soluzione inevitabile. Infatti afferma che «The key here is that we implement technology where it has discernable value – not where it leads us to prioritise the mode of delivery over the experience and the cultural merit itself. This is particularly relevant in virtual reality (VR) and augmented reality (AR) experiences»: CATERINE DEVINE, *The future of museum doesn't have to be a choice between the physical and the digital*, in "MuseumNext", 24 settembre 2020 <https://www.museumnext.com/article/future-of-museums-physical-and-the-digital/> (ultimo accesso settembre 2020).

¹⁹⁸ Nel definire la "prosemica museale" come tutti quei «comportamenti che regolano le relazioni tra individuo e spazio museale, tra visitatore e altri visitatori e tra visitatori e opere» prende come riferimento altri due concetti: la sensomotricità e la prosemica. Della prima è l'esperienza corporea che mette in campo allo stesso tempo la sensorialità e il movimento a interessarle mentre la seconda le è utile come

Borsotti mette in evidenza la commistione e l'intersecarsi di piani di lettura nella progettazione di un allestimento¹⁹⁹. L'exhibition designer italiano individua nel tempo una variabile da prendere in considerazione come vera misura dell'architettura dell'allestimento²⁰⁰, mentre oltralpe l'Atelier Brückner sottolinea l'importanza

disciplina volta a indagare il rapporto tra spazio e individuo, individuandone i significati relativi a distanze e a gesti. Questa prospettiva la porta a realizzare uno schema che, ponendo al centro il corpo, individua nell'asse delle ascisse la dimensione fruitiva da individuale a collettiva mentre in quella delle ordinate distingue la fruizione "naturale" (diretta) e "artificiale" (mediata dalle tecnologie). Dall'analisi dei quadranti emerge che «l'esperienza "naturale-diretta", se vissuta individualmente, permette un rapporto "a tutto tondo" col bene, suggerendo metafore quali il diario di viaggio o il viaggio di formazione che presuppone la possibilità di conoscenza profonda e personale col bene stesso; se invece viene vissuta a livello collettivo, prevale l'esperienza socializzante. Se ci muoviamo tra la dimensione "artificiale-mediata dalle tecnologie" e quella individuale siamo nell'ambito dei nuovi dispositivi multimediali e iperprestazionali che moltiplicano il livello di racconto del bene attraverso una percezione "aumentata" della realtà; così come, se ci spostiamo verso la dimensione collettiva, ci troveremo nell'ambito dei social network e delle peer production, in cui la fruizione del bene di partenza e la creazione di nuovi beni a esso sovrascritti diventano complessa materia di indagine e di progetto»: TROCCHIANESI, *Nuove prossemiche museali...in Design & cultural heritage...cit.*, p. 69. Ulteriori suoi ragionamenti in merito all'allestimento come impianto narrativo sono consultabili nei suoi seguenti saggi e libri: Ead., *Design in mostra. Percorsi narrativi tra reale e virtuale in Design & open source for cultural heritage: il design del patrimonio culturale fra storia, memoria e conoscenza: l'immateriale, il virtuale, l'interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi*, a cura di Paolo Gambaro e Carlo Vannicola Firenze, Alinea, 2015, pp. 98-106; Ead., *Oggetti transitivi. Il potenziale narrativo dell'oggetto nel progetto espositivo in Il design vive di oggetti-discorso...cit.* pp. 67-82; Ead., *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore, 2014.

¹⁹⁹ Fin dalle prime pagine del suo *Tutto si può narrare* Borsotti ritiene l'allestimento contemporaneo un compendio dei sensi del mostrare e come tale dotato di strutture visitabili in cui i piani di lettura si sovrappongono. Si tratta di proporre un linguaggio espositivo composito, dove possano coesistere prospettive sincronizzate ma anche interagenti, che permetta quindi di «adottare simultaneamente le due condizioni di assimilazione della conoscenza, coesistenti nella contemporaneità: quella più tradizionale intesa, della verticalità culturale, basata sull'azione profonda che si concentra su un concetto e cerca di acquisirne ogni aspetto, in un lavoro costante di "scavo intellettuale-esplorativo" e quella più liquida, trasversale, che insegue esperienze veloci, plurime, sovrapposte, organizzate per connessioni orizzontali, rapidamente assimilabili e "spendibili", che la messa in scena allestitiva è in grado di suggerire costruendo relazioni visive, formali e dinamiche. Due modalità di accesso al sapere discordanti e spesso, nella società odierna, antagoniste, che proprio il progetto di allestimento è in grado di presentare contemporaneamente, proponendosi come un nodo passanti di sequenze cognitive che permettono proprio simultaneità di esplorazioni verticali e orizzontali»: MARCO BORSOTTI, *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*, Milano-Udine, Mimesis, 2017, p. 14. Rimandiamo per altre sue riflessioni in merito ai cambiamenti di status dell'allestimento, oltre al libro appena citato, ai suoi seguenti articoli: Id., LETIZIA BOLLINI, *Reshaping exhibition & museum design through digital technologies: a multimodal approach*, in "The International Journal of Virtual Reality" 8 (2009) n.3, pp. 25-31; Id., LETIZIA BOLLINI, *Exhibition design: hybrid space of advanced design innovation* in "5th International Forum of Design as a Process – Advanced Design Cultures" (2014), pp. 1-7.

²⁰⁰ Appoggiandosi all'idea di allestimento come impianto narrativo Migliore ragiona sulla dinamica temporale all'interno del progetto allestitivo, dove è necessario predefinire accelerazioni e rallentamenti nel percorso, un'attenzione alla costituzione di un giusto ritmo scenico in grado di stimolare il visitatore. Uno sguardo che non può prescindere dall'introduzione ormai imprescindibile delle nuove tecnologie digitali e multimediali che vanno a modificare ulteriormente il rapporto con il tempo. La rilevanza del fattore tempo è evidente anche all'interno della sua definizione di museo narrante: «spazio polifonico per la cultura, non più filologicamente e staticamente conservata in una teca come nel museo chiodo-parete e nemmeno messa in secondo piano dalle pirotecnie di un allestimento spettacolare come nel museo lunapark [...]. Il museo narrante fa della cultura un sistema articolato e complesso di piani di letture diversi

dell'assunto sullivaniano per cui *form follows content*²⁰¹, accentuando così l'impossibilità di utilizzare modelli precostituiti di progetti come già altri studiosi avevano argomentato²⁰².

Per comprendere come in Europa questa nuova concezione ha preso forma all'interno dei musei di storia che hanno come oggetto il Novecento e si affidano del tutto o in parte alle nuove tecnologie per raccontarsi, proponiamo un'analisi di tre musei: il Parlamentarium e l'House of European History a Bruxelles e l'Irish Emigration Museum a Dublino. Attraverseremo le ragioni della loro fondazione, le dinamiche messe in atto per la narrazione dei contenuti e il modo in cui questi sono stati veicolati dall'uso di un allestimento multimediale.

che invitano il pubblico a diventare parte attiva di un diorama multimediale, nato dall'integrazione tra elementi virtuali e fisici per creare un luogo di evocazione e di ispirazione, senza la necessità di ricostruzioni scenografiche verosimili. Al centro del museo narrante, il protagonista - che da osservatore passivo diventa attivo - è il visitatore, libero di muovere e personalizzare la propria storia tra le vicende dell'intreccio, di cogliere conoscenza ed esperienza dagli elementi dell'allestimento che la piazza del luogo di cultura offre in simultanea. Entro uno spazio creato per essere percepito a 360° - grazie a un allestimento che utilizza tutte le superfici, senza rigide divisioni tra pavimento, pareti e soffitto - il visitatore si trova, allora, immerso in un ambiente che permette al suo sguardo un orizzonte progressivo, sviluppato sulle tre dimensioni più quella temporale e a livelli diversi»: ICO MIGLIORE, *Time to exhibit. Directing spatial design and new narrative pathways*, Milano, Franco Angeli, 2019, p. 183. Questa attenzione alla progettazione del fattore tempo la ritroviamo anche all'interno di *Space morphing*, dove sono proposti i loro progetti allestitivi. Cfr. MIGLIORE+SERVETTO, *Space morphing: Migliore + Servetto temporary architecture*, Milano, 5 Continents, 2007.

²⁰¹ Questo assunto è ripreso anche all'interno del loro processo creativo entro cui tra i primi step vengono individuati il titolo, il sottotitolo, il contenuto e il messaggio da sintetizzare in non più di una pagina. Tutto ruota attorno al contenuto di cui maggiore difficoltà è renderlo una risorsa creativa traducibile in un'esperienza spaziale. La matrice del contenuto è uno strumento metodologico che può essere sviluppato per la struttura dello storyline. Cfr. ATELIER BRÜCKNER, *Scenography 2. Staging the space*, Basel, Birkhäuser, 2019, pp. 193-195. L'importanza del contenuto come perno della progettazione era già presente nel loro precedente volume in cui le prime pagine erano dedicate al passaggio da contenuto a narrazione sino allo storytelling supportato dall'uso delle nuove tecnologie. Cfr. ATELIER BRÜCKNER, *Scenography. Making space talk. Atelier Brückner 2002-2010*, Ludwigsburg, Avedition, 2011, pp. 57-67.

²⁰² Ettore Lariani nel suo *Museo sensibile. Suono e ipertesto negli allestimenti* affronta l'ingresso della multimedialità al museo mediante riflessioni sulle sue potenzialità e rischi proponendo anche alcuni progetti realizzati tra gli anni 1998 e 2002. Nei suoi ragionamenti e in quelli degli altri autori presenti nel volume non vi è l'intenzione di realizzare un manuale di istruzioni, anzi nelle prime pagine si legge: «non ci può essere uno stile o un manuale di progettazione, ogni progetto risponde alle esigenze dei significati da veicolare e la valutazione è sul campo, non misurabile col numero dei visitatori bensì, semmai, con l'incremento di civiltà di un intero Paese, o di un intero sistema»: LARIANI, *Museo sensibile*, in *Museo sensibile...cit.*, p. 14.

2.2 Il Parlamentarium

Situato all'interno del quartiere Leopoldo di Bruxelles, nei pressi del Parlamento europeo, viene fondato nell'ottobre del 2011 con la funzione di Visitor Center. L'idea nasce dietro suggerimento del Segretario Generale del Parlamento, sir Julian Priestley che, in seguito alla sua visita al Capital Visitor Center in Washington, voleva proporre una simile istituzione anche per l'Unione Europea, ma la vera spinta per la sua realizzazione fu precedente e soprattutto ideologica. La sconfitta della costituzione europea nei referendum del 2005 in Francia e Paesi Bassi comportò una serie di preoccupazioni in merito al distanziamento dei cittadini dall'Unione Europea. Il progetto del Parlamentarium costituiva una delle possibili strategie comunicative e così nel 2005 venne incaricato come project manager Alexander Kleinig, consigliere austriaco della Direzione generale degli Affari Esteri²⁰³. La progettazione degli spazi venne affidata al già citato Atelier Brückner che applicò la propria complessa filosofia allestitiva²⁰⁴ per realizzare un'opera di promozione, quasi di conversione per gli euroscettici. Il contenuto del Visitor Center doveva esibire la storia ufficiale dell'Unione Europea o, potremmo meglio dire, quel racconto in cui l'Unione Europea credeva di potersi rispecchiare come soluzione ai decenni bui delle catastrofiche Guerre Mondiali. La visione monoculare adottata nel Parlamentarium suscitò proteste tra le file degli europarlamentari: esemplare è la critica di Dennis De Jong che evidenziò la mancanza di un contrappunto ideologico relativo alle opposizioni nei confronti dell'Unione Europea, come le proteste contro le politiche di austerità o le opposizioni all'accordo di libero scambio e investimento con gli Usa, solo per citarne alcune²⁰⁵. La strumentalizzazione delle vicende dell'Unione Europea è avvenuta attraverso il complesso impianto narrativo-allestitivo ideato

²⁰³ Cfr. CASPER PEARSON, *Eutopia? The European Union and the Parlamentarium in Brussels*, in "City. Analysis of urban trends, culture, theory, policy, action" 17 (2013) n. 5, pp. 636-653, qui p. 640.

²⁰⁴ Questa denominata *scenography* viene descritta come «a creative design philosophy that translates conceptual and material contents into three-dimensional, narrative themed spaces. It creates an overall composition which makes it possible to experience content with the senses sets off objects, charges spaces with significance, choreographs them dramaturgically, and finally involves the visitors and encourages them to draw association and think ahead. To achieve such a scene-setting force field, the scenographer uses a diverse range of staging tools, borrowed from various creative disciplines such as architecture and interior architecture, graphic, light, sound and media design, performing and pictorial arts, but also from genres like theatre, opera, and film. Increasingly, it can observe how the traditional borders between these disciplines are being overstepped, dissolved, and reformed, and how new, sophisticated design options are emerging»: BRÜCKNER, in *Scenography 2...cit.*, p. 153.

²⁰⁵ Cfr. DENNIS DE JONG, *The House of European History?* In "International" 23 marzo 2014 <https://international.sp.nl/blog/alle/dennis-de-jong/2014/03/the-house-of-european-history> (ultimo accesso ottobre 2020)

dall'Atelier Brückner in cui vedremo sezione dopo sezione in che modo sono state depositate le diverse stratificazioni di senso per convergere entro l'obiettivo ultimo di trasmettere una visione di un'Europa salvifica, solida e in crescita.

L'accesso al Visitor Center è segnalato dalla colorata scritta elettronica a caratteri cubitali che scorre continuamente all'interno di un display al di sopra dell'ingresso vetrato. La denominazione Visitor Center Parlamentarium in tal modo può cambiare costantemente per proporre la sua traduzione in tutte le lingue europee, un messaggio di inclusione e di dinamismo di una realtà che cerca di mettere in scena un'identità transnazionale ancora in atto di definizione.

Questa concezione è ripresa in maniera più immersiva all'interno del primo ambiente che introduce l'inizio della narrazione, denominato *Prologo*, un tunnel dal colore giallo metallizzato attraversato da strisce luminose che si spostano continuamente verso l'interno della struttura dando nuovamente il senso di dinamismo, accelerazione²⁰⁶. A destabilizzare ulteriormente il visitatore è il frastuono di plurimi frammenti di discorso espressi nelle diverse lingue europee: sebbene la comprensione sia resa impossibile è un diverso livello di consapevolezza quello che viene stimolato. Infatti l'Atelier Brückner individua il suono stesso come strumento scenografico, in particolare per la sua capacità di portare il visitatore a un altro livello di percezione di forte impatto emotivo²⁰⁷. Il visitatore è così invitato a prendere coscienza che il racconto in cui si sta per immergere è frutto dell'interazione di molteplici identità diverse accomunate da un medesimo spazio d'azione, l'Unione Europea²⁰⁸.

È solo dopo aver raggiunto questa consapevolezza che si sopraggiunge al bancone di ingresso dove il visitatore viene fornito di un Ipad, che permette di selezionare la guida in una delle 24 lingue comunitarie. Alla sala successiva vengono presentate, attraverso dei modellini, le città europee di Lussemburgo, di Bruxelles e di Strasburgo con una particolare attenzione all'architettura della sede del Parlamento europeo in ciascuna di queste città. Al di sotto di questi modellini scorrono continuamente parole in diverse

²⁰⁶ Cfr. PEARSON, in *Eutopia?...* cit., p. 641.

²⁰⁷ Cfr. BRÜCKNER, in *Scenography 2...* cit., pp. 186-187.

²⁰⁸ Diversamente Pearson ritiene che la scelta volesse riflettere la concreta difficoltà di raggiungere un significato univoco dell'Unione Europea comprensibile a tutti i cittadini degli Stati membri. Cfr. PEARSON, in *Eutopia?...* cit., p. 641. Una lettura simile si discosterebbe però dall'ambizione che ha spinto la realizzazione di questo progetto che non si metterebbe mai nella condizione di poter essere contraddetto nei suoi assunti e di conseguenza non lascerebbe posto a possibili incertezze di identificazione di sé stesso.

lingue e numeri, a rappresentare il substrato dei flussi di comunicazione continui i quali vanno a sostituire l'idea di una distanza spaziale con una vicinanza di scambio di informazione²⁰⁹. Questa rappresentazione è più vicina alla metafora di un mediascape²¹⁰ che di una riproduzione che tenga conto delle geografie del territorio.

Proseguendo il percorso il visitatore è invitato a scendere di un piano, quasi come in uno scavo introspettivo, arrivando così alla sezione *Visioni* che si addentra in un racconto di storie tragiche, di un dolore che, sebbene circoscritto volta per volta in una nazione, è individuato come concausa della necessità della formazione di un'Unione Europea. Quest'area è caratterizzata da un lungo corridoio grigio scuro, privo di luce naturale: l'unica illuminazione è elettrica ed è quella dei faretto unidirezionali puntati sulle citazioni in lingua originale vergate lungo la parete sinistra e le foto retroilluminate all'avvicinarsi del visitatore nella parete opposta. Torna insomma la scritta all'interno dello spazio espositivo: è un elemento duttile per le diverse finalità dell'esposizione, sono i pensieri di speranza e richiamo all'umanità di vari politici e intellettuali europei del secolo scorso. Non vi è traduzione, non è necessaria: l'impressione è quella di mettere in mostra dei pensieri che con le loro dimensioni alla parete sembrano voler fare da contrappeso alla densità emotiva delle immagini racchiuse entro delle nicchie di diversa misura nella parete. È una galleria di orrori delle guerre, comprese quelle civili, che dal 1919 sino al 1949 scandiscono il passo del visitatore. Ogni postazione presenta la data e il luogo ben riconoscibile anche se l'ombra della medesima scritta in altre lingue permane, una sovrapposizione che il Parlamentarium non intende tralasciare per il suo valore d'inclusione. Accostandosi le immagini si illuminano e l'Ipad permette, avvicinandolo, di offrire ulteriori spiegazioni nella propria lingua, mentre in automatico anche una breve descrizione in inglese o in francese prende avvio, molto più breve rispetto alla proposta del *device* fornito che permette ulteriori approfondimenti. Le fotografie scelte non

²⁰⁹ Cfr. *ivi*, p. 645.

²¹⁰ Riprendiamo questo termine dal saggio omonimo di Francesco Casetti in cui si afferma che «un mediascape è caratterizzato da una profonda interazione tra tecnologie comunicative, pratiche sociali e ambiente fisico [...]. Una tecnologia, una pratica e un ambiente sono ciascuno ciò che gli altri lo fanno essere, e contemporaneamente sono tutti parte di un disegno complessivo»: FRANCESCO CASETTI, *Mediascape: un decalogo*, in *Ambienti mediali...cit.*, pp. 111-138, qui p. 121. Lo spazio non è più concepito semplicemente come un territorio neutro a cui si aggiungono elementi come i media e le persone ma è inteso come un nuovo luogo difficilmente circoscrivibile date le incessanti interazioni e le modifiche derivanti dai continui aggiustamenti apportati dalle parti, è il concetto di relazione quindi a costituire l'ossatura del mediascape: cfr. *ivi*, pp. 111-138. Il messaggio che si trae è quello di svincolare almeno in parte le istituzioni europee dalla territorializzazione per porre maggiore attenzione invece al sistema di relazioni che esistono e si stanno costituendo fra i paesi membri. Anche Pearson arriva alle medesime conclusioni anche se non cita il concetto di mediascape. Cfr. PEARSON, *Eutopia?... cit.*, p. 645.

rappresentano il dramma della guerra sui campi di combattimento, ma la quotidianità della vita dei civili come la fame dei bambini in Finlandia nel 1919, i carri armati sovietici per le strade di Riga nel 1940 o, nello stesso anno, l'immagine di un uomo che misura l'arianità di un altro in Germania, dei bambini a scuola a Londra durante le esercitazioni con la maschera antigas nel 1941 o ancora il corteo dei partigiani italiani a Milano nel 1945. Accumunate entro un'unica parete queste vicende nazionali divengono le voci di un unico coro di dolore. La conformazione di questo corridoio ricorda incredibilmente in alcune sue caratteristiche l'asse dell'Olocausto del Museo ebraico di Berlino realizzato dall'architetto Daniel Libeskind nel 2001. Questa rappresenta all'interno dell'architettura sensibile di Libeskind una delle vie metaforiche che gli ebrei durante la Shoah hanno dovuto percorrere. La pavimentazione leggermente inclinata e il bianco delle pareti differiscono con quanto applicato alla scenografia brussellese ma l'evocazione del dolore permane nelle finalità. L'esposizione, dietro vetri opachi, di oggetti appartenenti ad alcune vittime dell'Olocausto, ciascuno accompagnato dalla sua storia²¹¹, intende coinvolgere emotivamente il visitatore all'interno del racconto. Sono oggetti, storie personali, individualità che possono essere rilevate solo avvicinandosi alla teca, non è permesso un mero sguardo di sfuggita. Similmente le fotografie sono visibili solo se ci si avvicina, attivando così la retroilluminazione: le foto sono meno intime e parlano di popoli ma non per questo non mirano al medesimo impatto emotivo. Alla fine del corridoio una grande cifra ben distinguibile accoglie il visitatore nella sala successiva: è quella del 1950. L'oscurità è lasciata alle spalle e una lunga sala si apre proponendo nell'intera parete frontale un mosaico di 150 immagini iconiche retroilluminate²¹² mentre centralmente tavoli con touch e teche integrate che custodiscono documenti si alternano all'unico ripetuto elemento verticale: lastre trasparenti rappresentanti l'adesione negli anni degli stati membri. Siamo nella sala intitolata agli *Esordi*, la parete dispone entro un mosaico una serie di foto organizzate cronologicamente, ciascuna delle quali può essere indagata con l'IPad avvicinandosi, in tal modo, privando la parete di descrizioni scritte

²¹¹Cfr. LUCIA SIGNORE, *Jewish Museum Berlin: an "architectural metaphor"* in "BTA-Telematic Bulletin of Art" (2014) n. 716, pp. 1-16, qui p. 7. Consultabile anche al sito <https://www.bta.it/txt/a0/07/en/bta00716.html> (ultimo accesso ottobre 2020).

²¹² L'uso di immagini già note e dal significato già consolidato nell'immaginario comune rientra entro le tecniche di strumentalizzazione a fini persuasivi attuate nella progettazione del Parlamentarium. Attraverso questa ripetizione si vuole trasformare l'immagine in un «visual token, a mnemonic that stands for an event as a whole, a series of events, or even a certain phase of history»: TUULI LÄHDESMÄKI, *Narrativity and intertextuality in the making of a shared European memory*, in "Journal of Contemporary European Studies" 25 (2017) n.1, pp. 57-72, qui p. 66.

superflue, l'impatto visivo rimane intatto. Perché raccontare gli inizi dell'Unione Europea attraverso un impianto a mosaico in cui immagini iconiche sono cronologicamente disposte? Il mosaico nella sua frammentazione di eventi singoli mira a fornire una visione generale che però non è esplicitata ma è sottesa dalla comprensione delle singole unità/fotografie che lo compongono. Risulta utile paragonare quest'operazione alla pratica artistica di Chuck Close. L'artista americano soffre di prosopagnosia o cecità ai volti, motivo per cui non è in grado di identificare i visi come tali. Per poter comunque dipingere dei ritratti decise di sviluppare una «nuova forma di ritrattistica riduzionistica-sintetica che unisce fotografia e pittura»²¹³. Attraverso la suddivisione in cubetti del volto fotografato poteva dedicarsi alla decorazione di ciascuno di questi su tela, per poi approdare a un risultato finale riconoscibile²¹⁴. Alla stessa maniera l'Unione Europea cerca di celare questa sua incapacità di identificarsi in un volto procedendo attraverso una struttura a mosaico, lasciando in tal modo ai singoli eventi la capacità evocativa di far rielaborare al singolo visitatore una sua visione di insieme. Lo spazio della sezione è scandito cronologicamente e, spostandoci al centro della sala, individuiamo, posizionati in base al periodo, una serie di documenti custoditi all'interno di teche incastonate in tavoli²¹⁵. L'interazione con i documenti e le vicende istituzionali relative alla formazione dell'Unione Europea è facilitata dall'uso dell'Ipad che funge da chiave di accesso per i contenuti dei tavoli touch e da guida esplicativa dei documenti conservati nelle teche. L'aspetto forse più scenografico è il modo in cui si è voluto rappresentare visivamente la successione delle adesioni all'Unione degli stati europei²¹⁶. Ogni lastra rappresenta un anno di adesioni: riporta gli stati già facenti parte dell'Unione Europea e quelli che vi hanno aderito nell'anno a cui fa riferimento la lastra, identificabili sia attraverso le diverse gradazioni di viola in cui sono rappresentati che nell'elenco dei nuovi stati membri riportato in alto in varie lingue. La giustapposizione di queste lastre l'una dietro l'altra e

²¹³ ERIC R. KANDEL, *Arte e neuroscienze. Le due culture a confronto*, Milano, Raffaello Cortina, 2016, p. 191.

²¹⁴ Cfr. *ivi* pp. 189-191.

²¹⁵ Anche la scelta dei tavoli probabilmente è nata da una motivazione metaforica-estetica: da una parte infatti richiama l'idea del tavolo come oggetto attorno a cui ci si raccoglie per discutere delle trattative e dell'altra lasciava libere le pareti; quella di sinistra per la realizzazione del mosaico di immagini e quella di destra per predisporre uno spazio di sosta con divanetti utili per sedersi ascoltando dall'Ipad le storie degli eventi della parete opposta. Non è trascurabile inoltre notare che l'inserire elementi bassi può assicurare una visione completa senza interruzioni di tutta la sala.

²¹⁶ L'utilizzo di lastre trasparenti per la resa visiva dell'espansione dell'Unione Europea è interpretato da Pearson come un richiamo ai mezzi linguistici dell'arte contemporanea, tanto che si può stabilire un'analogia tra quest'installazione del *Parlamentarium* e le sculture di vetro di Gerhard Richter come la sua *11 Panes* del 2004 o *7 Standing Panes* del 2002. Cfr. PEARSON, in *Eutopia?...* cit., p. 646.

il distanziamento in base agli anni dell'adesione offrono una traduzione del tempo nello spazio e permettono altresì una visione unica ma stratificata della geografia europea. Alla fine della sala un grande orologio con data riporta al presente il visitatore, un invito che preannuncia il periodo che verrà esplorato nella sala successiva intitolata *Domani e Oggi*. Questa viene raggiunta scendendo un'altra scalinata che apre lo sguardo a un'altra sala in cui sono posizionate numerose installazioni disposte ancora a parete e su tavoli. Troviamo ancora la soluzione a multischermo in almeno due exhibit ma con finalità differenti rispetto a quelle del piano superiore. La prima parete permette al visitatore di scegliere quali europarlamentari visualizzare a schermo in base ai criteri di nazionalità, età e partito. Non sono più eventi iconici ma volti, singole entità a rappresentare l'odierna Unione Europea, il loro lavoro quotidiano permette la continuazione del sogno europeo. Persone quindi identificabili attraverso criteri ideologici e anagrafici, non la rappresentazione di un'istituzione astratta. L'altro multischermo che incontriamo presenta 37 domande poste in varie lingue e le cui risposte sono rintracciabili accostando il proprio Ipad. L'idea dell'esposizione di concetti attraverso una struttura a mosaico sembra ricalcare la concezione di McLuhan secondo cui tale modalità incrementa l'approccio esplorativo del visitatore e la comprensione immediata del singolo istante di un processo, in netta contrapposizione con una storyline che ha differenti tempistiche per essere compresa²¹⁷. Un'esplorazione che è agevolata e prevista dalle installazioni nei tavoli. Il primo che incontriamo propone una sorta di rappresentazione astrale in cui è possibile interagire per scoprire il programma del giorno del Parlamento. L'interfaccia prende la forma di costellazioni, ancora una volta l'idea dell'unione di diverse unità singole che vanno a formare una nuova realtà, una metafora costante in tutto il percorso del Parlamentarium. Un successivo tavolo presenta ancora delle teche integrate entro cui sono raccolti degli oggetti, questa volta individuati come simboli intimi e personali di alcuni europarlamentari. Non si tratta più di documenti relativi ad accordi e riflessioni dei fondatori dell'Unione europea ma di oggetti carichi del significato personale attribuito loro da alcuni europarlamentari di cui possiamo ascoltare e vedere l'intervista a monitor sedendoci al tavolo. Nelle interviste raccontano cos'è per loro l'Unione europea e il motivo per cui ritengono emblematico di questa istituzione l'oggetto scelto. Abbiamo uno spostamento di prospettiva, dall'ufficialità di documenti e trattati internazionali a oggetti con un loro valore soggettivo, è un ulteriore passo verso la percezione più profonda di

²¹⁷ Cfr. CALABI, *Il museo elettronico...cit.*, pp. 111 e 127.

cosa significhi appartenere all'Unione europea. Questa inclusione profonda messa in atto all'ultimo piano ha il suo culmine nel chiosco interattivo che simula delle sedute al parlamento europeo in cui viene chiesto ai visitatori di votare, scegliendo fra i tre bottoni rappresentanti il voto "astenuto", "assenso" e "dissenso" a una proposta di legge europea su temi caldi di comune interesse. Finita la votazione, contornata da un'atmosfera sonora che ripropone i reali rumori udibili in aula in quei momenti, viene mostrato in che modo e con quale percentuale è stata votata la medesima legge dagli altri visitatori e dal Parlamento europeo stesso. Conclusa l'esperienza di questa postazione il visitatore è cosciente del fatto che il suo voto ora rientrerà all'interno del database del museo e sarà fonte di confronto per altri visitatori. Apportare modifiche al contenuto del museo, anche se in minima percentuale ma in modo durevole, comporta un maggiore senso di appartenenza da parte del visitatore.

Questo sentimento viene ricercato ulteriormente nella prima sala circolare che si apre sulla sinistra all'inizio del percorso di questo piano. Questo spazio viene denominato *Un Parlamento per l'Europa* ed è sintetizzata nel catalogo con la seguente descrizione: «In a 360° projection room, visitors find themselves at the centre of European decision-making. Here, they experience how Parliament's work is carried out and how this seemingly complicated legislative machine operates. An immersive 15-minute film retraces the different steps in the law-making process, from the preparatory work performed by specialized committees and the discussions within the political groups, to the debate in the plenary chamber and the final vote»²¹⁸. Il visitatore è al centro dell'installazione o, meglio, si trova immerso nel pieno dell'attività parlamentare, accomodato negli emicicli riprodotti in scala ridotta. L'impressione è davvero quella di essere attornati dagli europarlamentari che si alzano prendendo parola: sono spezzoni di filmati reali di dibattiti relativi a processi legislativi realmente accaduti. Ad aumentarne l'autenticità è il fatto che siano riprodotti a una grandezza tale da sembrare reali. L'Atelier Brückner ha cercato una modalità memorabile e di forte impatto per rendere il più possibile l'idea dell'attività quotidiana del Parlamento, un aspetto che lo ha molto preoccupato data la complessità dell'istituzione e la difficoltà di tradurre un simile

²¹⁸ PARLAMENTARIUM UNIT, *Parlamentarium. The European Parliament's Visitors'Centre*, Lussemburgo, Publications Office of The European Union, 2014, p. 44. Il catalogo è interamente scritto in quattro lingue: inglese, francese, tedesco e olandese. Riporta moltissime fotografie soprattutto delle sezioni più sceniche e le presenta con accenni solo per evocarne ulteriormente il fascino attrattivo, non intende andare infatti troppo affondo nella storia dell'Unione Europea delegando questo compito alla visita stessa.

contenuto in una scenografia accattivante ed efficace²¹⁹. Dal catalogo sembra che tutto il footage ricavato riguardi l'aula parlamentare ma in realtà a questa si alternano video che ritraggono panorami di territori europei, città e altre situazioni che gravitano attorno all'attività del Parlamento europeo. Sebbene 15' siano molti, per gli standard di attenzione odierni, questo cambio scena mantiene l'attenzione del visitatore.

Usciti dall'emiciclo si accede a una sezione a pianta trapezoidale denominata *Uniti nella Diversità*. Questa volta l'Europa è riportata nella sua interezza in una cartografia a pavimento, senza la delimitazione dei confini tra Stati. È un unico territorio attraversabile senza ostacoli che si mette a disposizione per essere esplorato. L'Atelier Brückner ha infatti progettato degli elementi cilindrici di circa un metro di altezza, dotati di ruote, che permettono come una lente di ingrandimento di soffermarsi sulle città europee e di scoprire le sedi di agenzie e uffici europei dislocate nel territorio comunitario attraverso brevi video esplicativi. Il corpo del visitatore è richiamato a vivere lo spazio per comprenderlo. L'ultima area del Parlamentarium, *Vita Quotidiana*, è quella che presenta la colorazione più vivace: l'arancione dei divanetti e lo schermo a 360° che avvolge l'intera sala ci propongono un'atmosfera accogliente, quasi casalinga. L'idea è quella di riproporre dei piccoli soggiorni, ciascuno con il proprio televisore da cui poter trasmettere le testimonianze di 54 cittadini europei che hanno visto cambiare la loro vita in meglio dopo l'entrata del loro paese nell'Unione europea²²⁰. Può essere interessante riportare la riflessione di Lähdesmäki in merito alla vicinanza della sfera politica e cittadina in queste ultime sezioni: «daily life stories bring out a bottom-up support presents the EU institutions as having a major top-down influence on European legislative process presents the Eu institutions as having a major top-down demonstrate scenes where the story of the EU- Europe take place in the exhibition narrative»²²¹. In tal modo la narrazione sembra voler avvalorare che quanto raccontato sino a quel momento non riguarda solo le sfere istituzionali, la formalità delle leggi dell'unione e la condivisione dei grandi valori di pace, solidarietà e umanità, ma ha a che vedere, anche in termini concreti, con la vita di tutti i giorni dei cittadini comunitari. Anche la maggiore interazione predisposta in questo piano dedicato all'attualità è sintomo di questa volontà di coinvolgimento. Prima di concludere definitivamente il percorso il Parlamentarium

²¹⁹ Cfr. BRÜCKNER, in *Scenography 2...* cit., pp. 202-203.

²²⁰ Cfr. PARLAMENTARIUM UNIT, in *Parlamentarium...* cit., p. 54.

²²¹ LÄHDESMÄKI, in *Narrativity and intertextuality...* cit., p. 64.

offre l'occasione al visitatore di lasciare un proprio auspicio che viene poi riprodotto lungo degli schermi verticali scorrendo dal basso verso l'alto. La scritta luminosa dell'auspicio ha le stesse caratteristiche di quella visibile all'entrata, una chiusura del cerchio che intende ricalcare ulteriormente il senso di appartenenza che Parlamentarium ha cercato di suscitare in maniera graduale lungo il suo percorso narrativo.

Un'impresa complessa, quella del Parlamentarium, che non ha paragoni altrove. Nonostante il fatto che sia stata la visita presso il Capital Visitor Center di Washington a incoraggiare l'idea di una sua possibile costruzione, a questo non troviamo alcun minimo richiamo²²². Un'assonanza invece è stata individuata, sempre da Lähdesmäki, con la struttura tradizionale dei musei di storia nazionale. Infatti, al Parlamentarium sono presenti alcuni di questi elementi: sono stati esibiti i momenti storici di svolta, i monumenti simbolici, "l'oggetto mitico", gli antenati e i maggiori risultati culturali raggiunti²²³. Abbiamo già avuto modo di analizzare alcuni di questi elementi ma rimane da indagare quale oggetto e quali antenati sono stati considerati come i più idonei nel compito rappresentativo. L'oggetto mitico combacia con il riconoscimento internazionale dei risultati raggiunti ed è il Premio Nobel per la Pace con cui l'Unione Europea è stata premiata nel 2012 per i suoi poco più di sessant'anni di progressi nella costituzione di una pace attraverso la riconciliazione e la diffusione dei diritti umani in Europa²²⁴. Gli antenati scelti invece provengono da tutta Europa e sono politici, scienziati, intellettuali, musicisti,

²²² Lo stile del Capital Visitor Center si presenta marcatamente classico, una scelta stilistica che si è preferito evitare in Europa dato l'uso strumentale che se ne fece nell'epoca dei totalitarismi. Cfr. PEARSON, in *Eutopia?...* cit., p. 651. Un interessante aspetto al Capitol Visitor Center è la presenza di alcune statue provenienti dal National Statuary Hall Collection. Quest'ultima accoglie dal 1870 due statue di cittadini rappresentativi per ognuno dei Paesi degli Stati Uniti, ci vollero almeno un centinaio d'anni prima che ogni stato avesse almeno un "eroe" nella collezione. Cfr. DENNIS DENENBERG, *Changing Faces. Your State Hero in the U.S. Capitol*, in "Social Studies and the Young Lerner" 23 (2011) n. 4, pp. 4-9, qui p. 4. Per il Visitor Center si decise di inserire 24 statue dalla National Statuary Hall Collection, più una. Cfr. https://www.visitthecapitol.gov/sites/default/files/documents/brochures/low-res/CVC_18-065_VisitorGuideEd8_WebPDF.pdf (ultima consultazione ottobre 2020). Il Visitor Center americano ha scelto di proseguire il coinvolgimento diretto degli Stati già avviato negli anni Settanta dell'Ottocento per dare maggiore senso di coesione, di appartenenza e magnificenza attraverso la bellezza di queste statue storiche. Diversamente al Parlamentarium non troviamo questa partecipazione diretta da parte dei singoli Paesi, questo perché l'Unione europea non vuole proporsi come la somma di unità distinte ma come una rete di interazione internazionale, ancora più evidente nella sezione *Uniti nella Diversità* dove non vengono inseriti i confini tra stati.

²²³ Cfr. LÄHDESMÄKI, in *Narrativity and intertextuality...* cit., p. 65.

²²⁴ Cfr. PARLAMENTARIUM UNIT, in *Parlamentarium...* cit., p. 56.

artisti e tutte quelle personalità che hanno influenzato il panorama europeo con il loro ingegno²²⁵.

In conclusione, possiamo rilevare un uso ponderato dell'allestimento in ogni dettaglio del percorso al punto che non è possibile un'analisi che scinda i contenuti dalla loro progettazione. La finalità propagandistica e la mancanza di più voci anche contrarie alla costituzione dell'Unione Europea e al suo attuale mantenimento hanno attirato giudizi negativi che sono stati presi in considerazione per una successiva impresa analoga ma molto più complessa, l'House of European History.

2.3 House of European History

L'idea di una casa per la storia degli europei nasce dalla sensazione di mancanza di un luogo in grado di raccontare le comuni radici e le differenze che hanno portato all'attuale formazione dell'Unione Europea e il suo sviluppo attuale: si tratta della stessa assenza rappresentativa che il Parlamentarium aveva cercato di colmare, partendo però da una visione totalmente positiva della sua nascita, individuando l'Unione europea come istituzione salvifica nei confronti delle atrocità perpetuate nel secolo scorso. Nella House of European History il processo di progettazione, come vedremo, si è dimostrato molto più complesso e attento a restituire visioni di maggiore profondità al fine di mettere i visitatori nella condizione di interrogarsi e non di essere condotti verso un'univoca interpretazione. La necessità di una simile struttura venne portata alla ribalta il 13 febbraio 2007 dal neo-eletto Presidente del Parlamento europeo, Hans-Gert Pöttering, all'interno del suo discorso inaugurale a Strasburgo: «I should like to create a locus for history and for future where the concept of the European idea can continue to grow. I would like to suggest the founding of “House of European History”. It should (be) a place where a memory of European history and the work of European unification is jointly cultivated,

²²⁵ Tra questi si annoverano William Shakespeare, Wolfgang Amadeus Mozart, Victor Hugo, Giuseppe Verdi, Albert Einstein, James Joyce, Pablo Picasso, Franz Kafka e molti altri. Anche la modalità di messa in scena di questi personaggi è utile a comprendere il senso di appartenenza alla comune cultura europea che il Parlamentarium intende suscitare. Infatti, ciascuno di questi è descritto all'interno di pannelli cilindrici sospesi in cui è necessario entrare per leggerne degli approfondimenti. Le scritte interne sono all'altezza del viso, perciò all'esterno la testa è occultata dall'immagine del personaggio raffigurato all'esterno del pannello e di conseguenza si ha l'impressione che il visitatore abbia il volto di quello studioso. Un'ibridazione momentanea e sfuggibile che favorisce pienamente l'immedesimazione.

and which at the same time is available as a locus for European identity to go on being shaped by present and future citizens of the European Union»²²⁶. Un messaggio forte di unione che trovava le basi nel desiderio di Pöttering di perpetuare la pace europea attraverso una collaborazione tra le nazioni, in modo che i cittadini non dimenticassero il motivo che aveva portato alla sua nascita. La posizione di Pöttering trovava le sue ragioni nella distanza storica degli avvenimenti cruenti che avevano dilaniato l'Europa nel secolo precedente e nella percezione della presenza crescente di politiche radicali e intolleranti che potevano ledere l'attuale situazione che non è un apriori ma il risultato di una sinergia consapevole e ricercata per il bene comune²²⁷.

Per definirne una prima traccia che andasse a concretizzare l'ideale espresso dal presidente l'ufficio del Parlamento europeo stabilì in quello stesso anno la formazione di una Commissione di Esperti formata da nove persone²²⁸, provenienti dal mondo accademico e specializzati in storia e museologia, a cui delegare la stesura della *Conceptual Basis*. A direzione della commissione, dietro suggerimento del presidente del Parlamento europeo stesso, venne chiamato Hans Walt Hütter. Fu soprattutto il suo ruolo come direttore della House of History of Federal Republic of Germany a pesare nella sua nomina, condivisa da Pöttering e dal vice presidente Miguel Ángel Martínez. Quest'ultimo rimase impressionato dal museo tedesco quando lo visitò per la prima volta in occasione del premio Emya (European museum of the Year Award)²²⁹.

²²⁶COMMITTEE OF EXPERTS, *Conceptual Basis for House of European History*, Brussels, European Union, p. 5. Consultabile al seguente sito:

https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2004_2009/documents/dv/745/745721/745721_en.pdf (ultima consultazione ottobre 2020).

²²⁷ Cfr. HANS-GERT PÖTTERING, *From idea to realization*, in *Creating the House of European History*, a cura di Andrea Mork, Perikles Christodoulou, Luxembourg, European Union, 2018, pp. 18-26, qui p. 18.

²²⁸ Hans Walt Hütter, direttore della House of History of the Federal Republic of Germany a Bonn; Włodzimierz Borodziej, professore di storia all'Università di Varsavia; Giorgio Cracco, medievista, professore di storia ecclesiastica all'Università di Torino; Michel Dumoulin, professore di storia cattolica a Louvain; Marie-Hélène Joly, direttrice del dipartimento di storia, patrimonio culturale e archivi del Ministero della Difesa francese; Matti Klinge, emerito professore di storia a Helsinki; Ronald de Leeuw, professore di museologia e storia all'università di Amsterdam ed ex direttore del Rijksmuseum di Amsterdam; António Reis, professore di storia all'Università di Lisbona e Maria Schmidt, direttrice dell'House of Terror museum a Budapest. Cfr. Ivi p. 19.

²²⁹ Cfr. MIGUEL ÁNGEL MARTINEZ, *It was a good team and we did overcome*, in *Creating the House... cit.*, pp. 57-59, qui p. 57. L'EMYA è stato fondato nel 1977 da Kenneth Hudson, Richard Hoggart e John Letts. L'intento della competizione era quello di stimolare gli scambi internazionali di idee realizzando un network fra studiosi del settore. Oltre all'aspetto concorrenziale l'EMYA evidenzia una particolare sensibilità ai mutamenti sociali e alle conseguenti risposte elaborate dai musei. Cfr. <https://europeanforum.museum/emf/history-organisation/> (ultimo accesso ottobre 2020).

La Commissione di Esperti si mise a lavoro prendendo in considerazione una particolare mostra intitolata *C'est notre histoire*²³⁰, incentrata sulla narrazione europea, di cui furono rilevati alcuni aspetti critici, utili tuttavia per iniziare a ragionare. Non fu ritenuto adeguato un racconto europeo che si concentrasse solo sul racconto del Dopo Guerra, perché in tal modo si evitava una più attenta ricognizione sulle origini di una comune cultura europea, dando l'impressione di una nascita quasi spontanea, dal nulla, priva di un processo di elaborazione²³¹. Un'altra caratteristica posta in rilievo in seguito alla visita a questa mostra fu il rifiuto di una sommatoria delle storie nazionali, proponendo piuttosto un'indagine per temi²³².

Il confronto tra i nove esperti si concretizzò nella redazione dei *Conceptual Basis* nell'autunno del 2008. Il documento si divide principalmente in tre parti significative: la premessa, le basi concettuali e museologiche e infine gli argomenti centrali della mostra permanente, il tutto schematizzato in 116 brevi punti. Senza addentrarci troppo nella sua analisi, andiamo a individuare alcuni aspetti sintomatici dell'approccio della commissione nei confronti del loro obiettivo. Nelle premesse, al primo punto, dedicato al substrato concettuale che li aveva guidati, compare la necessità di rivolgersi a tutte le generazioni di europei per aiutarli a comprendere meglio lo sviluppo del continente nel passato, nel presente e le sue possibili traiettorie del futuro²³³. Un target indifferenziato quindi, se non dalla comune origine europea che il museo stesso intendeva evocare, un aspetto che rientra sicuramente tra le maggiori difficoltà di progettazione della comunicazione nel percorso. Un altro aspetto fondamentale richiamato è il rappresentare l'evoluzione dell'Unione europea attraverso tutti quei fattori di comunanza e differenza che hanno caratterizzato i suoi sviluppi²³⁴. Non un percorso lineare quindi ma costellato di arresti, accelerazioni e passi indietro: la complessità del processo doveva essere messa in luce per comprenderne le ragioni. Un'ultima affermazione interessante che compare tra le premesse è l'idea che «a united Europe can live together in peace and liberty on the basis of common values»²³⁵. Quest'ultima asserzione è stata interpretata negativamente

²³⁰ Si incontrarono il 15 aprile 2008 per discuterne assieme.

²³¹ Cfr. WOLFRAM KAISER, *Limit of Cultural Engineering: Actors and Narratives in the European Parliament's House of European History Project*, in "Journal of Common Market Studies" 55 (2017), n. 3, pp. 518-534, qui p. 523.

²³² Ibidem.

²³³ Cfr. COMMITTEE OF EXPERTS, *Conceptual Basis for...* cit., p. 5.

²³⁴ Cfr. ibidem.

²³⁵ Ibidem.

da Veronika Settele, che vi legge tra le righe un'esclusione da quei valori di pace di tutti gli Stati extra comunitari, andando poi a sostenere questa visione attraverso l'analisi di altri punti del medesimo documento dove emergevano atteggiamenti di esclusione nel processo formativo degli altri Stati europei²³⁶.

Approdiamo ora alle tre pagine del documento dedicate alle basi concettuali e museologiche che proposero i nove esperti²³⁷. Si legge tra i primi punti la volontà di presentare una narrazione che tenesse conto delle plurime sfaccettature della storia europea cercando in questo modo di raccontare le vicende e i processi in maniera imparziale²³⁸, attraverso un percorso cronologico entro cui disporre una serie di oggetti significativi, che andranno a comporre la collezione dell'House of European History. All'interno dell'esposizione l'oggetto diviene centrale e presenta quella forza auratica tipica della concezione più tradizionale di museo, per la sua capacità di evocare la meraviglia²³⁹ dell'autenticità. Una tipologia di esposizione che si rifà a quella museologia evocativa, così definita da Giovanni Pinna per l'uso politico e sociale degli oggetti per la loro capacità di richiamare alla mente del visitatore particolari eventi storici o personaggi²⁴⁰. Nell'House of European History la risonanza dell'oggetto²⁴¹ necessita di

²³⁶ Tra gli altri casi che la studiosa enumera rientra il punto concernente il XIX secolo dove si considera la pace europea come universale, escludendo però da questa interpretazione le colonie, nonostante queste siano state un fattore importante del processo europeo. Rimanendo in tema di colonialismo la studiosa evidenzia la miopia nel non considerare i risvolti negati delle popolazioni colonizzate, infatti i *Conceptual Basis* interpretano il colonialismo come dimostrazione della potenza europea. Non è possibile farsi promotori di pace e di giustizia e poi innalzarsi al di sopra di altre popolazioni, una visione poco obiettiva e troppo eurocentrica. Un altro punto dolente che non tiene in considerazione l'integrazione di culture che posso apparire diverse è quello relativo all'Islam. In questo documento lo si cita solo in relazione alle organizzazioni terroristiche senza prendere in considerazione la diffusione ormai capillare di questa fede religiosa, riporta Settele, infatti, alcune stime secondo cui 4 milioni di mussulmani vivono attualmente in Germania e in Francia. Tutti aspetti parzialmente riconsiderati nella fase successiva con il lavoro dell'Academic Project Team del 2013. Cfr. VERONIKA SETTELE, *Including Exclusion in European Memory? Politix of Remembrance at the European History*, in "Journal of Contemporary European Studies" 23 (2015), n. 3, pp. 405-416, qui pp. 409- 412.

²³⁷ Cfr. COMMITTEE OF EXPERTS, *Conceptual Basis for...cit.*, pp. 7-9.

²³⁸ Anche in merito a questa ambizione di obiettività ci rifacciamo ai pensieri dello storico Bodei che ci ricorda come «nel fabbricare questi costrutti che chiamiamo "eventi" o "personaggi" utilizziamo sempre filtri o reti, che trattengono o tralasciano qualcosa». BODEI, *Se la storia ha un senso...cit.*, p. 18. Questo assunto è ancora più presente se pensiamo alla composizione internazionale della commissione da cui deriva una diversa percezione di vicende internazionali che hanno segnato in maniera differente la storia nazionale di ciascuno dei membri.

²³⁹ Usiamo questo termine facendo riferimento alla concezione di meraviglia di Greenblatt, da intendersi come la capacità dell'oggetto di richiamare «un'attenzione profonda». GREENBLATT, *Risonanza e meraviglia* in *Culture in mostra...cit.*, pp. 27-45, qui p. 27.

²⁴⁰ Cfr. GIOVANNI PINNA, *Tipologie di esposizione*, in "Nuova Museologia" 2 (2000), pp.4-8, qui p. 4.

²⁴¹ È sempre Greenblatt a definire il senso di questo lemma, per cui l'oggetto dotato di risonanza è in grado di «varcare i propri limiti formali per assumere una dimensione più ampia, evocando in chi lo guardi le

una contestualizzazione più articolata e di una comunicazione più complessa tanto per la difficoltà di condensare le diverse prospettive di un lungo periodo storico che per il pubblico ampio e variegato a cui si rivolge. Infatti, già in questo primo documento si pone il problema di come predisporre la fruizione dei contenuti, trovando la soluzione nell'utilizzo di tecnologie multimediali a cui è affidato il compito di contestualizzare quanto esposto. Ancora non si ha un'idea precisa del peso che dovrà avere la tecnologia all'interno del percorso ma ci si rende conto dell'essenzialità della sua presenza.

Per quanto riguarda il contenuto²⁴² si è scelto di individuare il cuore dell'esposizione permanente nella storia europea che dalla Prima Guerra mondiale arriva sino ai giorni nostri, inserendo una breve introduzione storica sulle radici europee. Fondamentale doveva essere il collegamento con l'attualità e la vita quotidiana dei cittadini europei e in tal senso sono state previste anche esposizioni temporanee come supporto integrativo a fenomeni attuali o aspetti non trattati in maniera abbastanza approfondita dall'esposizione permanente.

Il documento Pöttering segna la fine di una prima fase della progettazione a cui segue una successiva, più operativa e caratterizzata da diverse professionalità a cui venne affidato il compito di proseguire integrando e revisionando quanto raggiunto dalla Commissione di Esperti. A tale scopo vennero formati nel 2009 altri due organismi: un Board of Trustees composto da 14 membri presieduto da Pöttering e un Comitato Accademico di 12 membri, diretto da Włodzimierz Borodziej, professore di storia all'Università di Varsavia, che sostituì la Commissione degli Esperti²⁴³. Il Board of Trustees era composto da politici che non erano membri del Parlamento europeo almeno dal 2014 e avevano il compito di sorvegliare che non vi fossero sbilanciamenti politici all'interno della narrazione²⁴⁴. Il Comitato Accademico presentava al suo interno alcuni dei protagonisti della *Conceptual Basis* e partì proprio da questo documento per discutere in più incontri la traduzione di quei punti attraverso un «linguaggio museale»²⁴⁵. La finalità di questo

forze culturali complesse e dinamiche da cui è emerso e di cui l'osservatore può considerarlo un campione rappresentativo»: GREENBLATT, *Risonanza e meraviglia in Culture in mostra...* cit., pp. 27-45, qui p. 27.

²⁴² Cfr. COMMITTEE OF EXPERTS, *Conceptual Basis for...* cit., pp. 11-25.

²⁴³ Cfr. SETTELE, in *Including Exclusion...* cit., p.408.

²⁴⁴ Cfr. WŁODZIMIERZ BORODZIEJ, *The academic Committee of the House of European History, in Creating the House of...* cit., pp. 32-38, qui p. 34.

²⁴⁵ TAJA VOVK VAN GAAL, *Step by step towards the House of European History, in Creating the House of...* cit., pp. 85-127, qui p. 92.

lavoro era quella di delineare con maggiore chiarezza i principi che il futuro museo avrebbe dovuto seguire e che il successivo Academic Project Team, gruppo di avviamento operativo del progetto, avrebbe messo in atto. Sebbene si fosse scelto di non definire istruzioni prescrittive vennero delineati alcuni punti: il focus doveva essere posto sulle persone ordinarie, non solo europee ma provenienti da tutto il mondo; venne confermato l'approccio cronologico; fondamentale era l'identificazione e la promozione di un patrimonio comune; era importante prevedere dei facilitatori per agevolare l'interazione; bisognava individuare un metaforico filo rosso da portare lungo tutto il percorso e in ultimo venne rimarcato un racconto europeo che si concentrasse soprattutto sul XX secolo²⁴⁶.

Nel 2011 l'Academic Project Team prese forma e, guidato da Taja Vovk Van Gaal, la futura direttrice dell'House of European History, iniziò a occuparsi della definizione puntuale della narrazione, della collezione, del materiale informativo per una corretta comunicazione, dei supporti tecnologici e dell'allestimento vero e proprio²⁴⁷. Di seguito analizzeremo nel dettaglio i diversi aspetti appena elencati.

Dal 2012 l'Academic Project Team si dedicò allo sviluppo dei contenuti e alla loro organizzazione spaziale, a tale proposito vennero organizzati due incontri tra l'Academic Project Team e il Comitato Accademico, che rimase attivo come organo consultivo. La tematica base sulla quale si concentrarono gli scambi di opinioni emerge dal titolo eloquente che venne stabilito per queste due giornate: *What is European? A question posed to 47 national museums*²⁴⁸. Mantenendo un impianto cronologico si approdò a una suddivisione tematica dei piani, fuorché per il terzo piano a cui in ragione della sua ampiezza vennero affidati due temi. I macro temi, gli argomenti e sotto argomenti vennero ritrattati plurime volte sino a quando si decise per sei macro temi che combaciarono con sei sezioni: *L'Europa prende forma; L'Europa una potenza mondiale; L'Europa in rovina; Ricostruire un continente diviso; Certezze infrante* e all'ultimo piano *Riconoscimenti e critiche*²⁴⁹. La base fondativa da cui dovevano poi diramarsi tutti gli eventi e i processi appartenenti ai 6 macro temi era quella di considerare questa narrazione storica transnazionale come l'esplorazione di una memoria collettiva. Andrea Mork, il

²⁴⁶ Cfr. *ivi*, pp. 92-93.

²⁴⁷ Cfr. *ivi*, pp. 85-87.

²⁴⁸ Cfr. *ivi*, p. 99.

²⁴⁹ Cfr. *ivi*, p. 101.

direttore dei curatori, espresse nella prefazione di un suo saggio sul percorso della House of European History le riflessioni che vennero messe sul tappeto quando si trattò di delineare quale concetto chiave tenere a mente nello svolgimento narrativo²⁵⁰. Si interrogò sulla coerenza dell'utilizzo di tre concetti da applicare: storia, memoria e identità. L'Academic Project Team non riteneva corretto l'uso di quest'ultima in quanto non era ancora percepita, come più volte abbiamo ricordato, dato che non possiamo parlare di identità senza «historical consciousness and shared memory»²⁵¹. È anche estremamente riduttivo rinchiudere fenomeni complessi come quelli europei in un'unica identità. Venne accolto meglio il lemma memoria collettiva in quanto proponeva un approccio più aperto e riconducibile a molteplici prospettive²⁵². Anche un'altra curatrice del progetto, Constanze Itzel, sostenne questa scelta riferendosi allo stato in continua evoluzione della memoria che meglio si addice per il racconto europeo, una memoria transnazionale, che però, ci tiene a sottolineare, essendo per sua natura in continua evoluzione, non può essere espressa come un dato consolidato a cui fare riferimento²⁵³. Nemmeno l'idea di una storia generale dell'Europa o della sommatoria di quelle nazionali sarebbe stata soddisfacente per la messa in scena dei processi di evoluzione europei²⁵⁴. Soprattutto in questa seconda fase si cercò di ampliare le prospettive provando a includere più punti di vista dello stesso fenomeno, più interpretazioni che sensibilizzassero il precedente approccio acritico e di superiorità di alcuni passaggi del documento del 2008 che, come precedentemente ricordato, Settele aveva commentato negativamente²⁵⁵. Nonostante questo cambio di direzione più inclusivo un membro del Comitato Accademico, Matti Klinge, professore di storia presso l'Università di Helsinki, rimarcava una serie di lacune. La prima fra tutte rispecchiava a suo avviso un errore commesso già durante la preparazione della prima fase, cioè la scelta di nove personalità e non di un rappresentante per ogni stato membro. Pur sottolineando di essere stato scelto fra questi e di aver accettato con onore l'impegno di fare da porta voce per la visione del nord Europa in generale, riteneva poco corretta questa operazione ai fini di esaustività delle visioni. Evidenziava in particolar modo la ridotta o quasi nulla attenzione che era stata

²⁵⁰ Il saggio a cui facciamo riferimento è ANDREA MORCK, *The narrative*, in *Creating the House of...* cit., pp. 129- 225.

²⁵¹ Ivi, p. 130.

²⁵² Cfr. ibidem.

²⁵³ Cfr. COSTANZE ITZEL, *The house of European History. A reservoir of the diversity and complexity of the memories of Europe*, in "Observing Memories" 1 (2017), pp. 54-59, qui p. 57.

²⁵⁴ Cfr. MORCK, *The narrative*, in *Creating the House of...* cit., pp. 129- 225, qui p. 131.

²⁵⁵ Cfr. SETTELE, *Including Exclusion...* cit., p. 410.

data alla prospettiva di coloro che erano stati sconfitti durante la Seconda Guerra mondiale, delle voci marginali che non erano state inserite, tendendo in tal modo a offrire una lettura unidirezionale di quell'evento²⁵⁶. Anche le relazioni con i Paesi extra europei erano risultate decisive per la formazione dell'Unione e a tal fine, per meglio approfondire questo rapporto, trattato solo di sfuggita all'interno del percorso, si scelse di dedicare la prima esposizione temporanea a questo tema, significativamente intitolata *Interactions*²⁵⁷ e conclusasi nel 2018.

L'House of European History non nasce quindi dal desiderio di conservare, valorizzare e promuovere una collezione, ma ne individua la formazione come necessità successiva e funzionale all'espressione del racconto che si intende dispiegare lungo il percorso. La ricerca degli oggetti museali interessò il 2012 e il 2013 e fu una delle attività più intense, insieme ai dibattiti in merito alla scelta dei contenuti. La stessa Taja Vovk Van Gaal ricorda: «In summer 2012 we made a small survey, sending letters to some museums identifying objects that we would like to borrow for the permanent exhibition. This process confirmed our fear that such correspondence would be slow going, with replies coming later than hoped. However, the responses, whilst slow in arriving, showed that most museum would agree to support our project. Consequently, we planned more time for this action»²⁵⁸. La ricerca degli oggetti non è però riducibile alla sola consultazione dei database museali: un importante lavoro di reperimento venne portato avanti anche mediante la rete di contatti professionali delle personalità coinvolte nel progetto e

²⁵⁶ Cfr. MATTI KLINGE, *A Nordic view*, in *Creating the House of...* cit., p. 262.

²⁵⁷ Questa è stata divisa in tre macro aree di analisi: incontri, connessioni e scambi. Ciascuna di queste è stata a sua volta declinata in ulteriori argomenti volti a tradurre in maniera più schematica le relazioni tra l'Europa e gli altri Stati lungo tutto il periodo considerato dalla mostra permanente. Gli incontri vengono interpretati dai commerci, dagli scontri, dalle negoziazioni e dagli scambi per lo studio. Questa sezione utilizza più strumenti di espressione, sebbene risulti abbastanza tradizionale: l'esposizione di oggetti (autentici e repliche), audiovisivi, testi e zone interattiva anche ludiche, concentrandosi soprattutto sul passato. L'area delle connessioni volge lo sguardo indagatore nel presente invitando ogni visitatore a condividere in schermi individuali propri dettagli personali che verranno poi organizzati in un unico grande schermo (*Tracking my Europe*). Gli scambi invece sono tradotti in maniera più scenografica attraverso ricostruzioni di interni domestici al fine di indagare ingredienti culinari, pensieri e sogni nati dal contatto extra europeo. Questa mostra, a differenza dell'esposizione permanente, presenta la traduzione solo in quattro lingue europee: inglese, tedesco, francese e olandese e anche gli oggetti provengono da pochi stati rappresentativi (Belgio, Germania, Italia, Francia e Regno Unito). Cfr. INÊES QUINTANILHA, *Interactions in the House of European History*, in "Museological Review" 23 (2019), pp. 67-76, qui pp. 72-73.

²⁵⁸ VAN GAAL, *Step by step towards the House of European History*, in *Creating the House of...* cit., pp. 85-127, qui p. 103.

attraverso la partecipazione a importanti cerimonie di alcuni curatori²⁵⁹. Inoltre, molti curatori del progetto viaggiarono in più di 30 Paesi visitando più di 250 musei per cercare storie potenti legate a degli oggetti che si potessero ben inserire nella trama narrativa dell'House of European History. Questi vennero acquistati, concessi in prestito dai musei o dai collezionisti privati o ancora talvolta furono frutto di donazioni. La ricerca non si limitò ai confini europei ma arrivò a comprendere alcuni musei in Asia, Australia e negli Stati Uniti²⁶⁰.

Fra gli oggetti reperiti alcuni hanno un tale intrinseco valore di testimonianza che non hanno avuto necessità di particolari contestualizzazioni e descrizioni. Kieran Burns, una delle curatrici, individua nello specifico tre oggetti. Il primo di questi è la Bibbia in pelle di un giovane soldato tedesco di nome Kurt Geller, che combatté al fronte occidentale in Francia nel 1917. Il suo plotone venne sorpreso da un'imboscata notturna e molti suoi compagni furono uccisi, ma Geller si salvò perché il proiettile a lui diretto venne attutito dalla Bibbia che usava come cuscino, scampando così a morte certa. Un altro oggetto è il giubbotto di salvataggio di uno dei sopravvissuti all'attacco del sottomarino tedesco alla nave passeggeri Lusitania del 2015. L'attacco costò la vita a 1200 civili di cui 128 americani, e venne usato per chiedere l'entrata in guerra dell'America, cosa che avvenne nel 1917. La storia che racconta è quella di una persona ordinaria che fu vittima di quegli eventi che contribuirono a modificare la storia globale. Gli ultimi oggetti che la curatrice riconosce come così carichi di significato da non necessitare di particolari contestualizzazioni, sono quelli all'apparenza più insignificanti. Si tratta di piccoli crocifissi spezzati, chiavi non contrassegnate e cuori incisi che raccontano la storia di tutte quelle famiglie che, a causa di situazioni economiche e sociali molto sfavorevoli, non erano in grado di crescere i loro figli e che per questo si trovarono costretti ad affidarli agli ospedali dei trovatelli. Questi oggetti erano usati per riconoscere il proprio figlio nel momento in cui condizioni più favorevoli avessero permesso ai genitori di riprendersi il proprio figlio. Quelli in mostra risalgono al tardo XVIII secolo e rientrano nelle memorie raccontate nella prima sezione sulla formazione dell'Europa²⁶¹.

²⁵⁹ Due curatori del progetto si presentarono a Oslo per la cerimonia del Premio Nobel dove ebbero modo di reperire più di cento oggetti per la collezione. Altre seguirono al successo di questa impresa: una in occasione delle elezioni europee del 2014 e l'altra per il referendum sulla Brexit nel 2016. Cfr. *ivi*, pp. 103-104.

²⁶⁰ Cfr. CHRISTINA HAHN, *Collecting European history*, in *Creating the House of...* cit., pp. 291-295, qui p. 292.

²⁶¹ Cfr. KIERAN BURNS, *Object lessons*, in *Creating the House of...* cit., pp. 225-228, qui pp. 225-228.

Nonostante l'“aura” evidente di questi oggetti è comunque necessaria una comunicazione efficace e comprensibile per tutta la collezione. Per raggiungere in maniera diretta tutti i cittadini degli stati membri fu stabilito di basarsi sull'utilizzo delle 24 lingue ufficiali dell'Unione europea²⁶², come era già avvenuto nel Parlamentarium. Il racconto di cui si facevano carico i numerosi oggetti reperiti doveva quindi essere multilinguistico²⁶³ e di conseguenza, data l'impensabile trascrizione in 24 lingue di testi descrittivi all'interno delle sale affianco a ogni teca, si decise di affidare a ogni visitatore un tablet con la propria lingua predefinita. Per facilitare la visita all'interno del dispositivo fu inserito un sistema di posizionamento²⁶⁴ per permettere la sincronizzazione con i contenuti esposti nel luogo che si sta attraversando. Per la visualizzazione a tablet sono stati anche realizzati dei modelli tridimensionali virtuali delle sezioni per agevolare ulteriormente il visitatore nel suo orientarsi all'interno del percorso²⁶⁵. Il tablet diviene quindi parte essenziale del percorso rendendo il museo un ibrido dato che visitarlo senza questo dispositivo lascerebbe il visitatore all'oscuro di tutto il racconto mentre senza lo spazio reale delle

²⁶² Venne vagliata anche l'ipotesi di aggiungere altre lingue non ufficiali ma si concluse che per motivi logistici e tecnici non sarebbe stato fattibile. Cfr. SETTELE, in *Including Exclusion...cit.*, p.412.

²⁶³ La traduzione stessa dei contenuti risultò complessa poiché si chiese ai traduttori che lavoravano per le istituzioni dell'Unione europea di interpretare nella loro lingua madre i testi di carattere espositivo-narrativo che doveva tener conto tanto di un target variegato che della presenza degli oggetti e dei video a cui fare riferimento, un approccio molto diverso rispetto al registro legislativo con cui lavoravano solitamente. Anche la traduzione fu occasione di accesi dibattiti tra traduttori e storici, al fine di salvaguardare una corretta interpretazione del testo originale. Cfr. RŪTA BIČKAUSKAITĒ, *History in 24 languages. Translating for the House of European History*, in *Creating the House of... cit.*, pp. 308-312, qui pp. 310-311.

²⁶⁴ È stata scelta la modalità iBeacon, uno dei sistemi più utilizzati nel tracciamento indoor, un'applicazione del segnale Bluetooth a bassa frequenza. Nata come proposta di Apple per dispositivi per la promozione pubblicitaria è progettata per una comunicazione unidirezionale e trova applicazione in molti contesti culturali. Cfr. WEN-THONG CHANG, *Proactive Guiding with iBeacon in Art Museum*, in *“Pacific Neighborhood Consortium Annual Conference and Joint Meetings” 2017*, pp. 110-115, qui p. 110.

²⁶⁵ L'idea non è stata quella di realizzare una versione virtuale del museo ma di estendere gli strumenti di comprensione e di orientamento. Come una mappa tridimensionale mostra a ogni sezione la sua suddivisione e si attiva per permettere una fruizione interattiva dei contenuti mettendo a disposizione del visitatore maggiori informazioni testuali e video. La grafica proposta da queste rappresentazioni virtuali non definisce gli oggetti esposti attraverso fotografie ma mediante silhouette a causa di diverse ragioni pratiche e ideologiche. Fotografare gli oggetti in molti casi significava intraprendere ulteriori negoziazioni specifiche oppure quando questo era permesso non c'erano i tempi per poterlo fare in quanto moltissimi pezzi arrivarono all'ultimo minuto. Inoltre, non volevano spostare l'attenzione del visitatore su un'immagine, magari anche ad alta risoluzione, poiché rischiavano così di far perdere il contatto visivo con l'oggetto in mostra. Infatti, a tablet vengono presentati approfondimenti soprattutto in forma audio al fine di mantenere un'esperienza armonica che veda nel tablet solo uno strumento, anche se all'interno si trovano anche video, foto e testi. Cfr. LAURENCE MULLER, *No text labels, but 24 languages! Virtual multilingualism*, in *Creating the House of... cit.*, pp. 313-319, qui pp. 316-317. Per tal motivo è impensabile l'idea di riproporre la collezione attraverso la digitalizzazione degli oggetti, questi non possono essere tradotti attraverso immagini che permettono la loro visione a 360° o l'ingrandimento poiché questo significherebbe renderli manipolabili, intaccando da una parte l'aura dell'oggetto, come tradizionalmente intesa, e dall'altra sconnettendo l'oggetto museale dal tessuto narrativo da cui è inserito.

sale il sistema di tracciamento non riceverebbe gli input necessari per attivare i contenuti. I tablet non sono l'unica tecnologia presente all'interno del percorso espositivo, infatti, soprattutto salendo di piano in piano si può notare un incremento delle possibilità di interazione, dalle più tradizionali manopole e cassette ai tavoli touch.

Per quanto riguarda l'allestimento vero e proprio questo venne affidato alla Meyvaert Company, società che fin dagli anni Ottanta si occupa dell'esposizione museale, specializzata soprattutto nella realizzazione di dispositivi di conservazione ed esposizione²⁶⁶. All'interno della House of European History si è occupata della realizzazione delle teche, dei supporti, dell'interazione meccanica, dell'organizzazione dei video, della realizzazione dei grafici, della sistemazione dei materiali footage, della musica e dell'integrazione del sistema iBeacon. Questo lavoro venne attuato mediante un continuo dialogo soprattutto con i rappresentanti del Parlamento europeo che si occupavano del progetto e con l'exhibition designer Acciona²⁶⁷ che ha dato forma al concetto e al design dell'esperienza museale, lasciando quindi l'aspetto più operativo all'azienda belga²⁶⁸. Un aspetto interessante è stata la scelta di dedicare a ogni oggetto o gruppo di oggetti una teca o un supporto su misura, il che però ha comportato molte difficoltà, dato che la collezione non era predefinita e continuava a crescere e che questo aspetto non ha reso flessibile l'esposizione per possibili cambiamenti, in contrasto con uno dei punti inseriti nella *Conceptual Basis* che invece promuoveva una revisione regolare per garantire l'aderenza dei contenuti all'interesse dei visitatori²⁶⁹. L'attenzione della Meyvaert company si è diretta anche nei confronti di un ampio spazio vuoto situato al centro dei piani che quindi andava a caratterizzare ogni sezione. Si decise di sfruttare quest'area per realizzare una scultura di grandi dimensioni che poteva essere ammirata tanto dalle scalinate centrali che portano ad ogni piano che sporgendosi da questi. Si tratta di una pesante scultura in acciaio denominata *Vortice della Storia*, a causa della sua grandezza è stata ricomposta all'interno per moduli²⁷⁰. Il suo significato metaforico è

²⁶⁶ Per maggiori informazioni in merito ai loro innumerevoli progetti rimandiamo al sito ufficiale: <https://www.meyvaertmuseum.com/en/references> (ultima consultazione ottobre 2020).

²⁶⁷ Sul sito ufficiale è possibile visionare un breve video sull'esposizione focalizzato soprattutto sulle tecnologie interattive e i dispositivi d'interazione. <https://acciona-apd.com/en/portfolio-item/house-of-european-history/> (ultima visione ottobre 2020).

²⁶⁸ COSMIN TUDOSE, *Implementing the design of the permanent exhibition*, in *Creating the House of... cit.*, pp. 302- 307, qui pp. 302-303.

²⁶⁹ Cfr. COMMITTEE OF EXPERTS, *Conceptual Basis for... cit.*, p. 9.

²⁷⁰ Cfr. TUDOSE, *Implementing the design of the permanent exhibition*, in *Creating the House of... cit.*, pp. 302- 307, qui p. 304.

deducibile dal nome ma è anche comprensibile a un primo sguardo. Un medesimo flusso, simboleggiato dalle parole di cui è composta, sale dal basso degli esordi per ampliarsi nell'attualità. Un unico flusso quindi che dovrebbe unire queste memorie partendo da una comune radice. Una stabilità nel movimento continuo del fenomeno verso l'Unione europea.

L'apertura avvenne il 6 maggio 2017 e il primo giorno visitarono l'House of European History 2.000 persone²⁷¹. Si tratta di un'esposizione molto vasta che necessita di più visite per essere goduta appieno, sebbene sia stato predisposto un percorso della durata di 90 minuti circa che intende focalizzare l'attenzione sui punti di svolta ritenuti più importanti per la comprensione del racconto dell'Europa per come è stato interpretato dai curatori dell'esposizione²⁷². Al fine di comprendere meglio alcune scelte allestitivie nelle pagine che seguono approfondiremo alcuni exhibit per ognuna delle sei sezioni.

La prima sezione si estende per tutto il secondo piano ed è intitolata *L'Europa prende forma*. Si tratta di un preludio che introduce l'origine dell'Europa arrivando a mostrare le sue radici sin dal V secolo a.C. Il visitatore non viene accompagnato entro un percorso cronologico puntuale degli sviluppi europei ma gli vengono forniti degli oggetti quali bassorilievi, vasellame, carte geografiche e libri al fine di offrire un'idea del suo costituirsi nel tempo. L'Europa però viene anche raccontata attraverso un breve video all'interno di un supporto circolare collocato a terra. Come se guardassimo all'interno di un pozzo scorgiamo la profondità che ha animato il fenomeno europeo tanto dal punto di vista della sua estensione fisica che culturale. Mentre il proiettore mostra questo video e la musica riecheggia nella sala, avvicinandosi - attraverso il tablet - è possibile ascoltare il racconto. È una narrazione che in quest'area arriva sino a quasi tutto il Settecento, un arco di tempo che si è scelto di trattare attraverso dei concetti chiave che hanno posto delle basi di comunanza, e che sono da considerarsi parte di una prima memoria e patrimonio europeo. Ad alcuni oggetti, raggruppati in un'unica teca, è stato affidato il compito di rappresentare la visualizzazione di queste grandi tematiche: la filosofia, la democrazia, lo stato di diritto, l'onnipresenza del cristianesimo, il terrore di stato, la tratta degli schiavi, il colonialismo, l'umanesimo, l'illuminismo, le rivoluzioni, il capitalismo, il marxismo, il comunismo-socialismo, lo stato nazione e il genocidio. Attraverso il tablet

²⁷¹ Cfr. VAN GAAL, *Step by step towards the House of European History, in Creating the House of...* cit., pp. 85-127, qui p. 126.

²⁷² Cfr. *ivi*, p. 112.

viene spiegato l'oggetto e quindi il suo legame con il concetto di cui si fa portavoce, non si intende descrivere ma stimolare delle riflessioni, riportando ognuno di questi aspetti all'attualità. Un approccio quindi evocativo che incoraggia al ragionamento ma che per farlo deve limitare il prelude a pochissimi item, perdendo il carattere cronologico in favore di uno tematico. La scelta finale dei curatori ha quindi riformulato e ridotto quanto previsto dalla *Conceptual Basis* che invece aveva individuato almeno una ventina di item cronologici a cui affidare lo sviluppo narrativo delle origini. Questa sezione è stata considerata da Matt Klinge troppo debole: secondo la sua opinione doveva essere maggiormente sviluppata²⁷³, per offrire probabilmente più solide basi al racconto. Il *Parlamentarium*, come abbiamo visto in precedenza, non si è curato di trasmettere queste comuni radici in quanto una simile strategia avrebbe indebolito il racconto salvifico dell'Unione Europea. Un altro aspetto rilevante è il cambio di prospettiva: non più gli europei ma l'Europa. Questa esposizione si appresta pertanto a raccontare le vicende di un'entità quasi astratta che cerca di far emergere nella dimensione del concreto attraverso il racconto dei suoi eventi di cui le persone sono le protagoniste. L'approccio dell'esposizione è tradizionale, con gli oggetti nelle teche e il visitatore che si muove senza poter interagire con l'allestimento. Nemmeno l'accesso alle informazioni, se non quelle di approfondimento, è una sua azione dato che il sistema di tracciamento manda in automatico l'audio del racconto introduttivo. Avremo modo di notare come proseguendo il percorso verso l'attualità il ruolo del visitatore divenga sempre più attivo.

Salendo la scalinata si raggiunge il terzo piano che, data la sua ampiezza, comprende sia la seconda che la terza sezione. Il prosieguo narrativo riprende attraverso un percorso che abbraccia un periodo storico più breve ma ugualmente ricco, quello dal 1789 al 1914, e che viene denominato *L'Europa: una potenza mondiale*. Sono principalmente due gli exhibit su cui ci focalizzeremo per la loro pregnanza evocativa nel presentare determinati fenomeni. Il primo è composto da due aree che si fronteggiano, ciascuna dedicata a una classe sociale diversa, entrambe nate dagli sviluppi industriali: la classe operaia e la borghesia. Accedendo a quest'area il frastuono dei macchinari industriali non lascia dubbi in merito alla rivoluzione storica cui stiamo per assistere. A sinistra quattro postazioni sono dedicate alla classe operaia, riconoscibili da lontano anche dai grandi dipinti di genere che fanno da sfondo. Queste presentano immagini consultabili attraverso un meccanismo a rotazione, di disagiata utilizzazione, attraverso cui è possibile visionare foto,

²⁷³ Cfr. KLINGE, *A Nordic view*, in *Creating the House of...* cit., p. 262.

documenti e riviste relative ad alcune tematiche che hanno riguardato da vicino il proletariato: l'immigrazione degli operai, i riconoscimenti politici, i sindacati e il loro lavoro nelle industrie. Dalla parte opposta viene esposta la borghesia attraverso quattro supporti a libro sfogliabili entro cui si trovano documentazioni relative al mecenatismo d'arte, ai proprietari industriali, ai partiti politici e alla crescita della città con l'industrializzazione. L'esposizione stessa di questi contenuti lascia intendere il divario tra le due classi; è inoltre la prima volta che il visitatore è chiamato a interagire direttamente con l'allestimento, potendo così sentire anche nello sforzo impiegato la diversità di agio tra le due principali componenti sociali del secolo industriale. La Belle époque viene indagata attraverso le sue luci e le sue ombre, per dare una visione più realistica e di maggiore profondità: per tal motivo troviamo nuovamente un fronteggiamento, in questo caso tra la tecnologia e l'Imperialismo. L'aspetto che più ci interessa in questa sede è la citazione del Crystal Palace per l'Esposizione Universale di Londra del 1851, ricreato appositamente dalla Meyvaert Company²⁷⁴. Perché utilizzare il Crystal Palace come impianto scenografico entro cui collocare oggetti museali e video? Innanzitutto, è necessario ricordare come il suo impianto espositivo fosse risultato così innovativo e di rilievo da essere citato nei manuali di museologia come passaggio rivoluzionario nella metodologia del mostrare. Il Crystal Palace nasce quindi come struttura architettonica entro cui esporre i frutti della rivoluzione industriale permettendo a ciascun Paese partecipante di mettere in mostra i propri risultati. Gli oggetti esposti erano oltre centomila ed erano suddivisi nelle seguenti categorie: materie prime, macchinari e invenzioni meccaniche, manufatti, scultura e arte plastica²⁷⁵. Questo spiega perché una parte della struttura ricostruita all'House of European History sia stata scelta per rappresentare i progressi tecnologici del XIX secolo, articolati a loro volta in ulteriori focus quali la ferrovia, l'elettricità, la fotografia, il cinema, le scienze naturali, l'arte e le esposizioni. L'aspetto invece legato all'imperialismo entro cui rientrano altri temi quali l'espansione coloniale e il razzismo, sembra a un primo sguardo non avere un legame così evidente con l'evento dell'Esposizione Universale londinese, se non forse per l'approvvigionamento delle materie prime. In realtà è possibile individuare un particolare episodio che interessò il Crystal Palace che può essere ricondotto a queste tematiche.

²⁷⁴ Cfr. TUDOSE, *Implementing the design of the permanent exhibition*, in *Creating the House of...* cit., pp. 302- 307, qui p. 304.

²⁷⁵ Cfr. MARIA TERESA FIORIO, *Il museo nella storia. Dalla storia alla raccolta pubblica*, Torino, Bruno Mondadori, 2011, p. 95.

Durante la sua apertura un gruppo di schiavi fuggitivi e di uomini bianchi realizzarono una performance contro la pratica della schiavitù, abolita in Gran Bretagna a metà del XIX secolo ma che ancora affliggeva gli Stati Uniti. Questa iniziativa provocatoria cominciava con il passeggiare a braccetto in coppia mista per poi concludersi con un discorso molto concitato nella sezione americana al fine di sensibilizzare alla lotta per l'abolizione della schiavitù negli Stati Uniti²⁷⁶. Ebbero a disposizione un palcoscenico internazionale dato che vi parteciparono 25 Paesi e che richiamò nel corso della sua apertura di cinque mesi più di sei milioni di visitatori²⁷⁷. Nonostante quest'azione riformista è più probabile che l'analogia con il Crystal Palace per esporre l'imperialismo sia nata in relazione alle Grandi Esposizioni Universali per la loro dinamica appunto universale di richiamare l'interesse di numerosi Paesi e che abbiano individuato nell'architettura di quella londinese la sua forma più rappresentativa e riconoscibile.

Rimanendo sullo stesso piano entriamo nella terza sezione dove l'*imagery*²⁷⁸ ricercata è di tutt'altro genere. Nell'*Europa in rovina* l'aspetto scenografico della messa in scena dei contenuti è evidente ed è considerato necessario per agevolare il coinvolgimento emotivo nel periodo più oscuro dell'Europa, quello che va dall'inizio della Prima Guerra mondiale alla fine della Seconda, nel 1945. All'ingresso nella prima sala veniamo colpiti dalla presenza centrale, entro una teca, di una pistola ad altezza busto rivolta verso un video che prosegue in loop. La pistola proposta è dello stesso modello di quella usata per l'assassinio di Sarajevo, episodio ritenuto scatenante della Prima Guerra mondiale, il primo passo di un catastrofico domino che portò alle dimensioni mondiali del conflitto. L'arma è rivolta verso un video tutt'altro che esplicativo degli eventi, che anzi si pone l'obiettivo di ricreare l'atmosfera caotica e di confusione che investì tutta l'Europa. Quell'atmosfera è riproposta mediante l'uso sapiente di un montaggio di immagini e la

²⁷⁶ Il discorso venne tenuto da William Wells Brown, schiavo fuggitivo, già noto per i suoi discorsi di sensibilizzazione. L'azione quasi teatrale di passeggiare tra le grandi sale vetrate era al tempo stesso un agire entro il pubblico che un porsi come parte dell'esibizione, un rapporto specchiante che poteva permettere la riflessione che questo gruppo di riformisti auspicavano. Per maggiori dettagli sulla loro performance si veda il seguente articolo: LISA MERRILL, *Exhibiting Race "under the World's Huge Glass Case": William and Ellen Craft and William Wells Brown at the Great Exhibition in Crystal Palace, London, 1851*, in "A Journal of Slave and Post-Slave Studies" 33 (2012), n. 2, pp. 321-336.

²⁷⁷ Cfr. <https://www.bie-paris.org/site/fr/1851-london> (ultima consultazione ottobre 2020).

²⁷⁸ Prendiamo a prestito il significato attribuito a questo lemma da Raffaella Fagoni che identifica l'*imagery* con «un lavoro creativo con cui si generano l'immaginario visivo, i simboli, l'evocatività formale, gli elementi di riconoscibilità da associare a un tematismo fruitivo. È un'operazione che traduce le suggestioni culturali in sistemi visivi simbolico-immaginativi»: RAFFAELLA FAGONI, *La dimensione attiva per la fruizione del patrimonio*, in *Design & Open source...cit.*, pp. 134-141, qui p. 137.

scelta di un brano della *Sagra della Primavera* del compositore Igor Stravinsky (1913)²⁷⁹. Il video inizia con lo sparo da cui poi l'immagine si infrange e iniziano ad apparire delle rappresentazioni confuse. Il viaggio nella follia di quegli eventi prosegue in un azzurro profondo che diviene poi l'iride di un uomo tramite cui veniamo catapultati in una battaglia in una raduna innevata, da questa si torna di nuovo a uno sguardo, questa volta quello di una bambina. Repentini zoom in avanti e indietro mostrano immagini impresse in tessuti e rispecchianti in superfici d'acqua, è una ricerca della tattilità. I sensi sono messi in mostra per quanto è possibile attraverso le immagini, è dentro gli sguardi e quindi dentro le anime delle persone che la guerra sembra essersi maggiormente impressa, una sensazione aptica che la rende più vicina²⁸⁰.

La Seconda Guerra Mondiale è condensata all'interno di teche dalla conformazione prismatica che conservano all'interno ancora degli oggetti evocativi riguardanti le cause della guerra, le deportazioni di massa, la morte per fame, il lavoro forzato, i campi di concentramento, la Shoah, i bombardamenti, la collaborazione e cooperazione, la resistenza. La parete davanti mostra su schermi dei filmati di bombardamenti aerei. Il frastuono, le immagini dei missili rilasciati e i repentini cambi di luce sembrano abbattersi sulle teche ed ecco che queste perdono la loro tradizionale linearità e appaiono come scalfite sebbene all'interno permane intatto il ricordo. Un'immagine di lacerazione quindi che i curatori hanno cercato di stimolare attraverso il sonoro e la visualizzazione. L'exhibit successivo vuole far emergere la singolarità della moltitudine delle vittime della Seconda Guerra mondiale, si stima che questa abbia mietuto 60 milioni di vittime e che quasi due terzi fossero civili²⁸¹, ecco perché in quest'area viene messo a confronto l'aspetto quantitativo con quello qualitativo. Entro una parete nero lucido delle nicchie custodiscono oggetti personali di vittime dei campi di concentramento, evacuati, deportati, prigionieri di guerra, profughi, giustiziati senza processo, sfollati, o ancora di chi aveva subito un assedio, la carestia, un bombardamento o faceva parte della resistenza civile armata. I numeri a terra che vengono proiettati continuamente in tutto lo spazio

²⁷⁹ Cfr. MORK, *The narrative*, in *Creating the House of...* cit., pp. 129- 225, qui p. 150.

²⁸⁰ Basandoci sulla dicotomia tattile-vicino e ottico-lontano introdotta dallo storico dell'arte Riegl, interpretiamo questo ricreare la sensazione di particolari tessuti e superfici come supporto delle immagini la volontà di avvicinare ulteriormente il visitatore all'immagine, rendendola più presente, quasi tangibile. Il termine haptisch deriva dal greco e significa, infatti, tangibile. Cfr. ANREA PINOTTI, *Il corpo dello stile. Storia dell'arte come storia dell'estetica a partire da Semper, Riegl, Wölfflin*, Milano, Mimesis, 2001, pp.161-165.

²⁸¹ Cfr. <https://historia-europa.ep.eu/it/esposizione-permanente/leuropa-rovine> (ultima consultazione ottobre 2020).

ricordano in maniera angosciante la quantità di vittime ma sono le storie di cui gli oggetti si fanno ambasciatori ad essere in realtà in primo piano. In questo caso la densità numerica non mira alla razionalità alla quale solitamente vengono accostati i calcoli statistici, ma inverte il suo obiettivo puntando a creare uno stato d'animo invadendo le superfici della microsezione²⁸². Lo sterminio degli ebrei, quindi, non viene isolato all'interno di un'area apposita ma è integrato entro un quadro più ampio di atrocità, un modo di trattare la Shoah che era stato messo in chiaro dalla Commissione Accademica fin dal 2011²⁸³.

Al piano successivo troviamo la sezione *Ricostruire un continente diviso*: al suo interno il visitatore può comprendere in maniera più nitida quali siano state le rovinose conseguenze della Seconda Guerra mondiale per l'integrità europea: un Occidente sotto l'influenza statunitense e un'Europa orientale sotto il controllo sovietico. È in questo contesto di opposizione che l'Unione Europea muove i suoi primi passi fondativi presenti nell'esposizione attraverso dei pilastri. Ognuno di questi rappresenta un particolare anno decisivo per la formazione dell'unione, anche la distanza che intercorre fra di loro è significativa in quanto è proporzionale all'intervallo temporale. Il primo pilastro che incontriamo è quello relativo al primo congresso europeo del 1948, un tentativo di cooperazione internazionale per risollevarsi dalle macerie. L'uso dei pilastri, che ci accompagneranno sino al penultimo piano, rappresenta emblematicamente i primi basamenti formali alla fondazione vera e propria dell'Unione Europea che verrà narrata nel piano successivo. L'unica scritta che questi propongono è quella relativa all'anno riportata in giallo su uno sfondo blu intenso, a richiamo della bandiera europea. In questa sezione gli exhibit più interessanti per il loro allestimento sono quelli finalizzati alla comprensione dei due modelli politici in contrasto. La prima installazione di cui ci occupiamo è la ricostruzione di un salotto dove i curatori hanno messo in scena il momento in cui è stato trasmesso in televisione il dibattito politico tra il vice presidente Richard Nixon e il premier Nikita Chruščëv. In questa trasmissione del 1959 i due presentarono in che modo la loro rispettiva ideologia politica fosse in grado di offrire ai

²⁸² Tecnica non nuova per trasmettere la gravità delle vittime della Seconda Guerra mondiale, similmente nel Museo-Monumento del deportato politico e razziale di Carpi troviamo una sala completamente ricoperta dai nomi delle vittime, come anche nella Singagoga Pinkas, appartenente al Museo ebraico di Praga. Il nome, a differenza del numero, mantiene ancora una parte dell'identità di un individuo ma, usato senza soluzione di continuità su tutte le superfici di un ambiente, tende a perdere quella singolarità anche perché la maggior parte di questi non sono leggibili poiché troppo in alto. Il loro impiego non consiste nel far conoscere i nomi ai visitatori ma nel far sentire il peso di quella moltitudine che è stata spazzata via.

²⁸³ Cfr. KAISER, *Limit of Cultural Engineering...cit.*, p. 529.

cittadini il miglior tenore di vita²⁸⁴. Il televisore d'epoca, le immagini originali e le poltrone di design anni Cinquanta creano la corretta ambientazione per rivivere quell'istante; non sono utilizzate particolari tecnologie innovative, si opta infatti per una messa in scena più tradizionale per far rivivere quell'atmosfera: la *period room*. Questo apparato, le cui prime tracce risalgono al XIX secolo, ha incontrato una profonda crisi nell'ultimo terzo del ventesimo secolo dovuta soprattutto al suo carattere finzionale che andava così a intaccare l'autenticità del museo²⁸⁵. Al riguardo Julius Bryant sostiene che con l'inizio del XXI secolo le *period room* tornano a diffondersi nei musei per le loro valenze seduttive e ambientali²⁸⁶. La soluzione dell'House of European History si discosta dall'analogo uso del salottino presentato all'interno del Parliamentarium: non si tratta di predisporre il visitatore al giusto stato d'animo per ascoltare le testimonianze, ma di ricreare piuttosto un momento storico unico. La passività dello spettatore viene presto sostituita dalle prime interazioni con strumenti digitali all'interno del percorso fin dal successivo exhibit. Attraverso una modalità esplorativa il visitatore è invitato ad accomodarsi a un tavolo da cui è possibile, appoggiando il proprio tablet in una delle quattro postazioni, accedere a delle statistiche di confronto concernenti la qualità di vita negli stati dove vigeva la politica liberale capitalistica e quelli in cui era stato adottato il modello comunista. L'analisi proposta indagava i tre decenni degli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta attraverso le tematiche relative ai livelli di crescita del Pil, il numero delle auto ogni mille abitanti, la mortalità infantile, la speranza di vita, la spesa sociale e la percentuale di università presenti. Si permetteva altresì di visualizzare più item contemporaneamente agevolando così una lettura più critica e personale²⁸⁷. Non si tratta pertanto solo di descrivere due blocchi ideologicamente agli antipodi ma di constatarne, attraverso mezzi quantificabili, i risultati che avevano prodotto in termini socioeconomici. Non possiamo non accennare alla messa in scena del consumo di massa che ha

²⁸⁴ Cfr. MORK, *The narrative*, in *Creating the House of...* cit., pp. 129-225, qui pp. 176-177.

²⁸⁵ Cfr. JULIUS BRYANT, *Museum period rooms for the twenty-first century: salvaging ambition*, in "Museum Management and Curatorship" 24 (2009) n. 1, pp. 73-84, qui p. 75.

²⁸⁶ Julius Bryant, curatore del Dipartimento di immagini del Victoria and Albert Museum, riporta in un articolo le motivazioni per cui la *period room* possa ancora inserirsi all'interno delle pratiche museografiche del XXI secolo e per farlo riporta alcuni casi virtuosi come le *period room* realizzate per le Wrightsman Galleries del Metropolitan Museum di New York in seguito al suo rinnovo nel 2007 o ancora il rifacimento delle British Galleries al Victoria and Albert Museum di Londra nel 2001. Cfr. BRYANT, *Museum period rooms...* cit., pp. 73-75.

²⁸⁷ Questo approccio comparativo è stato usato anche in M9 nella sezione quarta intitolata *Soldi, soldi, soldi*, quella di maggiore declinazione economica. In questo caso però il periodo confrontato era molto più vasto e le esperienze personali proposte si ponevano come complementari all'approccio prettamente quantitativo delle statistiche.

caratterizzato tra gli anni Cinquanta e gli anni Settanta l'Europa occidentale. La scenografia scelta è quella evocativa della vetrina di un negozio che insieme ai supermercati e ai magazzini sono diventati le nuove cattedrali del consumismo²⁸⁸. Dato che il blocco orientale non ha goduto di questa rinascita economica, il gruppo curatoriale ha scelto di mettere in evidenza le diverse condizioni attraverso due grandi proiezioni video poste ai lati della vetrina in quanto non è stata ritenuta sufficiente l'esposizione di oggetti pur eloquenti²⁸⁹. Questa differenza non è altrettanto percepita all'interno del Parlamentarium: anche se gli eventi non sono stati ignorati non è stato posto l'accento su questo grande divario interno che ha interessato l'Europa sino al 1989, un anno ricco di accadimenti che la successiva sezione espone in modo spettacolare.

Il piano successivo è stato dedicato alle *Certezze infrante* in quanto dagli anni Settanta il boom postbellico si è arrestato improvvisamente portando con sé contestazioni sociali e importanti cambiamenti raggruppati all'interno di tre grandi installazioni cubiche colorate. Queste presentano all'interno oggetti, fotografie, video, manifesti e talvolta audio, e il loro disporsi in maniera disorganica riflette la complessità del tema trattato. Alla prima, in blu, viene assegnata la fine del boom economico, alla successiva rossa la democratizzazione dell'Europa occidentale e in ultimo in verde il comunismo sotto pressione²⁹⁰. Non vengono argomentati in maniera esaustiva particolari vicende politiche ed economiche, ma se ne offre una suggestione. Invece, poco più avanti, è proprio un particolare anno a occupare un'intera parete, uno dei punti salienti dell'intera esposizione permanente per i curatori: il 1989. Fin dalla *Conceptual Basis* era stato considerato «an epoch-making year in European history»²⁹¹ e il direttore dei curatori lo introduce nel suo saggio come «a series of political earthquakes abruptly destroyed the European post-war order. For most contemporaries, the peaceful revolutionary change of power came as a complete surprise. Furthermore, 1989 was a media event. The world held its breath. The political protagonists themselves were informing each other via television and radio about the current happenings in the socialist “brother states”»²⁹². Il senso di accelerazione di questa catena di eventi è fornito dal materiale footage che propone nei sette schermi

²⁸⁸ Cfr. MORK, *The narrative*, in *Creating the House of...* cit., pp. 129- 225, qui p. 178.

²⁸⁹ Cfr. *ivi*, p. 179.

²⁹⁰ Per maggiori informazioni in merito ai contenuti si rimanda al sito <https://historia-europa.ep.eu/it/esposizione-permanente/certezze-infrante> (ultima consultazione ottobre 2020).

²⁹¹ COMMITTEE OF EXPERTS, *Conceptual Basis for...* cit., p. 23.

²⁹² MORK, *The narrative*, in *Creating the House of...* cit., pp. 129- 225, qui p. 209.

immagini relative a quegli eventi da diverse prospettive in cui il leitmotiv è la folla. Una dietro l'altra le rivoluzioni attuate negli stati sotto il giogo sovietico prendono forma attraverso i corpi di polacchi, ungheresi, cecoslovacchi, lituani, estoni, lettoni, tedeschi della Germania orientale, bulgari e rumeni.

Mantenendo la concentrazione sul modo in cui l'allestimento si fa portavoce di una narrazione arriviamo all'ultima sezione, intitolata *Riconoscimenti e Critiche*. Solo in questa sezione si chiede al visitatore di esprimere in modo diretto un'opinione. Troviamo nuovamente una conformazione di exhibit cubici ma questa volta non lasciano fuori il visitatore, lo invitano ad entrare all'interno della tematica. Un primo cubo espone nelle tre facce chiuse degli oggetti che testimoniano i riconoscimenti guadagnati dall'Unione europea in ambito internazionale ma, allo stesso tempo, vengono mostrate altre immagini come prova di una ricezione delle azioni europee non sempre favorevole. Il cubo successivo propone per la prima volta, nel percorso delle memorie europee, una visione che non parte dall'Europa, bensì dagli altri continenti. Alcuni oggetti nella teca all'esterno sono la dimostrazione visiva di una diversa percezione dell'Europa. All'interno dei due cubi una postazione con computer espone delle domande a risposta multipla in merito alle tematiche di cui il cubo si fa rappresentante. Siamo invitati a riflettere e a lasciare un nostro giudizio solo alla fine del percorso che, come abbiamo potuto constatare, è stato un crescendo di opportunità di interazioni, come già avvenuto nel *Parlamentarium*.

Un'ultima installazione molto interessante, che è stata riproposta dopo il suo successo nella prima esposizione temporanea, è quella denominata *Tracking my Europe*. Si tratta di una mappa interattiva digitale dedicata a un esperimento collaborativo basato sull'inserimento dei propri luoghi all'interno di un planisfero virtuale. Attraverso delle postazioni con schermi touch il visitatore può segnare sulla mappa il luogo in cui è nato, dove sono le proprie origini, in quale località si trova il proprio amore, dove gli piacerebbe viaggiare, da dove proviene la musica, lo sport e le pietanze che preferisce. Tutto questo però non è finalizzato a definire il comportamento del singolo visitatore ma le connessioni che intercorrono fra coloro che scelgono di partecipare²⁹³.

²⁹³ È possibile partecipare all'esperimento anche da casa collegandosi al sito <http://www.myinteractions.eu/apps/heh-web-portal/> (ultima consultazione ottobre 2020): la scelta di mantenere aperto questo processo di aggregazione dati risiede nella sua stessa natura di attività in divenire.

L'approccio portato avanti lungo tutto il percorso non è quello di una storia imposta dall'alto, preconfezionata, che prosegue lungo una linea retta, ma quello di un luogo in cui più informazioni attinenti anche allo stesso momento storico vengono esposte per essere fruibili. Il crescendo dell'interazione con l'allestimento è un'ulteriore chiave di lettura del progetto, un processo di apprendimento in cui la rielaborazione personale è l'ultimo step. Nonostante il soggetto ci sia apparso fin da subito come l'Europa ci rendiamo conto solo alla fine del percorso che in realtà tutta l'esposizione è dedicata agli europei e alle loro origini complesse. La denominazione stessa di House of European History richiama a un soggetto umano piuttosto che a un'entità astratta. Scegliere il termine *House* piuttosto che museo o memoriale nasce dalla volontà di rievocare quella connotazione positiva e più intima associata al termine inglese *home*²⁹⁴. Una casa quindi in cui si è voluto mantenere il contatto con uno spazio che doveva essere abitato dallo spettatore. L'idea di utilizzare la realtà virtuale, la realtà aumentata, l'ologramma o altre tecnologie non era contemplata in quanto avrebbe distratto il visitatore dalla pregnanza degli oggetti come snodi concettuali del racconto e lo avrebbe allontanato dall'allestimento. La tecnologia però compare per tutto il percorso - quella del tablet - scelta solo perché funzionale a risolvere il problema linguistico. Uno sfoggio tecnologico sarebbe stato inoltre contrario a quanto affermato da Norman Davis, membro della Commissione Accademica, secondo cui fra gli obiettivi dell'House of European History vi era la contestazione dell'idea che la storia fosse da considerarsi un valore minore in un mondo dominato dalla tecnologia²⁹⁵.

2.4 The Irish Emigration Museum, EPIC

L'EPIC è stato realizzato nell'iconico edificio CHQ nel quartiere Dockland di Dublino, nella zona portuale. Aperto il 7 maggio 2016 come museo dell'emigrazione irlandese si presenta come un caso di studio molto interessante per il suo allestimento interamente tecnologico e per il suo riscontro di pubblico molto positivo. Nasce dalla lungimiranza di Neville Isdell, ex Presidente e Amministratore Delegato della Coca Cola, il quale decise nel 2013 di trasformare il CHQ in un'impresa di successo, acquistando dalla Dublin

²⁹⁴ Cfr. COSTANZE ITZEL, *The house of European History...* cit., p. 56.

²⁹⁵ NORMA DAVIES, *A mission statement*, in *Creating the House of...* cit., p. 82.

Docklands Development Authority (DDDA) l'ex magazzino bicentenario che era stato ristrutturato per renderlo un elegante centro commerciale. L'idea di Isdell di trasformarlo in un nuovo polo attrattivo di Dublino si fondava su più ingredienti: l'anima commerciale, imprenditoriale e culturale. Questo fu anche l'ordine di comparsa: i primi spazi a essere riempiti furono quelli concernenti le vendite al dettaglio, mentre successivamente vaste aree vennero adibite a uffici furono destinati a startup tecnologiche, per ultimo venne aperto Epic, il vero punto di svolta del processo di rinnovamento²⁹⁶. I motivi che hanno spinto Isdell alla realizzazione di un museo sull'emigrazione irlandese sono di natura personale e di favorevole risonanza per questo tema in Irlanda. Lui stesso è un emigrato irlandese che negli anni Cinquanta ha raggiunto con la sua famiglia la Rhodesia del Nord (ora Zambia) trascorrendo la maggior parte della sua vita all'estero²⁹⁷. L'aspetto più pragmatico, che ha portato alla realizzazione di un museo gravitante sul tema, è l'interesse nei confronti della diaspora irlandese da parte dell'Irlanda stessa. Sintomatici sono stati il The Gathering Ireland 2013²⁹⁸ e, l'anno successivo, la nomina al governo di Jimmi Deenihan come Ministro per la diaspora. Ci si rese conto, in questi anni, della risorsa che la diaspora irlandese poteva rappresentare per il Paese, soprattutto considerando che «One in every six Irish-born people alive in the world today lives outside Ireland. It's a staggering statistic, but in 1890 it was even higher: two in every five»²⁹⁹. Un simile bacino di potenziale pubblico consente di comprendere meglio la scelta finanziaria dell'ex Amministratore Delegato della Coca Cola che decise di investire in EPIC ben 12 milioni di euro, due milioni in più rispetto al costo d'acquisto di tutta la struttura³⁰⁰.

²⁹⁶ Cfr. *We're not a competitor to other Dublin attractions- we're adding to attractiveness of Dublin*, in "Independent.ie", 5 maggio 2016: <https://www.independent.ie/business/irish/were-not-a-competitor-to-other-dublin-attractions-were-adding-to-the-attractiveness-of-dublin-34685470.html> (ultima consultazione ottobre 2020).

²⁹⁷ Cfr. CIARA KENNY, *Epic Ireland digital museum to tell story of Irish diaspora*, in "The Irish Times", 29 aprile 2016: <https://www.irishtimes.com/life-and-style/generation-emigration/epic-ireland-digital-museum-to-tell-story-of-irish-diaspora-1.2629425> (ultima consultazione ottobre 2020).

²⁹⁸ È stato promosso dal Fáilte Ireland, il National Tourism Development Authority irlandese, per riavviare il turismo irlandese, che nel 2007 aveva subito un drammatico calo. Si tratta di un progetto che facendo leva sulle origini irlandesi di circa 70 milioni di individui nel mondo, mirava a richiamarli sull'isola per partecipare a una serie innumerevole di eventi celebrativi durante il corso dell'anno, per la precisione 4942 ufficiali. L'iniziativa coinvolse anche il Ministero dei Trasporti, del Turismo e dello Sport, che si configurò come il maggiore sponsor per conto del governo irlandese. Cfr. https://www.failteireland.ie/FailteIreland/media/WebsiteStructure/Documents/eZine/TheGathering_FinalReport_JimMiley_December2013.pdf (ultima consultazione ottobre 2020).

²⁹⁹ Cfr. KENNY, *Epic Ireland digital museum ...cit.*

³⁰⁰ Ibidem. In un articolo successivo la spesa dell'investimento nell'impresa EPIC è di 15 milioni di euro e non più di 12 milioni, è possibile che siano emersi ulteriori costi per raggiungere la conclusione dei lavori. Cfr. CHARLIE TAYLOR, *Epic museum eyes profitability as visitor numbers set to rise*, in "The Irish Times", 5

Dal punto di vista storiografico Enda Delaney e Ciaran O'Neil individuano nell'approccio di EPIC un balzo in avanti rispetto al tradizionale studio della storia irlandese solitamente studiata entro i confini nazionali. I due storici riconoscono, infatti, il paradosso della storiografia irlandese: «We are a small island with a huge nineteenth-century out-migration, resulting in an engage and constantly evolving relationship of that diaspora with domestic Irish society. And yet our history is overwhelmingly island-centered and national in focus despite all the statistical encouragement to look elsewhere»³⁰¹. Nonostante il fatto che la storiografia irlandese non tratti l'emigrazione come aspetto costituente la sua identità, i due studiosi evidenziano comunque come questo sia un tema affrontato nell'ambito degli studi transnazionali all'interno dell'Irish Studies³⁰². In definitiva l'azione di Isdell si pone come la soluzione a una mancanza identitaria da integrare e, soprattutto, da far conoscere. Non si tratta però di evidenziare un processo di esclusione che individua caratteristiche pertinenti all'essere irlandesi, ma di proporre una visione del popolo irlandese più ampia e inclusiva³⁰³. Tutti i visitatori sono invitati a scoprire le proprie eventuali origini irlandesi, al punto che l'EPIC comprende al suo interno l'Irish Family History Center, un centro di ricerca apposito per lo studio genealogico³⁰⁴. Un racconto di circa millecinquecento anni di storia, allestito in uno spazio di 13.716 metri quadrati che sposa l'idea di un museo completamente interattivo³⁰⁵. Questi dati oggettivi non ci permettono ancora di capire l'esponentiale crescita della curva di visitatori: 50 mila nel 2016, 120 mila nel 2017, mentre si

febbraio 2018: <https://www.irishtimes.com/business/transport-and-tourism/epic-museum-eyes-profitability-as-visitor-numbers-set-to-rise-1.3379635> (ultima consultazione ottobre 2020).

³⁰¹ ENDA DELANEY e CIARAN O'NEIL, *Introduction: Beyond the Nation*, in "Irish-American Cultural Institute" Vol. 15 (2016) N. 1-2, pp. 7-13, qui p. 9.

³⁰² Cfr. ibidem.

³⁰³ Inge Zlatkou inserisce l'EPIC tra i musei di migrazione più inclusivi, evidenziando come il carattere nazionale irlandese di partenza non si muova entro una dinamica di estromissione degli altri popoli, ma cerchi continuamente delle connessioni. Un approccio inclusivo, quello di EPIC, più celato rispetto a quello più palese del museo The Humanity House, che invece mira a una ricostruzione esperienziale che non si riferisca a casi specifici ma proponga situazioni comuni legate alla migrazione: cfr. INGE ZLATKOU, *Representing Migration in inclusive Museums: The Humanity House*, in "Stedelijk Studies" 6 (2018), pp. 1-14, qui p. 1-6. A sostegno della sua riflessione l'acronimo stesso che custodisce la parola EPIC: Every Person Is Connected.

³⁰⁴ Per maggiori informazioni rimandiamo alle seguenti fonti: MARIE CLAIRE DIGBY, *If they can trace Tom Cruise's Irishness, they can trace yours*, in "The Irish Times", 28 aprile 2018: <https://www.irishtimes.com/life-and-style/abroad/if-they-can-trace-tom-cruise-s-irishness-they-can-trace-yours-1.3475123> (ultima consultazione ottobre 2020) nonché il sito ufficiale <https://dublin.epicchq.com/irish-genealogy> (ultima consultazione ottobre 2020).

³⁰⁵ Cfr. *The story behind EPIC-Ireland's award-winning emigration museum*, in "The Irish World", 7 marzo 2019: <https://www.theirishworld.com/the-story-behind-epic-irelands-award-winning-emigration-museum/> (ultima consultazione ottobre 2020).

prevedevano per il 2018 150 mila presenze³⁰⁶ quando in realtà raggiunsero inaspettatamente i 250 mila visitatori, traguardo che venne festeggiato pubblicamente da tutto il team di EPIC³⁰⁷. Anche il 2019 offrì al team ragioni per essere orgoglioso, infatti, l'EPIC venne nominato attrazione turistica leader in Europa alla World Travel Awards 2019³⁰⁸. Alla consegna del premio il fondatore di EPIC dichiarò: «I have always believed that the story of Irish people around the world was worth telling, and so, I founded EPIC. When we opened in 2016, we had a vision to create a local museum that could connect globally. It's very important that we honour the Irish diaspora abroad and recognise the vital contributions and monumental impact Irish people have made worldwide»³⁰⁹.

In che modo l'EPIC è riuscito a raggiungere questi risultati? Il co-fondatore, nonché fratellastro di Isdell, Mervyn Greene ha provato a rispondere a questa domanda ritenendo il suo successo legato alle recensioni online, in particolare TripAdvisor, e alle gite scolastiche. Quest'ultime hanno avuto un esito così positivo che il museo ha deciso di assumere un responsabile dell'istruzione per definire percorsi specifici per i giovani. Greene sottolinea anche l'importanza dei contatti del museo con il Dipartimento degli Affari Esteri irlandese i cui funzionari accompagnano i diplomatici stranieri all'interno di EPIC per rendere più dilettevoli queste visite³¹⁰. Le considerazioni del co-fondatore però si concentrano solo a valle dell'esperienza di EPIC³¹¹ senza prendere in esame nel dettaglio le scelte, evidentemente virtuose, che hanno portato a tale successo. Tenteremo di approfondire in che modo le preferenze museografiche hanno contribuito a raggiungere questi ottimi risultati.

³⁰⁶ Cfr. TAYLOR, *Epic museum eyes profitability as ...cit.*

³⁰⁷ Cfr. DAVE SIMPSON, *EPIC Emigration Museum Welcomes 250.000th Visitor*, in "Hospitality Ireland", 9 ottobre 2018: <https://www.hospitalityireland.com/general-industry/epic-emigration-museum-welcomes-65989> (ultima consultazione ottobre 2020).

³⁰⁸ A Dublino lo stesso anno vennero riconosciuti altri tre premi dalla World Travel Awards: il Sandymount Hotel è stato votato come Europe's Leading Green Hotel, le Jameson Distillery Bow St. raggiunsero le vette nella classifica della Europe's Leading Distillery Tour e in ultimo il Convention Centre Dublin ha vinto l'Europe's Leading Meetings and Conference Centre. Una quadrupla vittoria quindi per Dublino come attrazione turistica. Cfr. PÓL O' CONGHAILE, *Epic Success: Irish museum voted Europe's leading tourist attraction*, in "Independent.ie", 9 giugno 2019: <https://www.independent.ie/life/travel/travel-news/epic-success-irish-museum-voted-europes-leading-tourist-attraction-38192167.html> (ultima consultazione ottobre 2020).

³⁰⁹ *Irish emigration museum named leading tourist attraction in Europe*, in "The Irish Times", 9 giugno 2019: <https://www.irishtimes.com/life-and-style/travel/irish-emigration-museum-named-leading-tourist-attraction-in-europe-1.3919830> (ultima consultazione ottobre 2020).

³¹⁰ Cfr. *The story behind EPIC...cit.*

³¹¹ Anche in questo caso non parliamo di museo per le stesse motivazioni affrontate all'inizio nella definizione di M9.

Una prima garanzia in merito è stata la scelta dell'exhibition designer, l'Event Communications, lo stesso che ha realizzato il Titanic Belfast a Dublino, definita la migliore attrazione turistica al mondo nel 2016³¹². Nel nuovo progetto non si trattava di approfondire un unico evento ma di raccontare delle storie in maniera accattivante, coinvolgente ed educativa. Si decise di basare tutto il progetto su una doppia narrazione³¹³: quella del percorso scandito dalle 20 gallerie interattive, ciascuna con un allestimento diverso, e le 325 storie di persone con origini irlandesi³¹⁴ che si trovano all'interno delle sale. Le gallerie sono organizzate in quattro temi: le partenze, le motivazioni, l'influenza degli emigranti irlandesi all'estero e le connessioni attuali³¹⁵; queste caratterizzano un viaggio cronologicamente coerente e mai noioso. Non è una successione di eventi ad accogliere il visitatore ma il dispiegarsi della vita di persone comuni e di rilievo internazionale. Uno dei maggiori punti di forza di questa esperienza è da individuarsi nello storytelling. «Stories tend to activate imaginative processes by connecting with our experiences and emotions. Stories can thus encourage creativity on many levels. [...]. It is, for example, possible to be emotionally engaged by experiences that we have not actually had ourselves by listening to someone else tell them. This is also why metaphors work well with most people as they shape images and emotions in the brain. The brain simply becomes more active when we tell or listen to stories [...]. Storytelling is therefore one of the most powerful techniques we have as humans to

³¹² Cfr. O' CONGHAILE, *Epic Success: Irish museum*, ...cit.

³¹³ Potremo azzardare a definire tre narrazioni se considerassimo anche la possibilità di scoprire le vicende di un nostro avo grazie all'aiuto dei genealogisti dell'Irish Family History Center.

³¹⁴ Greene sostiene che ciascuna delle storie individuate ha in sé la potenzialità di diramarsi verso altre persone e di organizzazioni offrendo così al visitatore un primo "approdo" alla comunità irlandese. Ogni storia è stata analizzata due o tre volte e doveva soddisfare con il suo raccontarsi quelle che egli definisce le sue "regole cardinali": informare, educare ed essere accurati. Un altro aspetto che tiene a sottolineare è l'attenzione alla proporzionalità di genere, dato che circa il 20% delle storie riguarda la vita di donne straordinarie nel loro essersi affermate con successo in un ambito particolare ma anche per il loro essere ordinarie, rendendosi così adatte a rappresentare il caso esemplificativo di una determinata condizione. Cfr. *The story behind EPIC ...* cit. Questo bilanciamento di genere è stato notato anche dai due storici Delaney e O'Neill che ne danno notizia nell'introdurre l'EPIC nel loro saggio. Cfr. DELANEY, O'NEILL, *Introduction: Beyond the Nation...* cit., p. 7.

³¹⁵ Cfr. ELAINE EDWARDS, *Story of 70 million Irish' told at new Dublin visitor center*, in "The Irish Times", 6 maggio 2016: <https://www.irishtimes.com/culture/heritage/story-of-70-million-irish-told-at-new-dublin-visitor-centre-1.2638073> (ultima consultazione ottobre 2020). Le partenze comprendono le due gallerie *An open island* e *Leaving the island*: in queste non vengono ancora narrate delle storie specifiche, sono transitorie, ideate per una permanenza breve. Il tema della motivazione è trattato attraverso i seguenti spazi: *Belief*; *Hunger*, *Work*, *Community*; *Conflict*; *State and Society* mentre è l'argomento concernente l'influenza estera quello a enumerare il maggior numero di gallerie: *Changing the game*; *Playing the world*; *Discovering and inventing*; *Leading Change*; *Achieving Infamy*; *Music and Dance: Sharing Tradition*; *Eating and Drinking*; *Creating and Designing*; *Storytelling 1* e *Storytelling 2*. A chiudere, sono due ambienti intitolati alla *Celebration* e alla *Connection*, dove questa tematica vede la produzione di contenuti da parte del visitatore.

communicate and motivate creativity»³¹⁶. L'EPIC ha fatto tesoro di questa riflessione cercando in tal modo di coinvolgere il visitatore in ogni sua galleria attraverso un impianto allestitivo immersivo che a breve approfondiremo. La narrazione immersiva³¹⁷, come quella che questa esperienza irlandese offre, è stata suddivisa da Alessandra Micalizzi e Andrea Gaggioli in temporale, spaziale ed emozionale, individuando il ruolo predominante della tecnologia soprattutto nella dimensione spaziale mentre al racconto viene affidato il compito di suscitare emozioni e cadenzare il ritmo del percorso³¹⁸. Il racconto ha un ruolo decisivo nella riuscita dell'esperienza ma all'interno di EPIC è difficile percepire questa suddivisione, l'allestimento sembra fondersi in maniera inscindibile con le storie, al punto che anche esse paiono creare un proprio spazio e, viceversa, le tecnologie ammaliano il visitatore, lo incuriosiscono e definiscono un tempo per essere raggiunte³¹⁹.

Le singole storie sono mostrate attraverso una concezione non lineare, sono distribuite basandosi più sull'idea di un «networks of hiperlinked mini-stories»³²⁰, che si sviluppa in tutto il percorso.

L'innovazione di EPIC non è racchiusa nel mero utilizzo della narrazione o nella scelta di dedicarsi al tema della migrazione³²¹, ma nel suo modo di trattare questa tematica

³¹⁶ JANE K. NIELSEN, *Museum communication and storytelling: articulating understandings within the museum structure*, in "Museum Management and Curatorship" 32 (2017) 5, pp. 1-16, qui pp. 7-8.

³¹⁷ Con questo termine non intendiamo ridurre l'esperienza di EPIC alla definizione di narrative immersion riportata da Maggie Burnette Stogner che la definisce come una narrazione in cui «visitors move through the exhibition in the role of observer, explorer, discoverer, archeologist, scientist. High definition videos, photomurals, archival imagery, 3D computer animations and music serve to bring alive and contextualize»: MAGGIE BURNETTE STOGNER, *The Immersive Cultural Museum Experience – Creating Context and Story with New Media Technology*, in "The International Journal of the Inclusive Museum" 3 (2011) n. 3, pp. 117-130, qui p. 122. Stogner riporta un'interessante classificazione di modelli immersivi: *experiential immersion, narrative immersion, theatre immersion, interactive immersion e virtual immersion*. Cfr. *ivi*, pp. 121-128. Tutti questi con le loro peculiarità, rispondono infatti ai caratteri presentati da EPIC, fuorché l'ultimo, in quanto avrebbe allontanato troppo il visitatore dal luogo di esposizione. Nell'esperienza irlandese troviamo, infatti, una particolare attenzione teatrale e all'interattività del visitatore con l'allestimento.

³¹⁸ Cfr. ALESSANDRA MICALIZZI, ANDREA GAGGIOLI, *Il senso di realtà del virtuale*, in *La realtà virtuale...* cit., pp. 54-66, qui p. 63.

³¹⁹ Esempio di questo caso è la terza galleria intitolata *Arriving in the New World* dove viene simulato un controllo alla frontiera. Questa è anche la sala in cui il visitatore incontra per la prima volta dei personaggi. All'ingresso diverse sagome lo accolgono e negli schermi si presentano sei emigranti irlandesi che si raccontano spiegando il motivo del loro viaggio, quelle che erano le loro speranze e i loro timori. Non è dato sapere cosa gli sia accaduto una volta raggiunta la destinazione, sino a quando non procediamo alla fine della sala, solo allora delle proiezioni a parete riproporranno i medesimi personaggi svelando gli esiti dei loro viaggi.

³²⁰ HARALD KRAEMER, *Interdependence and consequence*, in *Imagery in the 21st Century*, a cura di Oliver Grau e Thomas Veigl, Cambridge/London, MIT Press, 2011, pp. 289-312, qui p. 304.

³²¹ La migrazione ha toccato moltissimi Stati con esiti più o meno marcati e molti hanno sentito la necessità di realizzare un luogo deputato a tale ricordo come l'Immigration Museum di Melbourne in Australia; il

mediante l'applicazione bilanciata di elementi che abbiamo già incontrato nei precedenti casi analizzati. In EPIC la loro applicazione ponderata ha portato a un risultato sbalorditivo. Attraverseremo pertanto le 20 gallerie indagando dove questi elementi sono più presenti e caratterizzanti.

Il primo aspetto su cui andiamo a focalizzarci è quello relativo all'ambiente immersivo, differente in ogni galleria in base al contenuto indagato, che però rileva una costante nell'occuparsi non solo dello spazio calpestabile ma anche di tutte le pareti laterali, i pavimenti e i soffitti. Tutto concorre a immergere il visitatore in questi ambienti fittizi seppur esplicitivi. Nella galleria cinque, denominata *Hunger, Work, Community*, vengono esposte alcune delle ragioni che spingevano gli irlandesi a emigrare. Queste sono raggruppate metaforicamente all'interno di "mucchi" di documenti ammassati che in realtà, avvicinandosi, si rivelano essere delle strutture sceniche alla cui sommità alcuni schermi touch mostrano fotografie, lettere, documenti digitalizzati afferenti alle tre motivazioni espresse nel titolo della galleria. Il pavimento scuro fa risaltare la presenza di fotografie e manifesti che sembrano fluttuare in uno spazio che sembra andare oltre la pavimentazione. Ad agevolare la sensazione c'è la presenza di un reticolato bianco disomogeneo che offre la percezione di differenti piani di prospettiva, aumentando il senso di profondità in taluni punti della sala. Anche le pareti che si fronteggiano sono sfruttate per la proiezione di video, come in quasi tutte le gallerie dell'EPIC. Sulla parete di destra sono rappresentate le opportunità che avevano spinto le persone lontano dall'Irlanda, come la corsa all'oro australiana e il boom tecnologico del 2013. Viceversa, quella opposta presenta le ragioni che avevano costretto gli irlandesi a lasciare la loro isola, come la chiusura di metà delle fabbriche tessili del 1770, la depressione economica del 1980 e la crisi finanziaria del 2008. Anche la galleria successiva, *Conflict*, è un ottimo esempio per visualizzare il contenuto in tutta l'estensione dell'area, compreso il soffitto. L'Irlanda combattente è visualizzata a terra attraverso sinuosi nastri che riportano i nomi dei reggimenti, mentre sul soffitto è possibile ammirare la bandiera di ciascuno di questi. L'esplorazione vera e propria delle storie legate alle vicende belliche irlandesi è demandata a due tavoli interattivi. Entrambi presentano una grafica che richiama i nastri raffigurati a terra, ciascuno di questi permette l'accesso a una serie di storie. Il tavolo a

Red Star Line Museum ad Antwerp in Belgio; il Canadian Museum of Migration at Pier 21 a Halifax in Canada; il Danish Immigration Museum a Farum in Danimarca; The Partition Museum ad Amrisar in India; Lwandle Migration Labour Museum a Cape Town in Sud Africa, solo per riportare alcuni nomi. Per una lista più esaustiva si rimanda al sito <https://museumsandmigration.wordpress.com/museums/> (ultima consultazione ottobre 2020).

sinistra si concentra sul periodo che dal XVII secolo arriva sino alla battaglia di Waterloo del 1815, mentre quello a destra approfondisce i conflitti che hanno interessato gli irlandesi dal 1815 fino ai giorni nostri. La curiosità dello spettatore è richiamata dalla proiezione, sulla parete destra, di monumenti commemorativi ai soldati irlandesi collocati in tutto il mondo. In questa sala troviamo anche la presenza di riproduzioni di oche in volo appese al soffitto. Queste si collegano alla sconfitta della battaglia del 1601 contro la Gran Bretagna dei soldati irlandesi cattolici che vennero autorizzati dagli Inglesi a lasciare l'isola. La loro partenza venne chiamata "il volo delle oche selvatiche". Un'ultima galleria in cui l'immersione si presenta con maggiore impatto è quella relativa al *Discovering and Inventing*, l'undicesima. Accedendo alla galleria, il visitatore viene colto da un'installazione caratterizzata da fasce luminose di un blu elettrico intenso, le quali costituiscono la principale fonte di illuminazione della sala. Si è voluto rappresentare in scala maggiorata la concretizzazione delle sinapsi del cervello umano. La pavimentazione, che riflette in prospettiva il continuo ipotetico delle grandi sinapsi ricostruite, offre la percezione di sospensione, come se il visitatore fosse una minuscola particella che vaga curiosa fra i ricordi altrui andando alla fonte della sua creatività. Questo qualcuno è ideologicamente il cervello irlandese. Anche qui le storie ritmano il passo del visitatore dato che ogni totem presenta le vicende legate a uno scienziato. Si tratta insomma di immersioni ambientali, metaforiche, che sfruttano la simbologia ma anche la modifica della scala naturale per coinvolgere il visitatore.

Un altro elemento che abbiamo riscontrato più volte, soprattutto in relazione all'introduzione nell'allestimento di dispositivi tecnologici, è l'interazione. Prima ancora di procedere con la sala in cui l'attività del visitatore è particolarmente stimolata, dobbiamo ricordare che EPIC richiede, fin dalla prima sala, la timbratura di un passaporto rilasciato all'inizio dell'esperienza. In tal modo il visitatore è ulteriormente spinto a interagire nel percorso³²². Sono numerosi gli schermi touch disseminati lungo le gallerie, ma la postazione che richiede un maggiore coinvolgimento del corpo del visitatore è quella relativa alla quattordicesima galleria: *Music and Dance: Sharing the Tradition*. In questa sala il visitatore viene a conoscenza dell'influenza che la danza irlandese ha avuto nel mondo, ricordando come lo step dancing, unendosi ai movimenti afro americani,

³²² Abbiamo già ricordato come questo *escamotage* per mantenere attivo il visitatore sia stato utilizzato in altri musei come il Museo della Migrazione e della Memoria di Genova. In entrambi i casi un passaporto viene affidato a un visitatore ma mentre nel museo italiano si vuole far reagire empaticamente il visitatore con la storia affidatagli, a cui è legato il proprietario del passaporto, nel caso di EPIC è invece solo uno strumento di marchiatura.

abbia dato vita al tip tap. Non è sufficiente raccontare, mostrare video e manifesti delle competizioni di ballo, il visitatore deve essere trasportato in quei palchi e per farlo gli viene proposto di seguire delle orme numerate a terra, mentre frontalmente un video mostra i passi. In tal modo, riprendendo le parole della Trocchianesi, è evidente come la progettazione di questo *exhibit* miri a «considerare il corpo come “strumento” di educazione e apprendimento (esso ha una memoria, un’intelligenza...)»³²³. Anche in M9, sempre nel settore dedicato alla musica, è stata scelta questa modalità d’interazione con l’installazione ma senza la finalità educativa: i movimenti del corpo avevano come scopo solo quello di alzare la musica senza mirare ad apprendere particolari passi.

La ricerca di un collegamento empatico tra il visitatore e il contenuto è un altro elemento che spesso è emerso soprattutto per comprendere questioni cariche di emozioni perturbanti, pensiamo alle seguenti già citate mostre e opere: *Experiencing Frontiers* rivolta a portare alla ribalta dei tabù sociali, l’opera *Carne y Arena. Virtually Present, Physically* finalizzata alla sensibilizzazione della emigrazione messicana e le soluzioni di Studio Azzurro per il *Laboratorio della Mente* diretta a far comprendere il mondo della pazzia. In EPIC una forte componente empatica è inserita in uno dei capitoli più bui della storia irlandese, quello relativo alla fine del XVII secolo, segnato da una legislazione oppressiva nei confronti degli irlandesi cattolici, i quali furono oggetto di discriminazione che non permetteva loro di avvalersi dei propri diritti e doveri di cittadini. Non potevano votare, ricoprire cariche pubbliche e andare a scuola, solo per riportare alcune limitazioni. La forza della presenza, seppur proiettata a parete, era necessaria per entrare in empatia. I personaggi raccontano le proprie storie in un faccia a faccia con il visitatore, in tal modo non è solo il contenuto ma anche la modalità di narrazione racchiudibile nelle espressioni, pause, gesti e tonalità ad arricchire e a rendere più efficace il contatto profondo. Non solo le proiezioni ma anche l’installazione, che attraversa tutta la stanza, mira a far toccare con mano le discriminazioni attraverso riproduzioni digitali di leggi emanate rese tangibili da alcuni schermi collocati su strutture ad altezza uomo, le leggi poi proseguono a pavimento come rappresentazioni inermi.

Un altro elemento molto presente è il preferire l’uso di immagini evocative rispetto al testo scritto. Questo passaggio sembra voler trarre i vantaggi della *Iconic Turn*³²⁴ che ha portato a nuova attenzione le implicazioni conoscitive relative all’uso dell’immagine.

³²³ TROCCHIANESI, *Nuove prossemiche museali*, in *Immateriale, virtuale...* cit., p. 66.

³²⁴ Si veda in merito GOTTFRIED BOEHM, *Il ritorno delle immagini*, in *Teorie dell’immagine...cit.*, pp. 39-72.

L'immagine è preponderante in questo allestimento, spesso di immediata comprensione ma allo stesso tempo molto labile. La letteratura è invece rappresentata da EPIC attraverso la ricostruzione di una biblioteca, non sono le parole l'aspetto preponderante ma l'immaginario del luogo legato alla loro diffusione. Le due gallerie dedicate allo *Storytelling*, la diciassettesima e la diciottesima, ricevono il visitatore in una sala vuota dove le proiezioni alle pareti dei visi di scrittori irlandesi compaiono con le proprie generalità. A pavimento è disegnata una conformazione quasi magmatica da cui partono delle fasce dai colori brillanti che conducono alla stanza successiva. Ognuna rappresenta un tema e seguendola si raggiunge un libro illuminato posto tra gli scaffali della biblioteca. Spostando verso di sé il libro è possibile udire delle strofe a esso relative. Centralmente due voluminosi libri sono l'interfaccia attraverso cui le proiezioni mostrano alcune citazioni di narratori legati alla diaspora irlandese. Abbiamo avuto modo di vedere come anche nei precedenti casi l'uso dell'immagine nell'allestimento fosse preferito a quello verbale: nella *House of European History* per ragioni soprattutto di comprensione; nel *Parlamentarium* perché i lemmi presenti racchiudevano in sé, come abbiamo precedentemente visto, significati che esulavano dal senso originario della parola ed erano rivolti a far captare al visitatore l'indeterminatezza dell'identità dell'Unione europea; nella mostra "Fare gli Italiani: 1861-2011" le scritte sono presenti ma sono separate dal cuore dell'allestimento, quello più evocativo. M9 mantiene in buona parte dell'allestimento la presenza del testo scritto tanto nelle pareti introduttive per sezione, quanto all'interno di molti *exhibit* anche se, come abbiamo avuto modo di vedere, alcune installazioni, per il loro essere prettamente visive, tendono a bilanciarne l'uso.

Un aspetto che abbiamo indagato fin dall'inizio come fattore chiave, per distinguere un museo da un'esperienza interattiva culturale, è l'oggetto e il suo status all'interno dei percorsi. In EPIC la sua presenza è duplice in quanto vi sono delle teche che custodiscono oggetti autentici, come nella galleria dieci, *Playing the World*, o in altre gallerie, come la dodicesima, intitolata *Leading Change*, in cui gli oggetti sono ricostruiti per il loro valore di icone. Nella decima galleria la posizione delle teche è decentrata rispetto al padiglione centrale in cui sei pannelli disposti in cerchio si pongono come rappresentanti di una parte del mondo dove si praticavano gli sport gaelici³²⁵. All'interno delle teche vengono esposte attrezzature, medaglie, distintivi e altri *souvenirs* provenienti da ogni parte del mondo

³²⁵ Questi sono i più popolari irlandesi e comprendono il calcio gaelico (un incrocio tra calcio e rugby), l'hurling (simile all'hockey ma sul prato), la pallamano e il rounders (simile al baseball).

come testimonianza tangibile della loro diffusione. Nella galleria dodicesima gli oggetti perdono qualsiasi pretesa di autenticità per divenire delle riproduzioni e sono posti ammassati in quattro postazioni, due per ogni parete lunga. Ciascuna rappresenta un'attivista che si mostra a schermo mentre tutt'attorno è presente la materializzazione di quegli ideali per cui ha combattuto. Troviamo perciò la postazione per il diritto dei lavoratori, quella per l'uguaglianza, quella in favore dei diritti umani e infine una che si focalizza sull'importanza dell'autodeterminazione. Gli oggetti che affiancano questi ideali rispecchiano nella scelta monocromatica bianca la purezza del pensiero che le azioni di questi personaggi intendevano esprimere.

Un carattere continuamente presente ma non sempre portato alla ribalta nelle precedenti analisi, fuorché nei due casi bruxellesi, è quello concernente una visione del contenuto da trattare attraverso le sue "luci e ombre". EPIC racconta le storie degli irlandesi attraverso una lettura della loro emigrazione dal taglio per lo più positivo. I sentimenti che si intendono suscitare sono quelli di gioia e orgoglio e solo una galleria sembra far calare un'ombra su delle personalità irlandesi: la tredicesima denominata *Achieving Infamy*, dove i visitatori vengono posti di fronte alle storie di noti malviventi irlandesi. È interessante notare come questa sala presenti anche il game più dinamico di tutto il percorso. Nove personaggi vengono proiettati a parete e avvicinandosi a questi è possibile far comparire la loro fedina penale in cui sono riportati i loro crimini, le vittime, le armi utilizzate e altre informazioni. Dopo aver conosciuto i dettagli scabrosi delle loro vicende è la volta del quiz interattivo. Le luci caleranno e due riflettori punteranno su due personaggi mentre una domanda comparirà contemporaneamente a schermo. Si tratta di indovinare quale dei due malviventi rientri nelle peculiarità indicate dalla domanda per poi spostarsi fisicamente nella zona A o B in base al personaggio che si intende segnalare. A conclusione delle domande vengono fornite le risposte corrette insieme a una breve animazione esplicativa delle motivazioni che hanno spinto il criminale a compiere quelle azioni delittuose. Il climax che si crea è ludico e non giudicante, l'epicità degli irlandesi rimane poco intaccata.

Un ultimo dettaglio che abbiamo riscontrato in tutte le esperienze, fuorché in quella mestrina, è quella legata al predisporre un'area in cui il visitatore possa lasciare un proprio contributo che sia diretto o indiretto, attraverso l'acquisizione di immagini condivisibili poi attraverso i social. L'EPIC, come nei casi già affrontati, individua questa zona alla fine del percorso nelle ultime due gallerie: *Celebration* e *Connection*. La prima propone una lunga parete multischermo dove vengono mostrate in loop immagini relative ai

festeggiamenti irlandesi in tutto il mondo, fra cui il più noto St. Patrick's Day in diverse città quali Dublino, Manchester, New York, Chicago, New Orleans e San Francisco. Nella parete opposta uno specchio riflette le schermate e il visitatore è invitato a fotografarsi e a condividere, sui principali social media, lo scatto. In questo modo il visitatore avrà l'impressione di prendere parte alla vitalità delle feste irlandesi condividendone la gioia se non fisicamente almeno virtualmente sui social. L'ultima galleria predispone un tavolo *touch* dove attraverso il proprio passaporto è possibile accedere a delle cartoline relative al percorso e scegliere di condividerle, personalizzandole, online. Inoltre, è predisposta l'opzione di condivisione ad EPIC stesso, rendendo visibile a tutti i visitatori, sulla parete di fondo, la proiezione dell'immagine scelta con la descrizione.

Un aspetto che non abbiamo trattato nello specifico per la sua costante presenza è la tecnologia. Non troviamo lungo il percorso la realtà virtuale e aumentata ma proiezioni e schermi touch che si amalgamano armoniosamente con un allestimento analogico molto ricercato. Si è voluto ricreare uno spazio di immediata comprensione che utilizzasse un linguaggio attuale che però non andasse a disneyficare la diaspora irlandese come sottolinea la direttrice di EPIC Fiona Ross³²⁶.

L'attenzione ai caratteri sopra espressi attraverso il loro uso equilibrato e mai eccessivo ha permesso di raggiungere quella «“suspension of disbelief” as a good movie. It lures audience into a narrative of another time and place and plunges us into an alternate world in which we forget about the distractions and worries of our daily lives»³²⁷. Senza l'uso di tecnologie di realtà virtuale questa esperienza è riuscita comunque a portare i suoi visitatori all'interno di un intimo viaggio nel tempo, ponendo una particolare attenzione

³²⁶ Cfr. KENNY, *Epic Ireland digital museum ...* cit.

³²⁷ STOGNER, *The Immersive Cultural...* cit., p. 119. Aspetto a cui però Marie-Luise Angerer mette in guardia poiché rischia di creare una distanza intellettuale, quando afferma che «The overwhelming and immediate experience brought about by image scale, color, motion and sound, makes it impossible for the recipient to adopt any kind of intellectual distance»: MARIE-LUISE ANGERER, *Feeling the Image: some critical Notes of affect*, in *Imagery...*cit., pp. 219-234, qui p. 220. In realtà il coinvolgimento emozionale non pregiudica la comprensione razionale. Giovanni Castiglione, analizzando il pensiero di Antonio Damasio, sottolinea come all'interno della sua visione «le emozioni e i sentimenti vengono visti come alleati della razionalità a servizio dell'uomo, divenendo parte essenziale del meccanismo razionale, in relazione soprattutto al prendere decisioni e a operare delle scelte; senza emozioni e sentimenti un soggetto non riuscirebbe più a dare un orientamento pratico alla propria vita o a organizzare il proprio tempo e le proprie relazioni interpersonali»: GIOVANNI CASTIGLIONE, *Emozioni e sentimenti nel pensiero di Antonio Damasio. Riflessioni pedagogiche*, in “RTH – Research Trends in Humanities. Education & Philosophy” 2 (2015), pp. 8-15, qui p. 9. Non si tratta quindi di due processi agli antipodi ma di un unico processo che Damasio distingue solo per poter descrivere la loro interdipendenze in maniera più agevole. Cfr. Ivi p. 10.

a evitare il sovraccarico cognitivo attraverso una scelta oculata di episodi e storie evocative di forte impatto emotivo. L'esperienza che EPIC propone non si limita quindi a coinvolgere il visitatore attraverso la messa in scena di particolari scelte tecnologiche, mira invece a sfruttare le potenzialità intrinseche del racconto attraverso il coordinamento bilanciato degli elementi sopra individuati: definire un ambiente immersivo, predisporre l'interazione, promuovere una relazione empatica, preferire le immagini ai testi, sfruttare nuove interpretazioni dello status dell'oggetto, presentare le cosiddette "luci e ombre" del soggetto del percorso e prevedere un contributo contenutistico del visitatore. Sono riusciti a trascendere gli schemi museali approdando con coraggio a una nuova dimensione che potrebbe diventare, in ragione del suo successo, una formula da emulare, ricordando però che per raggiungere la giusta osmosi tra forma e contenuto non è possibile applicare un progetto predeterminato. In tal senso, è necessario sottolineare come sono le suggestioni portate avanti da questo allestimento ad essere preziose per successivi progetti e non l'applicazione puntuale delle sue scelte.

Conclusioni

Attraverso questi casi studio ho potuto appurare l'emergere di nuovi contesti multimediali culturali dedicati alla storia del Novecento. Una storia che, come abbiamo visto, si presta a una narrazione più dinamica attraverso la messa in scena di materiali di archivio multimediali. Questi non vanno a sostituire lo status degli oggetti museali ma entrano a far parte di una trama esperienziale. Abbiamo assistito, infatti, a uno spostamento di equilibrio dall'oggetto all'esperienza che trova il suo apice nel caso irlandese. Progettare un'esperienza che possa arricchire il capitale culturale individuale necessita di numerosi accorgimenti preliminari mirati a ottimizzare la relazione tra il visitatore e il percorso esperienziale. Quest'ultimo non è individuabile nel mero contenuto esposto o nell'impianto allestitivo, bensì nella loro unione armoniosa che non deve mettere il visitatore nella condizione di poter scindere i due aspetti. L'artificio allestitivo non deve essere percepito nella sua complessità ma vissuto. Si perde in tal modo la concezione dualistica di forma e contenuto a favore di una complessa regia di lavoro interdisciplinare. L'esigenza di un adeguamento al linguaggio tecnologico, in continua evoluzione, ha comportato l'utilizzo di nuovi strumenti al servizio della conoscenza. Le nuove tecnologie possono rispondere in maniera più coerente al nostro sensorio contemporaneo che si presenta sovrastimolato in confronto all'epoca moderna. Abbiamo visto, ad esempio, come la realtà virtuale permetta l'accesso diretto ad altre epoche e luoghi ma anche come possa separare il corpo del visitatore dall'ambiente che lo circonda. Ogni tecnologia che abbiamo trattato mostra aspetti più funzionali di altri ma tutto è relativo all'obiettivo. Rimanendo sull'esempio della realtà virtuale questa risulta essere ottimale quando si tratta di empatizzare con vissuti difficili. In particolar modo quando si tratta di fenomeni di cui siamo così bombardati da esserne stati anestetizzati: pensiamo all'emigrazione messicana trattata dall'opera *Carne Y Arena*. Non è l'uso tecnologico a contraddistinguere queste esperienze che abbiamo delineato ma il suo inserirsi nella nuova concezione di allestimento.

L'allestimento contemporaneo, essendo finalizzato all'esperienza e non alla trasmissione unilaterale di informazioni, comprende numerosi elementi che interagiscono continuamente fra loro e che si presentano come interdipendenti per il raggiungimento dell'obiettivo. Per tal motivo non è possibile individuare un unico fattore che possa distinguere un'esperienza multimediale culturale da una museale. La dimensione spaziale e quella temporale risultano entrambe rilevanti e progettabili. Si tratta di portare il

visitatore in un altro spazio-tempo, anche fittizio, che gli permetta di predisporre all'apprendimento. Quest'ultimo non è più di tipo passivo ma attivo e pertanto l'ambiente realizzato si deve presentare come multisensoriale; un luogo esplorabile dove il visitatore però non deve mai perdersi completamente. Un tempo cadenzato quindi dai ritmi delle installazioni interattive e dai video, un'estensione della concezione dell'allestimento che da spazio di organizzazione diviene tempo di esperienza. Pause e accelerazioni di prospettive divengono significanti ed emotivamente coinvolgenti. Si comprende in queste progettazioni come emozione e razionalità non sono più in contrapposizione ma l'una alimenta l'altra. A tal fine lo *storytelling* si pone come ottimo mezzo di comprensione. La forza dell'oralità, che abbiamo perso nel tempo con l'avvento della scrittura, sembra tornare in ragione anche dell'emergente dimensione partecipativa legata al raffreddamento³²⁸ del nuovo panorama mediale. Intercettare questo orientamento intende anche riportare l'attenzione alla dimensione umana con la sua indeterminatezza e continuo mutare, ecco perché anche i contenuti non sono più dei costrutti definiti ma memorie attraversabili che vanno a fondersi con l'esperienza del singolo visitatore nel percorso allestitivo.

³²⁸ Questa espressione è legata alla distinzione del noto studioso dei media Marshall McLuhan che identificò come media *caldi* tutti quelli che non necessitavano di un completamento da parte del pubblico mentre definiva *freddi* i media in cui era prevista una partecipazione del pubblico. Cfr. MARSHALL MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, 1964, tr.it. Milano, Il Saggiatore, 1967, p. 31.

Nota bibliografica

2020

CATERINE DEVINE, *The future of museum doesn't have to be a choice between the physical and the digital*, in "MuseumNext", <https://www.museumnext.com/article/future-of-museums-physical-and-the-digital/> (ultimo accesso settembre 2020).

2019

ANDREA BALZOLA, PAOLO ROSA, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, ediz. cons. Milano, Feltrinelli.

MARCO BISCIONE, *Tattoo. Storie sulla pelle*, Milano, Silvana Editoriale.

ATELIER BRÜCKNER, *Scenography 2. Staging the space*, Basel, Birkhauser.

PÓL Ó CONGHAILE, *Epic Success: Irish museum voted Europe's leading tourist attraction*, in "Independent.ie": <https://www.independent.ie/life/travel/travel-news/epic-success-irish-museum-voted-europes-leading-tourist-attraction-38192167.html> (ultima consultazione ottobre 2020).

ICO MIGLIORE, *Time to exhibit. Directing spatial design and new narrative pathways*, Milano, Franco Angeli.

EVA PIETRONI, DANIELE FERDANI, MASSIMILIANO FORLANI, ALFONSINA PAGANO e CLAUDIO RUFÀ, *Bringing the Illusion of Reality Inside Museums—A Methodological Proposal for an Advanced Museology Using Holographic Showcases*, "Informatic" 6 n.2, pp. 1-43.

INÊES QUINTANILHA, *Interactions in the House of European History*, in "Museological Review" 23, pp. 67-76.

The story behind EPIC-Ireland's award-winning emigration museum, in “The Irish World”: <https://www.theirishworld.com/the-story-behind-epic-irelands-award-winning-emigration-museum/> (ultima consultazione ottobre 2020).

Irish emigration museum named leading tourist attraction in Europe, in “The Irish Time”: <https://www.irishtimes.com/life-and-style/travel/irish-emigration-museum-named-leading-tourist-attraction-in-europe-1.3919830> (ultima consultazione ottobre 2020).

2018

RŪTA BIČKAUSKAITĖ, *History in 24 languages. Translating for the House of European History*, in *Creating the House of European History*, a cura di Andrea Mork, Perikles Christodoulou, Luxembourg, European Union, pp. 308-312.

WŁODZIMIERZ BORODZIEJ, *The academic Committee of the House of European History*, ivi, pp. 32-38.

KIERAN BURNS, *Object lessons*, ivi, pp. 225-228.

DAVE SIMPSON, *EPIC Emigration Museum Welcomes 250.000th Visitor*, in “Hospitality Ireland”: <https://www.hospitalityireland.com/general-industry/epic-emigration-museum-welcomes-65989> (ultima consultazione ottobre 2020).

DONATELLA CALABI, *Il Museo elettronico. Un seminario con Marshall McLuhan*, Roma, Meltemi.

FRANCESCO CASETTI, *Mediascape: un decalogo*, in *Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montanari, Dario Cecchi e Martino Feyles, Milano, Meltemi, pp. 111-138.

MITIA CHIARIN, *Inaugurazione M9, taglio del nastro con Casellati e Bonisoli*, in “La Nuova Venezia”: <https://nuovavenezia.gelocal.it/venezia/cronaca/2018/11/28/news/taglio-del-nastro->

[istituzionale-con-casellati-e-bonisoli-1.17505387?ref=search](https://www.istituzionale-con-casellati-e-bonisoli-1.17505387?ref=search) (ultima consultazione settembre 2020).

MITIA CHIARIN, *L'attesa per M9. «un museo che cambierà ogni cinque anni»*, in “La Nuova Venezia”, p. 22.

MITIA CHIARIN, FRANCESCO FURLAN, *Apri M9 di Mestre e inizia il viaggio nel secolo breve*, in “La Nuova Venezia”:

<https://nuovavenezia.gelocal.it/veneziana/cronaca/2018/12/01/news/apri-l-m9-inaugurazione-in-pompa-magna-1.30004606?ref=search> (ultima consultazione settembre 2020).

DENIS CURTIS, *L'Italia dei fotografi. 24 storie d'autore*, Venezia, Marsilio.

GIANPIERO DALLA ZUANNA, *Come eravamo, come siamo. Demografia e strutture sociali*, in *M9*, Venezia, Marsilio, pp. 57-63.

ADRIANO D'ALOIA, *Virtualmente presente, fisicamente invisibile*, in *Immersività ed emersività nella realtà virtuale a partire da “Carne y Arena” di Alejandro G. Iñárritu*, in *La realtà virtuale*, a cura di Cristiano Dal Pozzo, Federica Negri, Arianna Novaga, Milano, Mimesis, pp. 120-136.

NORMA DAVIES, *A mission statement*, in *Creating the House of European History*, a cura di Andrea Mork, Perikles Christodoulou, Luxembourg, European Union, p. 82.

CESARE DE MICHELIS, *M9*, Venezia, Marsilio, 2018.

CESARE DE MICHELIS, *M9 e la rigenerazione urbana di Mestre*, *ivi* pp. 33-40.

MARIE CLAIRE DIGBY, *If they can trace Tom Cruise's Irishness, they can trace yours*, in “The Irish Times”: <https://www.irishtimes.com/life-and-style/abroad/if-they-can-trace-tom-cruise-s-irishness-they-can-trace-yours-1.3475123> (ultima consultazione ottobre 2020).

MANA FASHID, JEANNETTE PASCHEN, THERESA ERIKSSON, JAN KIETZMANN, *Go bodily! Explore augmented reality (AR), virtual reality (VR), and mixed reality (MR) for business*, in “Business Horizons” 61, pp. 657-663.

MARTINO FEYLES, *Augmented Enviromentes. Cosa significa essere al mondo in Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montanari, Dario Cecchi e Martino Feyles, Milano, Meltemi, pp. 151-163.

DAMIANO GAROFALO, *Storia sociale della televisione in Italia, 1954-1969*, Venezia, Marsilio.

HAILY GEISMAR, *Museum Object Lessons for the Digital Age*, London, UCL Press.

CHRISTINA HAHN, *Collecting European history*, in *Creating the House of European History*, a cura di Andrea Mork, Perikles Christodoulou, Luxembourg, European Union, pp. 291-295.

MATTI KLINGE, *A Nordic view*, in *Creating the House of European History*, a cura di Andrea Mork, Perikles Christodoulou, Luxembourg, European Union, p. 262.

SHUNLI LIU e MUHAMMAD ZAFFWAN IDRIS, *Constructing a framework of user experience for museum based on gamification and service design*, in “MATEC Web Conferences”, 176, pp. 1-5.

MIGUEL ÁNGEL MARTINEZ, *It was a good team and we did overcome*, in *Creating the House of European History*, a cura di Andrea Mork, Perikles Christodoulou, Luxembourg, European Union, pp. 57-59.

MARIA GRAZIA MATTEI, *Realtà virtuale* in *La realtà virtuale*, a cura di Cristiano Dal Pozzo, Federica Negri, Arianna Novaga, Milano, Mimesis, pp. 17-26.

ALESSANDRA MICALIZZI, ANDREA GAGGIOLI, *Il senso di realtà del virtuale*, in *La realtà virtuale*, in *La realtà virtuale*, a cura di Cristiano Dal Pozzo, Federica Negri, Arianna Novaga, Milano, Mimesis, pp. 54-66.

LUCIA MIODINI, *Souvenir d'Italie. L'origine fotografica della cartolina*, in “Ananke” Speciale 85, pp. 10-16.

ANDREA MORK, *The narrative*, in *Creating the House of European History... cit.*, pp. 129- 225.

LAURENCE MULLER, *No text labels, but 24 languages! Virtual multilingualism*, ivi, pp. 313-319.

ARIANNA NOVAGA, *The mind feels its way into the very depths of the picture*". *Solidità, sdoppiamento e superficie, dalla stereofotografia al virtuale*, in *La realtà virtuale*, a cura di Cristiano Dal Pozzo, Federica Negri, Arianna Novaga, Milano, Mimesis, pp. 139-148.

HANS-GERT PÖTTERING, *From idea to realization*, in *Creating the House... cit.*, pp. 18-26.

CHARLIE TAYLOR, *Epic museum eyes profitability as visitor numbers set to rise*, in "The Irish Times": <https://www.irishtimes.com/business/transport-and-tourism/epic-museum-eyes-profitability-as-visitor-numbers-set-to-rise-1.3379635> (ultima consultazione ottobre 2020).

COSMIN TUDOSE, *Implementing the design of the permanent exhibition*, in *Creating the House... cit.*, pp. 302- 307.

TAJA VOVK VAN GAAL, *Step by step towards the House of European History*, ivi, pp. 85-127.

DAVID WEINBER, *L'interoperatività come paradigma in Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montanari, Dario Cecchi e Martino Feyles, Milano, Meltemi.

VALERIO ZINGARELLI, *Il progetto di rigenerazione urbana e innovazione culturale in M9... cit.*, pp. 19-21.

INGE ZLATKOU, *Representing Migration in inclusive Museums: The Humanity House*, in "Stedelijk Studies" 6, pp. 1-14.

2017

MARCO BORSOTTI, *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento, Milano-Udine*, Mimesis.

WEN-THONG CHANG, *Proactive Guiding with iBeacon in Art Museum*, in “Pacific Neighborhood Consortium Annual Conference and Joint Meetings” pp. 110-115.

GEORGE DRIVAS, *Laboratory of dilemmas*, Atene, EMST.

COSTANZE ITZEL, *The house of European History. A reservoir of the diversity and complexity of the memories of Europe*, in “Observing Memories” 1, pp. 54-59.

WOLFRAM KAISER, *Limit of Cultural Engineering: Actors and Narratives in the European Parliament’s House of European History Project*, in “Journal of Common Market Studies” 55 n. 3, pp. 518-53.

TUULI LÄHDESMÄKI, *Narrativity and intertextuality in the making of a shared European memory*, in “Journal of Contemporary European Studies” 25 n.1, pp. 57-72.

ELISA MANDELLI, *Esporre la memoria. Le immagini in movimento nel museo contemporaneo*, Udine, Forum.

ELENA MARCHESI, *Videoambienti e nuove narrazioni: N!03 e Karmachina, due gruppi italiani*, in “International Journal of Italian Film and Media Landscapes” 1, pp. 95-112.

JANE K. NIELSEN, *Museum communication and storytelling: articulating understandings within the museum structure*, in “Museum Management and Curatorship” 32 5, pp. 1-16.

GEERTE M. SAVENIJE e PIETER DE BRUIJN, *Historical empathy in a museum: uniting contextualisation and emotional engagement*, in “International Journal of Heritage Studies” 23 n. 9, pp. 832-845.

2016

GENNARO AULETTA, *From Peirce's Semiotics to Information-Sign-Symbol*, in "Biosemiotics" 9, pp. 451-466.

ALICE CATI, *Gli strumenti del ricordo. I media e la memoria*, Brescia, La Scuola, 2016.

ENDA DELANEY e CIARAN O'NEIL, *Introduction: Beyond the Nation*, in "Irish-American Cultural Institute" 15 n.1-2, pp. 7-13.

ELAINE EDWARDS, *Story of 70 million Irish' told at new Dublin visitor center*, in "The Irish Times": <https://www.irishtimes.com/culture/heritage/story-of-70-million-irish-told-at-new-dublin-visitor-centre-1.2638073> (ultima consultazione ottobre 2020).

ERIC R. KANDEL, *Arte e neuroscienze. Le due culture a confronto*, Milano, Raffaello Cortina.

CIARA KENNY, *Epic Ireland digital museum to tell story of Irish diaspora*, in "The Irish Times": <https://www.irishtimes.com/life-and-style/generation-emigration/epic-ireland-digital-museum-to-tell-story-of-irish-diaspora-1.2629425> (ultima consultazione ottobre 2020).

ANGELA MENGONI, *Figurabilità, montaggio, memoria. Su un atlante di lavoro di Berlinde De Bruyckere* in *Sul mostrare: teorie e forme del displaying contemporaneo*, a cura di Malvina Borgherini e Angela Mengoni, Milano, Mimesis, pp. 78-101.

MASSIMO NEGRI, *IN & OUT museo digitale e museo territoriale: the expanded museo?* In *Il museo sensibile. Le tecnologie ICT al servizio della trasmissione della conoscenza*, a cura di Berta Martini, Milano, Franco Angeli, pp. 13-17.

SIMONA SARACENI, *Per una tassonomia di musei virtuali*, in *Il museo sensibile. Le tecnologie ICT al servizio della trasmissione della conoscenza*, a cura di Berta Martini, Milano, Franco Angeli, pp. 86- 92.

M. CRISTINA VANNINI e DANIELE JALLA, *Concetti chiave di museologia*, 2010, Parigi, Armand Colin: International Council of Museums.

BRIAN YECIES, *Transnational collaboration of the multisensory kind: exploiting Korean 4D cinema in China*, in "Media International Australia" 159 n.1, pp. 22-31.

We're not a competitor to other Dublin attractions- we're adding to attractiveness of Dublin, in "Independent.ie": <https://www.independent.ie/business/irish/were-not-a-competitor-to-other-dublin-attractions-were-adding-to-the-attractiveness-of-dublin-34685470.html> (ultima consultazione ottobre 2020).

2015

GIOVANNI CASTIGLIONE, *Emozioni e sentimenti nel pensiero di Antonio Damasio. Riflessioni pedagogiche*, in "RTH – Research Trends in Humanities. Education & Philosophy" **2**, pp. 8-15.

RAFFAELLA FAGONI, *La dimensione attiva per la fruizione del patrimonio*, in *Design & open source for cultural heritage: il design del patrimonio culturale fra storia, memoria e conoscenza: l'immateriale, il virtuale, l'interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi*, a cura di Paolo Gambaro e Carlo Vannicola Firenze, Alinea, pp. 134-141.

FRANCO GENGOTTI, *Lo stereoscopio in trincea*, Milano, Gengotti Editore.

VERONIKA SETTELE, *Including Exclusion in European Memory? Politix of Remembrance at the European History*, in "Journal of Contemporary European Studies" 23 n. 3, pp. 405-416.

RAFFAELLA TROCCHIANESI, *Design in mostra. Percorsi narrativi tra reale e virtuale* in *Design & open source for cultural heritage: il design del patrimonio culturale fra storia, memoria e conoscenza: l'immateriale, il virtuale, l'interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi*, a cura di Paolo Gambaro e Carlo Vannicola Firenze, Alinea, pp. 98-106.

2014

PIERRE BALLOFFET, FRANÇOIS H. COURVOISIER, JOËLLE LAGIER, *From Museum to Amusement Park: The Opportunities and Risks of Edutainment*, in “International Journal of arts Management” 16 n. 2, pp. 4-18.

WALTER BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 1935, tr.it. cons., Torino, Einaudi.

STEPHEN BITGOOD, *Engaging the visitor. Designing Exhibits that work*, Edinburgh, MuseumsEtc.

MARCO BORSOTTI, LETIZIA BOLLINI, *Exhibition design: hybrid space of advanced design innovation* in “5th International Forum of Design as a Process – Advanced Design Cultures” pp. 1-7.

DENNIS DE JONG, *The House of European History?* In “International”: <https://international.sp.nl/blog/alle/dennis-de-jong/2014/03/the-house-of-european-history> (ultimo accesso ottobre 2020).

GUIDO GUERZONI, *Contenuti e modalità di fruizione degli spazi espositivi di M9 in M9. Transforming the city*, Venezia, Marsilio, pp. 18-25.

GUIDO GUERZONI, *Museums on the Map*, 1995-2012, Torino, Fondazione Venezia.

SYBILLE KRÄMER, *Exhibition design*, Salenstein, Braun.

PARLAMENTARIUM UNIT, *Parlamentarium. The European Parliament's Visitors' Centre*, Lussemburgo, Publications Office of The European Union.

GIULIANO SEGRE, *M9. Transforming the city*, Venezia, Marsilio.

LUCIA SIGNORE, *Jewish Museum Berlin: an “architectural metaphor”* in “BTA- Telematic Bulletin of Art” n. 716, pp. 1-16:
<https://www.bta.it/txt/a0/07/en/bta00716.html> (ultimo accesso ottobre 2020).

RAFFAELLA TROCCHIANESI, *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore.

ANDREW V. UROSKIE, *Between the Black Box and the White Cube. Expanded cinema and postwar art*, Chicago, University of Chicago Press.

2013

LUCA BASSO PERESSUT, FRANCESCA LANZ, GENNARO POSTIGLIONE, *European museums in the 21st century: setting the framework. Volume 2*, Milano, Politecnico di Milano, pp. 383-391.

JONATHAN CRARY, *Le tecniche dell'osservatore*, 1990, tr.it. cons. Torino, Einaudi.

ELISABETTA CRISTALLINI, *Lo slittamento dell'aura nell'arte contemporanea*, in "Rivista di estetica" 52, pp. 27-31.

AYESHA KHANNA e PARAG KHANNA, *L'età ibrida: il poter della tecnologia nella competizione globale*, 2012, tr.it. Torino, Codice.

ENRICO MENDUNI, *Entertainment*, Bologna, Il Mulino.

CASPER PEARSON, *Eutopia? The European Union and the Parliamentarium in Brussels*, in "City. Analysis of urban trends, culture, theory, policy, action" 17 n. 5, pp. 636-653.

SILVIA PIZZICARO, *Narrare le cose*, in *Il design vive di oggetti-discorso: design e narrazioni*, a cura di Antonella Penati, Milano/Udine, Mimesis, pp. 29-50.

PAOLO ROSA, *Exhibiting History from Stone to the Immaterial: One Hundred and Fifty Years of Being Italian in European Museums in the 21st Century: Setting the Framework. Volume 3*, a cura di Luca Basso Peressut, Francesca Lanz, Gennaro Postiglione, Milano, Politecnico di Milano, pp. 758-763.

RAFFAELLA TROCCHIANESI, *Nuove prossemiche museali e culturali. Corpi, gesti, relazioni, comportamenti*, in *Design & cultural heritage. Immateriale virtuale interattivo*, a cura di Fulvio Irace, Milano, Electa, pp. 65-72.

EAD., *Oggetti transitivi. Il potenziale narrativo dell'oggetto nel progetto espositivo in Il design vive di oggetti-discorso: design e narrazioni*, a cura di Antonella Penati, Milano/Udine, Mimesis, pp. 67-82.

2012

SIMONA CARACENI, *Musei virtuali/Augmented Heritage*, Rimini, Guaraldi.

HANNAH CROWDY, *Do we always get it right? Interpreting our social history collections*, in "Shgc News. The newsletter of the social history curators groups" 70, pp. 16-19.

NICOLA LABANCA, *La guerra italiana per la Libia, 1911-1931*, Bologna, Il Mulino.

LISA MERRILL, *Exhibiting Race "under the World's Huge Glass Case": William and Ellen Craft and William Wells Brown at the Great Exhibition in Crystal Palace, London, 1851*, in "A Journal of Slave and Post-Slave Studies" 33 n. 2, pp. 321-336.

MARK O. RIEDL e VADIM BULITKO, *Interactive Narrative: an Intelligent System Approach*, in "AI Magazine" 34 n.1, pp. 67-77.

TIZIANA SERENA, *La profondità della superficie. Una prospettiva epistemologica per "cose" come fotografie e archivi fotografici*, in "Ricerche di Storia dell'arte", n. 106, pp. 53-69.

2011

MARIE-LUISE ANGERER, *Feeling the Image: some critical Notes of affect*, in *Imagery Imagery in the 21st Century*, a cura di Oliver Grau e Thomas Veigl, Cambridge/London, MIT Press, pp. 219-234.

WALTER BARBERIS, GIOVANNI DE LUNA, PAOLO ROSA, *Fare gli italiani: 1861-2011. Una mostra per i 150 anni della storia d'Italia*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale.

REMO BODEI, *La vita delle cose*, Roma-Bari, GLF editore Laterza.

ATELIER BRÜCKNER, *Scenography. Making space talk. Atelier Brückner 2002-2010*, Ludwigsburg, Avedition.

DENNIS DENENBERG, *Changing Faces. Your State Hero in the U.S. Capitol*, in "Social Studies and the Young Lerner" 23 n. 4, pp. 4-9.

ROBERTO DIODATO, *Museo come esperienza: il luogo virtuale relazionale*, in *Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali* a cura di Fabio Cirifino, Elisa Giardinia Papa, Paolo Rosa, Milano, Silvana Editoriale, pp.192-195.

MARIA TERESA FIORIO, *Il museo nella storia. Dalla storia alla raccolta pubblica*, Torino, Bruno Mondadori.

JOANNE GARDEN-HANSEN, *Media and Memory*, Edinburgh, Edinburgh University Press.

GUIDO GUERZONI, *M9 documento preliminare alla progettazione dei contenuti. Materiali di lavoro*, Venezia, Fondazione Venezia.

HARALD KRAEMER, *Interdependence and consequence*, in *Imagery in the 21st Century*, a cura di Oliver Grau e Thomas Veigl, Cambridge/London, MIT Press, pp. 289-312.

MAGGIE BURNETTE STOGNER, *The Immersive Cultural Museum Experience – Creating Context and Story with New Media Technology*, in "The International Journal of the Inclusive Museum" 3 n. 3, pp. 117-130.

STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali* a cura di Fabio Cirifino, Elisa Giardinia Papa, Paolo Rosa, Milano, Silvana Editoriale.

RAINEY TISDALE, *Do history museums still need objects?* in "History news", summer, pp. 19-24.

RUSHAN YAN, *Icon design study in computer interface*, in "Procedia Engineering" 15, pp. 3134-3138.

2010

FABIO ACHILLI, ANNALISA FERRARIO, GUIDO GUERZONI, *M9 step by step*, Venezia, Marsilio.

FABIO ACHILLI e GUIDO GUERZONI, *Esordi e finalità*, ivi, pp. 12-13.

ZEFFIRO CIUFFOLETTI, EDOARDO TABASSO, *Breve Storia sociale della comunicazione*, Roma, Carrocci.

LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY, *Pittura fotografia film*, 1927, tr.it. cons. Torino, Einaudi.

MAY REDFERN, *Social history museums and urban unrest: How a new generation of social history curators set out to modernize museum practice in the 1980s*, "Social History in Museums" 34, pp. 19-26.

GIOVANNA VITALE, *Il museo visibile. Visual design, museo e comunicazione*, Milano, Lupetti.

2009

GOTTFRIED BOEHM, *Il ritorno delle immagini*, in *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, a cura di Andrea Pinotti e Antonio Somaini, Milano, Raffaello Cortina Editore, pp. 39-72.

MARCO BORSOTTI, LETIZIA BOLLINI, *Reshaping exhibition & museum design through digital technologies: a multimodal approach*, in "The International Journal of Virtual Reality" 8 n.3, pp. 25-31.

PIERO BRUNELLO, *Un museo non sono cose da vedere, ma un modo di vedere le cose* (<https://storiamestre.it/2009/06/un-museo-non-sono-cose-da-vedere-ma-un-modo-di-vedere-le-cose/>)

JULIUS BRYANT, *Museum period rooms for the twenty-first century: salvaging ambition*, in "Museum Management and Curatorship" 24 n. 1, pp. 73-84.

GEORGE DIDI-HUBERMAN, *L'immagine brucia*, in *Teorie dell'immagine...* cit., pp. 241-268.

[CLAUDIO PASQUAL, *Quale museo del 900 a Mestre? Temi, archivi e immagini della città*](https://storiamestre.it/2009/06/quale-museo-del-900-a-mestre-temi-archivi-e-immagini-della-citta/) (<https://storiamestre.it/2009/06/quale-museo-del-900-a-mestre-temi-archivi-e-immagini-della-citta/>) (ultima consultazione settembre 2020).

GERFRIED STOCKER, HANNES LEOPOLDSEDER, CHRISTINE SCHÖPF, *The network for art, technology and society: the first 30 years Ars Electronica, 1979-2009*, Linz, Ars Electronica.

2008

VITTORIO BO, GUIDO HARARI, STUDIO AZZURRO, *Fabrizio De Andrè. Poesia e realtà in mostra*, Milano, Silvana editoriale.

CARY CARSON, *The end of history museums: What's Plan B?* in "Public Historian" 30 n.4, pp. 44-64.

MARIA CHIARA LIGUORI, *Muvi. Museo virtuale della vita quotidiana nel secolo XX evoluzione di un progetto*, in "Storia e Futuro. Rivista di storia e storiografia online" n. 18, pp. 1-17.

COMMITTEE OF EXPERTS, *Conceptual Basis for House of European History*, Brussels, European Union:

https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2004_2009/documents/dv/745/745721/745721_en.pdf (ultima consultazione ottobre 2020).

M. SCATTOLIN, *Si chiamerà M9, cambierà il volto del cuore di Mestre*, in "La Nuova Venezia", p. 20.

2007

ELIA BARBIANI e GIORGIO SARTO, *Mestre Novecento. Il secolo breve della città di terraferma*, Venezia, Marsilio.

FABIO CIRIFINO, PAOLO ROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, *Studio Azzurro: videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Milano, Feltrinelli.

COSTANCE CLASSEN, *Museum manners: the sensory life of the early museum in* "Journal of Social History" 40 n. 4, pp. 895–914.

VALENTINA CROCI, *Sensible object for digital environment*, in "AD Architectural Design" 77 n.6, pp. 150-153

DANIELE JALLA, *Per una storia dei musei di storia* in "Contemporanea" 10 n.3, pp. 459-471.

HENRY JENKINS, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo.

DANIEL JUDT, *Cyclorama: An Atlanta Monument*, in "Southern Cultures" 23 n. 2, pp. 23-48.

MIGLIORE+SERVETTO, *Space morphing: Migliore + Servetto temporary architecture*, Milano, 5 Continents.

PETER OTTO, *Between the Virtual and the Actual: Robert Barker's Panorama of London and the Multiplication of the Real in late eighteenth-century London*, in "Romanticism on the Net", 46: <https://www.erudit.org/fr/revues/ron/2007-n46-ron1782/016130ar/> (ultimo accesso settembre 2020).

STUDIO AZZURRO, *Museo Laboratorio della Mente. Portatori di storie. Da vicino nessuno è normale*, Milano, Silvana Editoriale.

GIACOMO VERDE, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologia*, Pisa, Edizioni BFS.

2005

MICHELA ADDIS, *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born!*, In "European Journal of Marketing" 39 (7/8) , pp. 729-736.

MICHELE BACCI, *Lo spazio dell'anima. Vita di una chiesa medievale*, Roma-Bari, Laterza.

ERIC J. HOBSBAWN, *L'età degli imperi 1875-1914*, Roma-Bari, Laterza.

JOHN SWELLER *Implications of Cognitive Load Theory for Multimedia Learning in The Cambridge handbook of Multimedia Learning*, a cura di Richard Edward Mayer, Cambridge, Cambridge University Press.

2004

LETIZIA BOLLINI, *Registica multimodale. Il design dei new media*, Milano, CLUP.

ALISON LANDSBERG, *Prosthetic memory. The transformation of american remembrance in the age of mass culture*, New York, Columbia Press.

2002

ETTORE LARIANI, *Museo sensibile*, in *Museo sensibile. Suono e ipertesto negli allestimenti*, a cura di Ettore Lariani, Milano, Franco Angeli, pp. 13-43.

2001

LETIZIA BOLLINI, *Multimodalità vs. multimedialità*, in "Il Verri" n. 16, pp. 144-148.

ANREA PINOTTI, *Il corpo dello stile. Storia dell'arte come storia dell'estetica a partire da Semper, Riegl, Wölfflin*, Milano, Mimesis.

2000

PIERLUIGI CERRI, *Allestire per...intercettare il Monstrum* in "Abitare" 401 (2000), p. 91.

GIOVANNI PINNA, *Tipologie di esposizione*, in "Nuova Museologia" 2, pp.4-8.

1999

FABIO CIRIFINO, PAOLOROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, *Ambienti sensibili. Studio Azzurro. Esperienze tra interattività e narrazione*, Milano, Electa.

GEORGE HEIN, *The Constructivist Museum*, in *The educational of the Museum*, a cura di Eilean Hooper-Greenhill, London and New York, Routledge, pp. 73-79.

1997

REMO BODEI, *Se la storia ha senso*, Bergamo, Moretti & Vitali.

I.T.S.G. "G. Massari", *Progetti di studenti e docenti dell'I.T.S.G. "G. Massari" per un museo a Mestre, Un museo a Mestre? Per un museo del Novecento, proposte di storia e dibattito*, a cura di Chiara Puppini e Fabio Brusò, Venezia-Mestre, Liberalto, pp. 98-107.

CHIARA PUPPINI e FABIO BRUSÒ, *Presentazione* ivi, pp. 5-12.

GIANDOMENICO ROMANELLI, *Conversazione con Giandomenico Romanelli*, ivi, pp. 48-55.

GIORGIO SARTO, *Conversazione con Giorgio Sarto*, ivi, pp. 73-83

MARIA TERESA SEGA, *Il museo che non c'è. Dalla scuola al museo nella città contemporanea*, ivi, pp. 89-94.

1995

SVETLANA ALPERS, *Il museo come modo di vedere*, in *Culture in mostra. Politiche e politiche dell'allestimento museale*, a cura di Ivan Karp e Steven D. Lavine, Bologna, CLUEB, pp. 3-13.

MICHAEL BAXANDALL, *Intento espositivo. Alcune precondizioni per mostre di oggetti espressamente culturali*, ivi, pp. 15-26.

STEPHEN GREENBLATT, *Risonanza e meraviglia*, ivi, pp. 27-45.

GIORGIO MAGGETTO, *Il gruppo Basilichi nel settore multimediale* in *Comunicare AVICOM 93. Atti 3° Convegno*, a cura di Marco Tonon, Cosenza, Media House Editore, pp. 107-118.

MARIA GRAZIA MATTEI, *Musei virtuali. Dal multimediale alla realtà virtuale*, in *Comunicare AVICOM 93. Atti 3° Convegno* a cura di Marco Tonon, Cosenza, Media House Editore, pp. 178-183.

VALENTINA VALENTINI, *Studio azzurro: percorsi tra video, cinema e teatro*, Milano, Electa.

1994

ERIC J. HOBSBAWN, *Il secolo breve. 1914-1991: L'era dei grandi cataclismi*, Milano, Rizzoli.

1993

GAYNOR KAVANAGH, *History in Museums in Britain: A Brief Survey of Trends and Ideas*, in *Social History in Museum. Handbook for Professionals*, a cura di David Fleming, Crispin Paine, John G. Rhodes, London, HMSO, pp. 13-26.

1982

GADDO MORPURGO, *Lo spettacolo da visitare. Allestimento e comunicazione visiva*, in "Rassegna" 10, pp. 64-65.

1980

ERIC J. HOBSBAWN, *The revival of narrative: Some comments*, in "Past & Present" 86, pp. 3-8.

1972

I caratteri generali, Torino, Einaudi.

1967

MARSHALL MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore.

Nota Sitografica

<https://www.youtube.com/watch?v=osHAJX9zR7o> Festival della Politica 2015.

<https://www.britannica.com/topic/social-history>

<http://www.shcg.org.uk/journal>

<http://www.icom-italia.org/eventi/convegno-strategie-partecipative-per-i-musei-opportunita-di-crescita-le-registrazioni-integrali/>

<https://www.internimagazine.com/projects/welcome-to-the-future/>

<https://www.youtube.com/watch?v=IyiNEzGX9Lo> Intervista alla curatrice Alessandra Bonavina della Mostra Lunar City. Vivi L'esperienza.

<https://www.youtube.com/watch?v=xIIAu0o7jXI> Festival della Politica 2018.

<https://archeologie.culture.fr/lascaux/en>

<https://capucci.org/museo-del-ix-centenario-delluniversita-di-bologna/>

<http://www.faimpavicom.org/#/work/public/bdc5c252-bd1a-4808-85c2-52bd1a480812>

<http://www.v-must.net/virtual-museums/glossary/descriptive-virtual-museum>

<http://www.faimpavicom.org/#/work/public/a3b0df0b-ac87-4903-b0df-0bac87890392>

<https://www.studioazzurro.com/category/pubblicazioni/>

<https://www.karmachina.it/portfolio/categoria/musei-mostre/>

<https://www.karmachina.it/portfolio/a-heap-of-broken-images-gorizia-1915-1918/>

<https://www.karmachina.it/portfolio/triptiko-a-vision-inspired-by-hieronymus-bosch/>

<https://www.karmachina.it/portfolio/monna-lisa-who/>

<https://www.gamification.it/gamification/meccaniche-e-dinamiche-della-gamification/>

<http://www.ciseionline.it/2012/archivio.asp>

<https://heritage.statueofliberty.org/>

<https://www.statueofliberty.org/discover/flag-of-faces/>

http://www.fondazioneprada.org/wp-content/uploads/1-Carne-y-Arena_Cannes_comunicato-stampa.pdf

<http://www.fototeca-gilardi.com/blog/lo-stereoscopio-in-trincea/>

<http://www.museodelmontesanmichele.it/>

<https://www.roots-routes.org/mostrare-una-collezione-coloniale-riflessioni-sul-futuro-rillettimento-al-museo-delle-civiltà-di-roma-intervista-a-rosa-anna-di-lella-a-cura-di-viviana-gravano-e-giulia-grechi/>

<https://www.miamarket.it/it/chi-siamo/chi-siamo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=cHtLPby7YHo> Intervista al regista Stefano Reali

http://muvi.cineca.it/Il_progetto.html

https://www.researchgate.net/publication/239062742_ImmersionEmersion_Presence_in_hybrid_environments

<https://www.cooperhewitt.org/new-experience/>

<https://www.youtube.com/watch?v=fs3AhNr5o6o> DataGloves

<https://flashbak.com/jaron-laniers-eyephone-head-and-glove-virtual-reality-in-the-1980s-26180/>

<https://medium.com/visionari/la-mostra-che-rende-larte-accessibile-ai-non-vedenti-con-la-realt%C3%A0-virtuale-9da251d6ab72>

<https://www.museoalfaromeo.com/it-it/Servizi/Pages/Cinema4D.aspx>

<https://motorvalley.it/motor-valley-virtual-tour-visita-il-museo-lamborghini-mudetec/>

http://limiteazero.net/it/lineapelle_vr.html

http://limiteazero.net/it/meet_deep_sight.html

http://limiteazero.net/it/enel_5_0.html

<http://limiteazero.net/it/numeri.html>

<http://limiteazero.net/it/contactlab.html>

http://limiteazero.net/it/baker_hughes_2020.html

http://limiteazero.net/it/corriere_sera_expo.html

<http://limiteazero.net/it/swiss.html>

http://limiteazero.net/it/fico_eataly_world.html

<http://limiteazero.net/it/dna.html>

http://limiteazero.net/it/fattorie_cremona.html

<https://www.carraro-lab.com/home/>

<https://video.corriere.it/come-visitare-expo-poltrona-casa-3d/c831bf36-15c3-11e5-8c76-9bc6489a309c>

<https://www.lindipendente.it/cinema-cult-koyaanisqatsi-di-godfrey-reggio/>

<https://www.carraro-lab.com/portfolio-item/museo-m9-ascensore-spazio-temporale/>

<https://ntrs.nasa.gov/citations/19960026482>

<http://www.visbox.com/products/cave/>

<https://www.dotdotdot.it/about>

<https://www.museodellamente.it/>

<https://www.dotdotdot.it/works/padua-botanical-garden>

<https://www.cooperhewitt.org/new-experience/>

<https://www.youtube.com/watch?v=e1-xqNEIYyk> Intervista anteprima dell'apertura della mostra "Fare gli Italiani: 1861-2011", 2011.

<https://www.youtube.com/watch?v=T9YpoF0mQCs> Intervista a Walter Barberis e Giovanni De luna curatori della mostra "Fare gli Italiani: 1861-2011", 2011.

<https://www.youtube.com/watch?v=d00N4b8UDxs> Intervista ad alcuni protagonisti del progetto della mostra "Fare gli Italiani: 1861-2011", 2011.

https://www.youtube.com/watch?v=Rs8rJH5a_gA Forum PA 2019.

<https://www.playstation.com/it-it/explore/playstation-vr/>

https://www.wipo.int/edocs/plrdocs/en/lexinnova_plr_virtual_reality.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=zP2dU4wGHdI> Intervista Leonardo Sangiorgi e Laura Marcolini di Studio Azzurro, 2018.

https://www.visitthecapitol.gov/sites/default/files/documents/brochures/low-res/CVC_18-065_VisitorGuideEd8_WebPDF.pdf

<https://europeanforum.museum/emf/history-organisation/>

<https://www.meyvaertmuseum.com/en/references>

<https://acciona-apd.com/en/portfolio-item/house-of-european-history/>

<https://www.bie-paris.org/site/fr/1851-london>

<https://historia-europa.ep.eu/it/esposizione-permanente/leuropa-rovine>

<https://historia-europa.ep.eu/it/esposizione-permanente/certezze-infrante>

<http://www.myinteractions.eu/apps/heh-web-portal/>

https://www.failteireland.ie/FailteIreland/media/WebsiteStructure/Documents/eZine/TheGathering_FinalReport_JimMiley_December2013.pdf

<https://museumsandmigration.wordpress.com/museums/>

<https://storiamestre.it/2009/01/storiamestre-sul-museo-del-novecento-di-mestre/>

<https://www.fondazionedivenezia.org/wp-content/uploads/2018/12/e902aba838cc7cae2d53d8396e510192ce6dcff4.pdf>

<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>

<https://mole24.it/2020/01/04/apertura-straordinaria-al-museo-della-radio-e-della-televisione-rai-di-torino-viaggio-nel-mondo-della-tv/>

<http://www.v->

[must.net/sites/default/files/D2.1c%20V_Must_TERMINOLOGY_V2014_FINAL.pdf](https://www.visitthecapitol.gov/sites/default/files/D2.1c%20V_Must_TERMINOLOGY_V2014_FINAL.pdf)