

LUOGHI, COMUNITÀ E CONOSCENZA

gli eventi espositivi tra partecipazione e Design

Università degli Studi di Sassari

Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica di Alghero

Dottorato in Architettura e Ambiente, XXX ciclo.

Dottorando: Alfredo Calosci

Relatore: Prof. Nicolò Ceccarelli

Università degli Studi di Sassari
Corso di Dottorato di ricerca in Architettura e Ambiente

La presente tesi è stata prodotta durante la frequenza del corso di dottorato in Architettura e Ambiente dell'Università degli Studi di Sassari, a.a. 2014/2017 - XXX ciclo, con il sostegno di una borsa di studio cofinanziata con le risorse del P.O.R. SARDEGNA F.S.E. 2007-2013 - Obiettivo competitività regionale e occupazione, Asse IV Capitale umano, Linea di Attività I.3.1 "Finanziamento di corsi di dottorato finalizzati alla formazione di capitale umano altamente specializzato, in particolare per i settori dell'ICT, delle nanotecnologie e delle biotecnologie, dell'energia e dello sviluppo sostenibile, dell'agroalimentare e dei materiali tradizionali".

La tesi è stata prodotta, altresì, grazie al contributo della Fondazione di Sardegna.

indice

Abstract

1 Oggetto della ricerca

1.1 Struttura dei contenuti

1.2 Un approccio empirico

1.3 Lo scenario

1.3.1 Oltre il consumo culturale

1.3.2 Spazi per imparare

1.3.3 Processo e progetto

1.3.4 Apprendimento sociale

1.3.5 Saper fare insieme

2 Gli eventi espositivi

2.1 Museologia: dall'autoritarismo all'autorevolezza

2.1.1 La Nuova Museologia

2.1.2 La Museologia Critica

2.2 Gli allestimenti: esibire, comunicare, coinvolgere.

2.2.1 Una relazione a tre: oggetti, spazi e sistema espositivo.

2.2.2 Un caso reale: il rinnovamento del MAN - Madrid

2.2.3 Gesamtkunstwerk

3 Il design diffuso

3.1 Verso una nuova centralità del saper fare.

3.2 Il Design come sistema

3.2 Il Design espanso

3.4 Il Design diffuso

3.5 Condividere conoscenza utile

4 Verso una economia sociale

4.1 Modelli di produzione ed intercambio nello scenario post-globalizzazione.

4.2 Il terzo settore

4.3 Costo marginale (tendente a) zero ed economia dell'abbondanza

5 Scenari collaborativi

- 5.1 Free, open, libre: la cultura hacker e lo sviluppo del software
 - 5.1.1 Remix
- 1.2.4 La World Wide Web
- 1.2.5 Open for business

- 5.2 Commons tangibili: il caso delle Common-Pool Resources
 - 5.2.1 La tragedia dei Commons
 - 5.2.2 Il dilemma del prigioniero
 - 5.2.3 Casi reali
 - 5.2.4 Informazione incompleta, trasparenza e controllo
 - 5.2.5 Governance ed autogestione

- 5.3 Il Pubblico Dominio
 - 5.3.1 L'invenzione dell'autore
 - 5.3.2 Il Sapere non è una merce
 - 5.3.3 Ibridi tra natura e cultura
 - 5.3.4 Good artist copy, Great artist steals
 - 5.3.5 L'eccezione alla regola

6 Casi di studio

- 6.1 Fundación Cerezales Antonino y Cinia (León)
 - 6.1.1 Buoni vicini
 - 6.1.2 Le origini
 - 6.1.3 Dall'Arte alla Etno-educazione

- 6.2 Museo Mater - Mamoiada
 - 6.2.1 Un patrimonio immateriale e diffuso
 - 6.2.2 Oralità ed emozione
 - 6.2.3 Una scatola nera

- 6.3 V&A - Disobedient Objects
 - 6.3.1 Militanza curatoriale
 - 6.3.2 Oggetti senza frontiere (ne barriere)
 - 6.3.3 Guardando al futuro
 - 6.3.4 Neutralità autoritaria

- 6.3.5 Partecipazione e rappresentanza
- 6.3.6 Una riappropriazione (temporanea) senza rotture

6.4 Future Heritage Lab - Waag Society - Amsterdam

- 6.4.1 Coinvolgere nuovi utenti: Operation Sigismund
- 6.4.2 Conversazioni empatiche
- 6.4.3 Diversamente esperti
- 6.4.4 Formare agenti del cambiamento
- 6.4.5 Un centro aperto

6.5 Altre esperienze

- 6.5.1 Ecomuseo La Ponte
- 6.5.2 Medialab Prado
- 6.5.3 Proyecto Patrimoni - Universidad Jaume I - Castellón

7 Sintesi

7.1 Declinare la partecipazione

7.2 Elementi di criticità

- 7.2.1 L'accesso alla progettazione
- 7.2.2 I limiti del design aperto
- 7.2.3 Allestire insieme ?

7.3 Euristiche condivisibili, linguaggio ed educazione.

- 7.3.1 Dove e quando
- 7.3.2 Comunità (inclusività e governance)
- 7.3.3 Conoscenza (aperta ed esplicita)
- 7.3.4 Educazione informale e ricerca

Bibliografia

English abstract

Ringraziamenti

indice delle illustrazioni

- 01.01 Folla in una sala del Museo del Louvre © Victor Grigas

- 02.01 David Teniers il giovane - L'Arciduca Leopoldo Guglielmo nel suo gabinetto di pittura © Museo del Prado
- 02.02 Visita medica a giovani migranti all'arrivo a Ellis Island nel 1911. © Bettmann / Getty Images
- 02.03 Google NGram Viewer: diagramma di frequenza per alcuni termini legati all'allestimento
- 02.04 Diagramma: oggetti, spazio e sistema espositivo
- 02.05 Esposizione Gesellschafts und Wirtschafts Museum - Vienna - wikimedia
- 02.06 Merida: Museo Nazionale di Arte Romano - sala centrale - © Rafael Jiménez
- 02.07 Parigi: Musée d'Orsay - wikimedia
- 02.08 D. Chipperfield - Neues Museum - Berlino - wikimedia
- 02.09 Gae Aulenti - Sezione di Arte Romanica del MNAC - Barcellona - © Museu Nacional de Arte de Catalunya
- 02.10 Museo Arqueologico Nacional: Allestimenti - © Santiago López-Pastor
- 02.11 Erik Kessels: 24 HRs in photos - © CCCB

- 03.01 Istanbul: ponte di Galata - wikimedia
- 03.02 Ezio Manzini: Design Mode Map
- 03.03 Waag Society: Co-Design

- 05.01 publicdomainreview . "Class of 2016"
- 05.02 rijksstudio-award 2017

- 06.01 Diagramma: casi di studio
- 06.02 Cereales del Condado: inaugurazione della prima edizione di TA
- 06.03 FCAYC: Una sebe viva | sistema di agricoltura di precisione
- 06.04 Museo Mater: installazione multimediale
- 06.05 Disobedient Objects : accesso all'esposizione
- 06.06 Disobedient Objects: un allestimento senza barriere
- 06.07 Disobedient Objects: how to guides
- 06.08 Big Picnic – una sessione di co-design
- 06.09 Una sessione di CoderDojo a MediaLab Prado
- 06.10 MediaLab Prado: Lo Spazio espositivo
- 06.11 Immagini raccolte per l'esposizione "l'aprofitament de l'aigua"

- 07.01 Diagramma: luoghi, comunità e conoscenza

Alfredo Calosci

Luoghi, Comunità e Conoscenza: gli eventi espositivi tra partecipazione e Design
Tesi di Dottorato in Architettura e Ambiente - Università degli Studi di Sassari

Abstract

La presente ricerca tratta di come comunità e conoscenze trovano modo di dare vita a spazi fisici e di come il design può contribuire a questo fenomeno intervenendo sia nella definizione funzionale degli spazi che nelle dinamiche di questi processi di aggregazione.

Nonostante l'enfasi con cui oggi sempre più spesso si sottolinea la natura impersonale ed intangibile del sapere – e la crescente *immaterialità* dei supporti con cui se ne distribuiscono le codificazioni – gli spazi specificamente attrezzati per la divulgazione e per la creazione di esperienze culturali continuano ad essere vivaci luoghi di incontro e di dialogo.

Secondo Z. Bauman, viviamo una epoca in cui la società si caratterizza per rappresentare i propri membri come individui e dove l'appartenenza ad una determinata comunità non è data dal luogo, dalla genealogia o dalla tradizione ma è il frutto di una scelta personale, spesso di carattere transitorio. In questo contesto l'esistenza di dinamiche di aggregazione sociale – intorno a progetti di lungo periodo e con una marcata dimensione locale – rappresenta un interessante fenomeno in *controtendenza* e sta generando interessanti sperimentazioni anche nelle contemporanee modalità di gestione culturale, sollecitando la creazione di nuovi spazi attrezzati per la condivisione del sapere. Sempre secondo Bauman, la Cultura contemporanea è orientata alla soddisfazione di esigenze individuali, agendo spesso come *tranquillante* per sedare le ansie personali più che come *stimolante* collettivo. Alcune delle sperimentazioni in atto nel campo della gestione culturale cercano di contrastare questa tendenza dominante attraverso dinamiche di carattere partecipativo. Queste iniziative, che attraversano le diverse tipologie di isti-

tuzioni tradizionalmente destinate alla cultura ed all'istruzione come Musei, Archivi, Biblioteche, Teatri ... sembrano condividere un approccio comune, quello di considerare la **partecipazione** a processi ed eventi culturali come parte della costruzione di una *critica del presente*, adottando in questo modo una prospettiva gramsciana nella quale anche lo sguardo al passato ha senso nella misura in cui ci consente di "evitare di credere che tutto ciò che esiste è naturale esista"¹.

La ricerca si centra specificamente su una delle molte modalità attraverso le quali i processi di partecipazione, che coinvolgono comunità locali, stanno generando una nuova domanda di spazi per la condivisione del sapere. Ci riferiamo alle iniziative che contemplano la realizzazione di un **evento espositivo**. Si tratta di un fenomeno relativamente recente nel panorama della gestione culturale che pur mantenendo un carattere marginale si sta progressivamente consolidando. Questi eventi, in grado di esprimere un enorme potenziale comunicativo, presentano spesso forti elementi di criticità quando vengono inserite in un processo di carattere partecipativo. Gli eventi espositivi rappresentano in questo senso un campo di osservazione privilegiato per poter analizzare il contributo dei progettisti coinvolti professionalmente in una iniziativa culturale di questa natura.

Il quadro di riferimento adottato per questa analisi è quello suggerito in varie occasioni da Ezio Manzini; in un contesto in cui i processi di progettazione tendono a coinvolgere un sempre maggiore numero di soggetti diventa cruciale analizzare le relazioni che si instaurano tra i *designer esperti* ed il resto dei portatori di interesse implicati in questa *progettualità diffusa*.

Lo scopo della ricerca è mettere in evidenza le peculiarità delle iniziative legate ad un evento espositivo rispetto alle esperienze di *co-design*, e design aperto, che si sono sviluppate in altri contesti e, in termini più generali, in relazione con altri processi di tipo collaborativo nati nell'ambito delle dinamiche di innovazione sociale. Il nostro contributo riguarda quindi la natura delle relazioni tra luoghi comunità e conoscenze nel contesto delle iniziative culturali che hanno come obiettivo la valorizzazione dei **beni comuni** ed il processo di apprendimento sociale necessario per imparare (di nuovo) a gestirli.

¹ Antonio Gramsci - "Quaderni del Carcere"

1 Oggetto della ricerca

1.1 Struttura dei contenuti

Il quadro teorico di riferimento della ricerca, si articola intorno a 4 grandi aree tematiche.

La prima è legata all'ambito **museologico** e **museografico** e ci consentirà di analizzare le iniziative partecipate nel contesto più ampio delle riflessioni maturate nel seno della *museologia critica* e, in termini più generali, di seguire l'evoluzione delle relazioni tra le istituzioni culturali e le rispettive comunità di utenti (Janes 2012). In questa direzione sarà poi utile sintetizzare alcune tendenze in atto nel campo dell'allestimento per sottolineare il carattere sempre più marcatamente multidisciplinare, e la crescente complessità, del processo di ideazione degli spazi espositivi in una area disciplinare in cui la museografia più tradizionale si trova a contatto con tecniche e linguaggi provenienti dall'arte concettuale e dalla realizzazione di installazioni *site specific* (Krauss 1979).

La seconda area di studio riprende alcune tematiche dell'attuale dibattito disciplinare intorno al **Design**. Nel quadro più generale del dibattito riguardo le relazioni tra i progettisti *esperti* e gli utenti finali, cercheremo di chiarire in che misura sia possibile conciliare la natura partecipativa delle iniziative culturali di cui ci stiamo occupando con l'elevato livello di specializzazione richiesto da un allestimento professionale. L'indagine confronterà una visione del Design come *fenomeno emergente* da un complesso sistema di relazioni tra molteplici soggetti con la presenza, oggettiva e tangibile, di un bagaglio di conoscenze empiriche e di una sensibilità personale di cui solo i progettisti professionisti sono portatori (Manzini 2017).

Una terza area di investigazione consentirà di mettere in relazione il superamento di determinate logiche legate al *consumo culturale* con le dinamiche di *de-mercantilizzazione* che stanno emergendo nell'ambito dell'**economia sociale**. Autori come Giorgio Ruffolo, ed altri esponenti della sinistra riformista, hanno infatti sottolineato la forte componente di tipo culturale che sta alla base di questo processo di riappropriazione collettiva di determinati ambiti della vita economica e la necessità di un diffuso processo di apprendimento sociale per la sperimentazione di modelli alternativi basati su uno sviluppo di tipo qualitativo.

Ci occuperemo infine della nuova sensibilità culturale e degli aspetti di carattere tecnologico che hanno consentito un ormai consolidato processo di riscoperta dei *commons* (**beni comuni**). Ripercorrendo, nella lettura offerta da Richard Sennet, alcune delle esperienze più significative nel quadro dei nuovi scenari di collaborazione, come il movimento nato intorno al *software* aperto descritto da Richard Stallman o la gestione comune di determinate risorse naturali analizzata da Elinor Ostrom, potremo mettere a fuoco i concetti necessari per una corretta lettura di queste dinamiche collettive e per una migliore comprensione delle relazioni esistenti tra le comunità che alimentano la sfera intangibile della conoscenza aperta e le nuove formule aggregative che danno luogo ad una domanda di *altri* spazi attrezzati per la condivisione del sapere.

1.2 Un approccio empirico

Sulla base di questo quadro teorico, e dei diversi contributi disciplinari consultati, abbiamo messo a punto una *griglia di lettura* che ci ha consentito di selezionare, tra le molte esperienze in atto, una serie di casi di studio che riguardano diverse tipologie istituzionali e differenti ambiti della gestione culturale. La metodologia adottata nel corso della ricerca si basa infatti sull'analisi qualitativa dei dati raccolti direttamente sul campo attraverso interviste, incontri diretti e visite in loco (Muratowsky).

Si tratta, in ogni caso, di esperienze che si articolano intorno ad uno **spazio fisico** e che presentano un forte legame con le **comunità** da cui prendono avvio per mezzo di diversi meccanismi di **partecipazione**.

1.3 Lo scenario

1.3.1 Oltre il consumo culturale

L'ideazione e realizzazione di eventi espositivi nel contesto di iniziative culturali di tipo partecipativo rappresenta un fenomeno emergente che si è sviluppato prevalentemente ai margini delle grandi istituzioni orientate al consumo culturale (Ritzer, Jurgenson 2010). Questo nuovo scenario vede una graduale sovrapposizione dei ruoli, una volta chiaramente distinti, tra chi visita e chi espone. Il tratto nuovo di questa complessa relazione è infatti il crearsi di quelle condizioni di complicità che caratterizzano i rapporti tra *prosumer* nel contesto dell'economia sociale (Pistone 2014).

Questo processo si inserisce nel contesto delle più ampie trasformazioni indotte dall'evoluzione tecnologica che hanno comportato un sostanziale aggiornamento delle modalità operative di tutte le istituzioni: Musei, Archivi, Biblioteche... a cui tradizionalmente erano demandati i compiti di divulgazione culturale. Queste istituzioni tradizionali, oltre ad avere adottato, in buona misura, una visione maggiormente centrata nell'utente, hanno dovuto affrontare il processo di progressiva digitalizzazione di molti dei propri servizi. Spesso infatti determinate funzioni tradizionali sono state direttamente assorbite dalla rete o hanno smesso di avere alcuna utilità.

Queste trasformazioni hanno comportato anche una profonda evoluzione nell'uso degli spazi, creando l'opportunità di offrire nuovi servizi e consentendo, in alcuni casi, un diverso tipo di relazione con le comunità di utenti.



Fig. 01.01 - Folla in una sala del Museo del Louvre - © Victor Grigas

Molte delle funzioni che fino a non molto tempo fa erano patrimonio esclusivo di determinate istituzioni culturali tendono oggi ad essere condivise e a sovrapporsi nella programmazione dei diversi centri. Non è raro trovare archivi che organizzano attività didattiche per pubblico in età scolare, orti botanici con una programmazione regolare di eventi espositivi, musei di arte contemporanea che sono anche centri di produzione artistica o biblioteche che offrono attività di progettazione. L'evoluzione delle biblioteche rappresenta forse uno dei casi più emblematici. Il processo di digitalizzazione ha modificato in modo drastico le modalità di accesso all'informazione, un tempo associata esclusivamente ai supporti analogici, convertendo le biblioteche in punti di accesso pubblico alle reti digitali e in luoghi di aggregazione che ospitano gruppi di lettura e di studio, aprendo il ventaglio di attività alle esigenze di un pubblico di prossimità.

A questa logica di progressiva digitalizzazione sembrerebbero invece sfuggire gli eventi espositivi. Il processo di digitalizzazione non solo non ha saputo creare, almeno fino ad ora, una efficace alternativa digitale all'esperienza diretta ma al contrario, grazie alle nuove tecnologie ed al processo di convergenza digitale dei media, ha arricchito questa esperienza di nuove risorse comunicative che la rendono più immersiva ed interattiva (Polano, 2012).

1.3.2 Spazi per imparare

Il design degli allestimenti è oggi, a tutti gli effetti, una attività altamente multidisciplinare che contempla l'utilizzo di un ampio ventaglio di risorse multimediali e di diverse modalità di interazione. Le capacità per poter esprimere il potenziale comunicativo di una esperienza espositiva richiedono quindi un alto livello di specializzazione professionale.

Pur rimanendo essenzialmente una disciplina fortemente vincolata alla definizione degli spazi, nella formalizzazione delle proposte progettuali rientrano anche molti altri aspetti che contribuiscono a definire le caratteristiche di questi interni cognitivi artificiali. Planimetrie, sezioni e schizzi volumetrici iniziano ad essere insufficienti nella documentazione di un progetto museografico che include attualmente anche elementi propri della sceneggiatura e della coreografia.

La varietà dei supporti documentali, unita al carattere spesso effimero di queste iniziative, comporta serie difficoltà nel processo di documentazione delle esperienze passate privando spesso lo studio della disciplina di una

delle sue principali fonti primarie. Gli allestimenti tendono inoltre ad adattarsi a contesti spaziali specifici rendendo difficilmente riproducibile una stessa proposta progettuale in ambiti diversi.

L'insieme di queste caratteristiche sembrerebbero collocare la progettazione di eventi espositivi al margine delle dinamiche collaborative affermatesi negli ultimi decenni e delle numerose esperienze di design aperto, o di design diffuso, che si sono consolidate in altri ambiti della progettazione. Il forte livello di specializzazione crea inevitabilmente serie barriere, anche semplicemente di carattere linguistico, nel dialogo tra diversi interlocutori; le difficoltà nella documentazione delle esperienze passate ostacolano la creazione di sistemi di conoscenza aperta e la forte specificità delle proposte progettuali impedisce, in buona misura, la possibilità di riutilizzare determinate soluzioni, adattandole a contesti diversi, o apportando miglioramenti incrementali.

1.3.3 Processo e progetto

I processi di tipo partecipativo che si sviluppano nell'ambito della gestione culturale richiedono una interlocuzione fluida tra soggetti con profili diversi e con differenti livelli di specializzazione professionale. Queste circostanze modificano sostanzialmente il ruolo assegnato agli esperti, la definizione del processo tende infatti ad occupare la centralità fino ad ora attribuita all'elaborazione del progetto.

La capacità di mettere a punto un metodo, in grado di portare ai risultati desiderati, sembrerebbe così prevalere sull'abilità nel prefigurare i dettagli di una proposta progettuale. Anche nel nostro caso specifico si tratterà quindi di verificare in che misura il contributo dei designer esperti abbia riguardato i diversi aspetti metodologici del processo partecipativo nelle diverse fasi delle iniziative analizzate.

La nostra ipotesi è infatti che queste esperienze debbano essere valutate non solo in termini contestuali ma anche nel quadro più generale del diffuso processo di apprendimento che accompagna le iniziative di innovazione sociale. Come avremo modo di illustrare nell'analisi dei casi di studio, gli eventi espositivi legati a processi di partecipazione tendono a configurarsi come momenti chiave di iniziative che si sviluppano su un arco temporale più ampio. Valutarne l'impatto in relazione alle dinamiche di innovazione sociale significa quindi verificare in che misura abbiano potuto contribuire alla

riappropriazione di determinati ambiti della vita sociale ed economica ed alla capacità di generare nuovi contesti di azione nel terreno a cavallo tra il pubblico ed il privato.

1.3.4 Apprendimento sociale

L'innovazione sociale è indissolubilmente legata alla gestione collettiva dei beni comuni. I *commons*, ovvero i beni condivisi da una determinata comunità indipendentemente dal loro status giuridico, costituiscono sia il mezzo che il fine di questi particolari processi di innovazione.

Uno degli aspetti centrali di questa ricerca è quindi quello di provare a capire in che misura una attività progettuale specializzata e fortemente legata a un luogo, oltre che al contesto di origine, potesse inserirsi ed integrarsi all'interno delle esperienze collaborative che hanno contribuito, negli ultimi anni, alla consolidazione delle attività - economiche e culturali - legate ai beni comuni.

La riscoperta dei *commons* è stata possibile grazie alla diffusione di strutture organizzate in rete, non necessariamente digitali, che ha favorito lo sviluppo di una nuova sensibilità culturale ed ha saputo trarre profitto delle opportunità offerte dal nuovo contesto tecnologico. Questo processo di riappropriazione collettiva ha riguardato soprattutto i beni intangibili e determinate risorse naturali (*Common Pool Resources* - CPR). Nella prima tipologia rientrano i prodotti del lavoro intellettuale e creativo, come nel caso del *software* aperto (Stallman 2002), gli elementi intangibili dei beni culturali di dominio pubblico o la *codificazione di processi* distribuita in forma di conoscenza aperta. Il caso dei CPR riguarda invece quelle risorse naturali, come ad esempio i sistemi di irrigazione, i banchi di pesca o i pascoli collettivi, che, per loro natura, presentano la caratteristica di essere appropriabili individualmente e di essere disponibili in uno stock determinato, finito e circoscritto. Pur trattandosi di risorse rinnovabili, i CPR richiedono un sistema normativo di gestione dato che la continuità di questi beni potrebbe essere compromessa da uno sfruttamento eccessivo.

In entrambi i casi, la letteratura scientifica consultata, sembra evidenziare almeno due aspetti rilevanti, entrambi strettamente legati alla natura collettiva della creazione / gestione di questi beni comuni.

Il primo aspetto riguarda l'inadeguatezza dei tradizionali modelli teorici di riferimento per descrivere e comprendere le dinamiche in atto. E. Ostrom

sottolinea nel suo studio sui CPR (1999) i limiti dei tradizionali modelli economici, basati su scelte individuali e su un certo tipo di razionalità economica, incapaci a suo giudizio di descrivere lo scenario reale dove si sviluppano le azioni degli individui e di interpretare correttamente un contesto in cui la mancanza di anonimato, e la convivenza quotidiana, portano a contemplare anche opzioni di carattere preminentemente emotivo.

Il secondo aspetto concerne il ruolo centrale svolto dalla *governance* di queste iniziative e sottolinea l'importanza del processo di mediazione collettiva, in un contesto di ampia autonomia e con un elevato grado di autogestione, nella messa a punto di un sistema di gestione efficace basato su poche regole specifiche e di facile applicazione.

Nessuno di questi due aspetti: la gestione dei meccanismi di governance di una comunità di utenti o l'elaborazione di modelli teorici di analisi, sembrerebbero far parte delle competenze tradizionali di un progettista. Le iniziative culturali di tipo partecipativo possono svolgere una importante funzione nei processi di innovazione sociale nella misura in cui si dimostrano in grado di contribuire alla sfera dei beni comuni. Affinché questo possa avvenire è necessario diffondere un processo di apprendimento sociale articolato su tre aspetti essenziali. Al *saper fare*, di cui i progettisti sono portatori, dovrà affiancarsi la capacità di elaborare modelli teorici di analisi - il *saper conoscere* - ed un maggior coinvolgimento individuale nella gestione dei beni comuni - *il saper convivere*.

I processi partecipativi, e più in generale le esperienze di tipo collaborativo che hanno luogo nelle nuove tipologie di spazi per la condivisione del sapere, possono contribuire a questi processi di apprendimento sociale offrendo l'opportunità di sviluppare il *saper fare*, il *saper conoscere* ed il *saper convivere* in modo simultaneo.

1.3.5 Saper fare insieme

Tra le nuove tipologie di spazi attrezzati per la conoscenza si possono includere realtà molto diverse che vanno dai *FabLabs* ai nuovi centri di produzione artistica passando per i centri culturali autogestiti, i laboratori urbani, o una varietà di spazi utilizzati per la celebrazione di *hackathon* o delle più diverse iniziative di educazione informale (Kera 2011).

Una delle caratteristiche di questi luoghi di aggregazione è la costante sperimentazione di nuovi formati di attività che coniugano, quasi senza soluzione

di continuità, i momenti di produzione, le occasioni di formazione informale e quelle di socializzazione. Molte di queste esperienze si collocano chiaramente al di fuori delle dinamiche di consumo culturale ed offrono diversi meccanismi di partecipazione attiva ai processi di gestione. Allo stesso tempo le attività programmate non si limitano agli aspetti di carattere ricreativo ma tendono ad integrarsi nell'esperienza professionale dei soggetti che vi partecipano, comportano un certo livello di attivismo sociale o assumono una connotazione di carattere politico e rivendicativo.

A differenza di altri contesti, il carattere informale di queste esperienze consente di affrontare i possibili insuccessi, che di fatto si verificano con certa frequenza, senza preoccuparsi eccessivamente delle conseguenze che ne derivano, assumendoli in modo naturale come un rischio inevitabile della sperimentazione. La tolleranza nei confronti dei possibili insuccessi è solo uno dei molti insegnamenti, nati in questi spazi di collaborazione e sperimentazione, che sono entrati a formare parte del bagaglio di conoscenze che ha reso possibile lo sviluppo delle esperienze che analizzeremo tra i casi di studio.

2 **gli eventi espositivi**

*Non so quando finirà questa orgia di eventi spettacolari, con
cui si cerca invano di far amare la pittura a un pubblico che
non la ama
(Pietro Citati)*

L'emergere dei processi di tipo partecipativo nella realizzazione di eventi espositivi rientra tra le trasformazioni che hanno riguardato le politiche di gestione culturale a partire, per lo meno, dagli anni '70 dello scorso secolo.

Il fenomeno si è sviluppato parallelamente al processo di ridefinizione delle forme di attivismo politico e sociale nate a partire dalla *controcultura* espressa dai movimenti giovanili di contestazione avvenuti in Europa e in Nord America dalla fine degli anni '60. Da questo contesto scaturirono infatti nuove esperienze di partecipazione, anche nel campo della progettazione architettonica e urbanistica, e la sperimentazione di diverse modalità di autogestione.

Ai fini del nostro discorso ci è sembrato opportuno articolare l'indagine sullo stato attuale del dibattito – nell'ambito della museologia e della museografia – seguendo l'evoluzione delle relazioni tra quattro concetti chiave: gli **oggetti** in esposizione (*musealia*), il **pubblico** di riferimento, le **realità territoriali** implicate nel processo e le **entità politiche** coinvolte.

2.1 Museologia: dall'autoritarismo all'autorevolezza

Il Museo rappresenta da sempre il luogo dell'*esperienza sensibile* dove poter sperimentare, in prima persona, la presenza di *oggetti singolari* (Deloche 2007). La natura di questi oggetti, o le vicende legate all'origine di una determinata collezione, costituivano tradizionalmente il principale elemento di identità di una istituzione museale.

La funzione didattica di queste istituzioni inizia con l'apertura al pubblico dei luoghi che avevano accolto queste collezioni. L'apertura al pubblico sottolinea il nuovo *status* delle collezioni, ora convertite in *beni comuni*, co-



Fig. 01 - David Teniers il giovane - L'arciduca Leopoldo Guglielmo nel suo gabinetto di pittura

me parte del patrimonio pubblico di una nazione, di un luogo e di una determinata comunità.

Il museo moderno, patrimonio dei cittadini, nasce con la rivoluzione francese e contribuisce nel secolo successivo a consolidare gli ideali dello *stato-nazione* (Desvallées, Mairesse, 2005).

Solo a partire dalla seconda metà del secolo scorso aumenta, in modo considerevole, la tipologia di oggetti e fenomeni considerati come parte del *patrimonio culturale* in un processo parallelo alla perdita di *sacralità* del museo e ad una maggiore attenzione alle questioni di tipo pedagogico e, in termini più generali, a una maggiore orientazione verso la *qualità* dell'esperienza dell'utente. Allo stesso tempo, con l'affermarsi del *turismo di massa*, il museo cede in parte la sua funzione simbolica, come elemento di identità nazionale, ed entra a formare parte di un circuito legato all'offerta turistica di un luogo ed al consumo culturale (León 1978).

Il senso di queste trasformazioni è rintracciabile nelle successive definizioni di Museo come principale oggetto di studio della Museologia – la disciplina scientifica che si è consolidata, in epoca relativamente recente, intorno alle molteplici funzioni di questa storica istituzione.

Secondo la più recente definizione adottata dall'*International Council of Museums* (ICOM):

Il Museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificamente le espone per scopi di studio, istruzione e diletto.

(ICOM: risoluzione adottata nella 22 Assemblea Generale - Vienna, 24 Agosto 2007)

Premettendo il fatto che esistono molte e diverse definizioni di Museo, e che quella proposta dall'ICOM non è quindi né l'unica né necessariamente la più autorevole, è utile sottolinearne alcuni aspetti, soprattutto in relazione ad altre definizioni precedenti.

Vi è infatti, in primo luogo, un riferimento esplicito ai **beni intangibili**. Questa menzione consente di superare l'idea che il patrimonio culturale sia legato esclusivamente a determinate categorie di oggetti e permette di considerare come *musealia* a qualsiasi testimonianza in grado di evocare un fenomeno di interesse culturale.

Allo stesso tempo ammette esplicitamente una funzione di carattere ricreativo riconoscendo che l'esperienza formativa può essere intesa anche come una attività di **svago** e divertimento. Infine, pur menzionandola espressamente, assegna un ruolo meno preminente, in termini relativi, all'attività ricerca a beneficio delle funzioni di carattere divulgativo.

Lo spirito generale di questa definizione è largamente condiviso e costituisce una sorta di *denominatore comune* alle diverse sensibilità presenti nell'attuale dibattito disciplinare (Lorente 2015). Solo pochi aspetti, come ad esempio il fatto che i Musei vengano definiti come entità *senza scopo di lucro*, sollevano alcune perplessità.

La definizione dell'ICOM non si esprime su alcune questioni aperte. Pur affermando che il museo è *al servizio della società* e *aperto al pubblico*, non vengono infatti fornite ulteriori indicazioni riguardo al *come* questa missione dovrebbe essere portata a termine o – per essere più precisi – a *chi* corrisponda orientare e mettere in pratica attività quali: collezionare, acquisire, studiare, comunicare, educare, divertire, etc. Rimane quindi aperta la questione che riguarda i meccanismi di partecipazione che fanno in modo che un Museo possa essere *autorevole* senza essere *autoritario* (Shelton 2013).

Dopo un periodo di lunga sedimentazione e sostanziale stasi, il Museo è stato oggetto di un processo di rapida trasformazione. Fino alla fine degli anni '60 il Museo era spesso percepito come una istituzione residuale, ancorata al passato e come l'espressione di una concezione elitista e conservatrice della cultura (Bourdieu 1966). Era ancora prevalente la concezione del Museo come una istituzione legata ad una specifica collezione, a una esposizione permanente e ad un edificio storico nel quale un ristretto nucleo di esperti velavano gelosamente sull'ortodossia di un determinato aspetto del sapere.

Già a partire dagli anni '80 la percezione generale iniziava a cambiare drasticamente, anche grazie al successo di grandi mostre monografiche – promosse anche in ambiti non strettamente museali – che stabilirono probabilmente un primo antecedente di certe dinamiche di consumo culturale che emergeranno con forza successivamente (Montanari, Trione 2017). Si pensi ad esempio alla programmazione di quegli anni a Palazzo Grassi (Venezia) o a quella di Palazzo Reale a Milano. Si era alle porte di una nuova grande stagione dell'architettura museale che dal rinnovamento del Louvre del 1989 – con la piramide di I.M. Pei – fu in crescendo fino a marcare un autentico punto di svolta con il noto *effetto guggenheim*, generato dall'intervento di Frank Gehry a Bilbao e dal suo sorprendente impatto sulle dinamiche turistiche locali (Moix 2010).

La museologia è stata almeno fino agli anni '70, ed in buona misura continua ad essere ancora oggi, una disciplina con un forte carattere empirico.

Il processo che ha portato a un maggiore approfondimento del carattere scientifico e della dimensione culturale della disciplina è iniziato all'interno delle strutture tecniche e amministrative a cui era affidata la gestione dei musei.

André Malraux, lo scrittore e politico francese che dal 1958 al 1969 fu il primo titolare del nuovo Ministero degli Affari Culturali, rappresenta, in questa prospettiva, una interessante figura di transizione. Malraux fu artefice di una ambiziosa politica statale di valorizzazione del patrimonio nazionale, con un forte carattere *identitario*, diretta a un *pubblico di massa* – mantenendo in molti aspetti l'impostazione di carattere illuminista. Allo stesso tempo iniziò un processo di decentralizzazione di questa azione statale, con la creazione di una rete capillare di *Maisons de Jeunes et de la Culture* e di altre infrastrutture culturali, favorendo una diversificazione del concetto di patrimonio e promuovendo, ad esempio, politiche di valorizzazione dell'archeologia industriale (León 1978).

Nel 1965, durante il mandato di Malraux, Frank Oppenheimer, il fondatore e primo direttore dell'Exploratorium di San Francisco, visitava i musei europei grazie ad una borsa di studio della Fondazione Guggenheim.

Oppenheimer, fisico di formazione, era all'epoca docente nell'*University of Colorado* dove aveva avuto modo di sviluppare una biblioteca di esperimenti come guida per le attività didattiche di laboratorio. Durante il viaggio in Europa, Oppenheimer maturò l'idea che un nuovo Museo delle Scienze avrebbe potuto costituire un importante risorsa per l'insegnamento, in ambito scolastico, delle discipline scientifiche.

L'Exploratorium di San Francisco, inaugurato nel 1969, ha rappresentato per molti anni il modello di riferimento non solo per i musei di carattere scientifico ma per tutte le istituzioni che hanno fatto dell'esperienza didattica e del "proibito non toccare" il loro principale nucleo di attenzione.

Nel 1971, solo due anni dopo l'inaugurazione dell'Exploratorium, aveva luogo a Grenoble la IX conferenza generale dell'ICOM dove l'allora direttore, Hugues de Varine, accennò per la prima volta al concetto di **ecomuseo**. Varine era succeduto nell'incarico di direttore dell'ICOM a Georges Henri Rivière nel 1965 ed entrambi sono considerati tra i principali iniziatori di un processo di profonda trasformazione della museologia - oltre che i promotori di una nuova tipologia di museo su base comunitaria.

Rivière aveva collaborato per lungo tempo con il *Musée d'ethnographie du Trocadéro* – prima che si convertisse nell'attuale *Musée de l'Homme* – dove, sotto la direzione di Paul Rivet, aveva organizzato intorno a 70 esposizioni temporali con l'obiettivo di reinterpretare le collezioni del Museo. Dal 1937 fu direttore del *Musée des arts et des traditions populaires*, sempre nel campo

dell'etnografia. Varine sarà invece il principale promotore del primo ecomuseo, il *Musée de l'Homme et de l'Industrie: Ecomusée de la Communauté urbaine Le Creusot-Monceau-les-Mines*, aperto in Borgogna nel 1974.

L'idea di ecomuseo inverte il senso delle relazioni tra *oggetti, territorio, abitanti* ed *istituzioni* così come si erano espresse fino ad allora in un museo tradizionale. Una impostazione che, a ben vedere, si collega a ciò che proprio in quegli anni stava accadendo con il concetto di *paesaggio* come bene di interesse culturale.

L'idea di ecomuseo include agli abitanti di un territorio, ed alle loro attività, con l'obiettivo di associarli attorno ad un comune processo di valorizzazione del patrimonio culturale. La partecipazione degli abitanti ed il loro riconoscimento come attori imprescindibili nelle politiche di sviluppo locale diventano quindi il principale elemento di riconoscibilità di queste iniziative.

L'ecomuseo non si occupa esclusivamente delle attività strettamente museali, come la conservazione, la esposizione al pubblico o la divulgazione, ma si propone come uno strumento al servizio di uno *sviluppo locale*, non necessariamente basato solo sul turismo, includendo il normale ritmo delle attività lavorative come parte del patrimonio da valorizzare (Desvallées & Mairesse 2010).

La radice *eco-*, che contraddistingue questi musei di carattere comunitario, va quindi intesa come un riferimento a un "complesso sistema di relazioni" tra un territorio ed i suoi abitanti e non semplicemente come evocazione di un ambiente naturale. È significativo a questo riguardo che l'*Ecomusée de la Communauté urbaine Le Creusot-Monceau-les-Mines* si sia sviluppato in un contesto legato all'industria, all'estrazione mineraria ed alle testimonianze di archeologia industriale, in una zona non particolarmente interessante per quanto riguarda la fauna o la vegetazione.

2.1.1 La Nuova Museologia

Le trasformazioni appena descritte avranno un impatto considerevole nella Museologia degli anni a seguire, il cui effetto perdura fino ai nostri giorni.

Pur in assenza di una definizione consolidata e condivisa di *nuova museologia* (NM) è opinione comune che la disciplina abbia subito, a partire dai primi anni '70, un autentico *cambio di paradigma*. Gli elementi che caratterizzano questa seconda fase della disciplina possono facilmente riassumersi in due aspetti essenziali: una maggiore attenzione verso la **didattica**

ed una diversa relazione con la propria **realtà territoriale**; in entrambi i casi ciò che viene riconosciuta è una nuova centralità dell'**utente**.

I musei iniziano quindi ad occuparsi del *pubblico*, delle sue esigenze, limitazioni, aspettative ... ovvero non solo del cittadino inteso in senso generico come depositario, in ultima istanza, del patrimonio culturale raccolto e conservato nelle collezioni.

Inizia quindi a farsi strada una utile distinzione tra utenti, visitatori, residenti, consumatori, spettatori, *audience*, turisti, pensionati, studenti, famiglie, ... cui fa seguito l'idea di diversificare l'esperienza della visita in funzione delle diverse sensibilità. Il caso più estremo è rappresentato dai musei comunitari dove il concetto di pubblico si *diluisce*, fino a comprendere l'intera popolazione dell'area coinvolta, tanto da non potersi più considerare come un *target* del processo di valorizzazione culturale ma come uno dei suoi principali attori.

Il terreno privilegiato della *nuova museografia* è costituito dalle tipologie emergenti di istituzioni culturali come i musei scientifici, i musei sociali, i centri culturali e altre iniziative che collocano la valorizzazione dei beni culturali nel contesto delle politiche di sviluppo locale. Ciononostante, con tempi ed intensità variabili, l'impatto di questo nuovo *paradigma di gestione* si è notato anche nei musei di taglio più *convenzionale*.

Nel caso specifico degli *ecomusei*, vale la pena sottolineare come queste iniziative, che rappresentino una *frazione*, per molti aspetti trascurabile, dell'offerta museale complessiva, abbiano svolto un ruolo determinante nel processo che ha portato al riconoscimento formale degli aspetti intangibili del patrimonio.

Il concetto con cui potremmo sintetizzare le trasformazioni indotte dalla NM è quello di **mediazione culturale**, l'insieme di attività che consentono a una istituzione museale di: "... costruire ponti tra ciò che è esposto (contemplazione) ed i significati di cui questi oggetti e luoghi sono portatori (conoscenza)." (Desvallées & Mairesse 2010).

Nell'ambito dei lavori dell'*International Committee for Museology (ICOFOM)*, il comitato dell'ICOM dedicato alla museologia, Martin Schärer da una definizione di Museo centrata essenzialmente su questo aspetto affermando che: "... è il luogo dove le cose e i loro valori sono conservati, studiati e comunicati, come segni che interpretano fatti assenti" (Schärer, 2007).

Lo maggiore presenza di supporti didattici e lo sviluppo di strutture narrative nelle sale dei musei ha contribuito, in alcuni casi fino all'eccesso, a *desacralizzare* l'esperienza della visita. Le sezioni di didattica e/o di divulgazione dei musei rappresentano oggi una realtà consolidata, così come le esposizioni temporali, le sale conferenze, le aule didattiche, le audioguide, i cataloghi o i servizi di ristorazione.

Il concetto di mediazione culturali, in alcuni casi, va oltre il rapporto evocativo tra *oggetti* e *conoscenza* ed include le relazioni tra i soggetti, la condivisione delle esperienze educative e la creazione di una diversificata comunità di utenti attorno all'istituzione culturale.

2.1.2 La Museologia Critica

La natura di questi *processi inclusivi* e un maggiore *relativismo storico*, nell'elaborazione della visione storiografica con cui interpretare i significati evocati dalle collezioni, sono l'oggetto di una nuova sensibilità museografica nota come *museologia critica* (MC).

Su invito di Rivière e di altri protagonisti della NM, la disciplina aveva già smesso di occuparsi principalmente degli *aspetti operativi* per iniziare una riflessione di carattere teorico sul ruolo dei Musei all'interno della società e sull'evoluzione storica di questa relazione.

La MC, nata nel mondo anglosassone sotto l'influenza di studi di carattere antropologico, adotta una posizione epistemologica prossima al *costruttivismo* affermando che la Storia non esiste come entità indipendente dalla percezione umana, e dai processi di cognizione, e che il processo attraverso il quale si creano i quadri esplicativi di riferimento, con cui ordiniamo una serie di fatti in una sequenza di relazioni di causa ed effetto, è di fatto una *costruzione sociale* legata ad un contesto, a una serie di attori ed a un determinato momento storico (Certau 1978).

Questa prospettiva comporta alcune implicazioni che riguardano il *collezionismo* ed il processo che converte determinati oggetti in *musealia*. Da un lato perché il valore evocativo di un oggetto è destinato a cambiare nel corso della storia, dall'altro perché anche il fatto di modificare il contesto di un oggetto, convertendolo ad esempio in *musealia*, ne modifica profondamente lo status (Shelton 2013).

La terminologia utilizzata dalla MC ricorre spesso ai concetti elaborati nel seno della *Actor-Network Theory* (ANT), l'approccio sociologico sviluppato a partire dagli anni '80 presso il *Centre de sociologie de l'innovation de Mines*

ParisTech, per analizzare, sullo stesso piano, le dinamiche tra istituzioni, attori, oggetti e discorsi – senza distinguere sul piano ontologico tra le entità che concorrono a un processo di significazione – secondo le indicazioni del semiologo lituano Algirdas Julien Greimas (Greimas 1974).

Uno dei concetti chiave nel quadro della ANT è quello di *cartografia delle controversie*. Questo metodo di analisi è stato introdotto per analizzare le *controversie scientifiche* e per poter osservare empiricamente come (anche) le verità scientifiche vengono costruite attraverso un lavoro di negoziazione degli attori coinvolti (Venturini 2008).

Sulla base di queste premesse di carattere teorico, sul piano strettamente operativo l'attenzione della MC si centra prioritariamente su tre aspetti: gli attori (*Agencies*), il discorso e le strategie narrative adottate nella comunicazione.

Le prime indicazioni pratiche di questo nuovo atteggiamento riguardano gli assetti istituzionali. Secondo la MC il museo non può continuare ad essere inteso come il tempio dell'*ortodossia scientifica* – della disciplina in oggetto – ma deve convertirsi nel luogo dove emergono le *controversie*, e dove se ne elabora la *cartografia*. Questa affermazione parte da una riflessione critica sul processo che ha portato alla costituzione ed alla istituzionalizzazione delle collezioni, delle esposizioni e della pedagogia ad esse associata e si propone di rendere esplicite, e contestualizzare, le relazioni tra i diversi attori coinvolti. Il museo dovrebbe quindi *assorbire* anche i conflitti, le contraddizioni e le resistenze generate dal proprio operare. In un contesto caratterizzato da una minore *omogeneità culturale*, il contributo di queste istituzioni alla costante costruzione di un *ordine sociale* consisterebbe nel rendere esplicito questo ininterrotto processo di negoziazione (Shelton 2013).

La cartografia delle controversie, oltre a rappresentare le relazioni di potere in atto, "... impedisce a chi la pratica di ricorrere a qualunque forma di autorità esterna per provare la validità delle sue osservazioni-descrizioni" (Venturini 2008).

La MC presta una particolare attenzione alle *metodologie collaborative* di tipo inclusivo – tra cui, in senso lato, la partecipazione – attraverso le quali è possibile esprimere la diversità culturale di una comunità. Un esempio di questa sensibilità è dato, ad esempio, dall'abbandono della radicata abitudine a non firmare i testi e le cartelle che accompagnano una esposizione.

Per quanto riguarda gli aspetti narrativi, la MC predilige un atteggiamento



Fig. 02.02 - Visita medica a giovani migranti all'arrivo a Ellis Island nel 1911. © Bettmann / Getty Images

decostruttivista di incredulità verso “... la natura totalizzante dei meta-racconti ispirati da una qualche forma di verità trascendente o universale” (Lyotard 1981).

L'impostazione didattica tende quindi a privilegiare gli aspetti legati alla problematizzazione di una tematica e si orienta verso la costruzione di esperienze dalle quali il visitatore possa uscire con più domande che risposte. Si tratta quindi di un approccio pedagogico che cerca di evitare le nozioni *trascendenti* offrendo al visitatore gli stimoli necessari ad una riflessione di carattere più personale.

L'attenzione prestata alla definizione dell'esperienza della visita, fino ai minimi dettagli dell'allestimento, affievolisce i confini che delimitano *museologia* e *museografia* come entità separate. La continuità tra il momento della concettualizzazione, la reificazione, la progettazione ed il montaggio dei diversi supporti narrativi diventa un elemento imprescindibile per garantire una lettura trasparente di tutto il processo di elaborazione della proposta culturale che ha portato alla celebrazione di un evento espositivo.

Alcune delle riflessioni nate nel seno della MC hanno avuto una notevole influenza nel dibattito disciplinare e nelle politiche culturali. Gli effetti sono chiaramente visibili in molti dei musei nati a partire dagli anni '90. Tra questi, un caso particolarmente emblematico è rappresentato dall'*Ellis Island Immigration Museum di New York* (EIIM).

Aperto inizialmente nel 1990 negli stessi spazi che ospitarono – tra il 1892 ed il 1954 – uno dei maggiori centri di immigrazione di tutti gli Stati Uniti, il museo affronta una tematica cruciale dei nostri tempi offrendo una prospettiva storica attraverso un *caleidoscopio* di punti di vista e occupandosi di un ampio ventaglio di questioni, tra cui per esempio la xenofobia o il dibattito intorno all'immigrazione illegale.

La narrazione espositiva si sviluppa per mezzo di supporti didattici di natura diversa includendo in alcuni casi installazioni prossime al linguaggio dell'arte concettuale. Il racconto arriva fino ai nostri giorni offrendo al visitatore la possibilità di *esaminarsi*, sottoponendosi alla prova che devono superare gli aspiranti alla nazionalità degli Stati Uniti.

Le attività del museo hanno assorbito iniziative di documentazione collettiva e diffusa della memoria come *Ellis Island Oral History Project*, un progetto iniziato nel 1973 che raccoglie interviste a immigranti e lavoratori che vissero, in prima persona, l'esperienza del centro di immigrazione.

Allo stesso tempo, grazie ad un meticoloso processo di digitalizzazione, sono oggi disponibili al pubblico molte delle fonti che documentano la dimensione storica del processo, come ad esempio il registro degli arrivi, composto da milioni di schede di ingresso, consultabile *on-line* dal 2001 o in situ, presso l'*American Family Immigration History Center*.

Il caso dell'EIIM è particolarmente significativo perché sottolinea una tendenza, sempre più diffusa, in cui l'offerta culturale di un museo non si centra prevalentemente sulla visita all'esposizione permanente ma si articola, nel lungo periodo, in diverse iniziative parallele. Alcune di queste si sviluppano in rete per mezzo di biblioteche digitali o attraverso le varie modalità di narrativa multimediale; altre coinvolgono più direttamente la comunità locale grazie un calendario di attività che comprende sia *attivazioni* puntuali, legate alla logica degli eventi espositivi in corso, che programmi impostati sul lungo periodo.

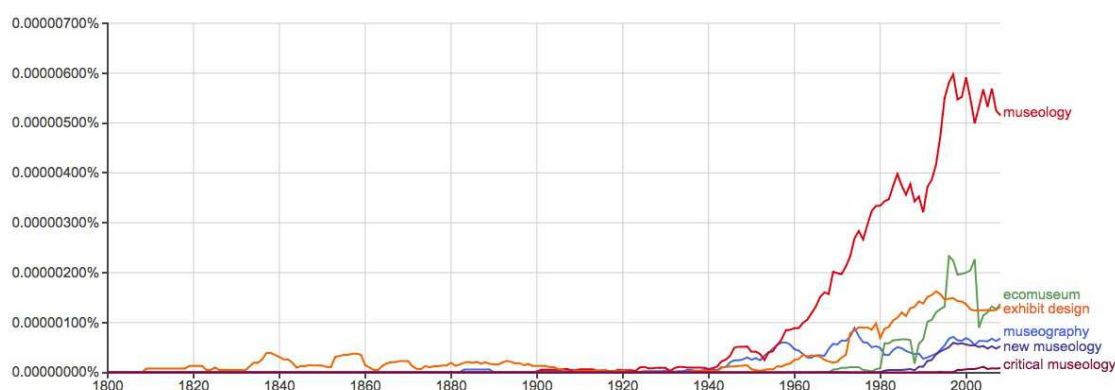


Fig. 02.03 - Google Ngram Viewer: diagramma di frequenza per alcuni termini legati all'allestimento

L'evoluzione della museologia, e la centralità delle strategie di mediazione, ha modificato i requisiti funzionali della progettazione di allestimenti e pone nuove sfide alla tradizionale attività di “rendere visibile l'oggetto del mostrare” (Polano, 2012).

2.2 Gli allestimenti: esibire, comunicare, coinvolgere.

L'allestimento è il luogo, per eccellenza, dove si esprime il processo di mediazione tra oggetti e conoscenza.

L'evoluzione della Museografia ha seguito in parallelo le evoluzioni delle diverse sensibilità museologiche mantenendo allo stesso tempo prerogative ed influenze specifiche, estranee in molti aspetti al contesto museale.

Il campo di azione dell'allestimento non si esaurisce infatti nell'ambito della museografia ma si estende ad altri settori *limitrofi* – come l'esposizione di prodotti in un contesto commerciale – sia direttamente nei punti di vendita al dettaglio, che nei canali di distribuzione all'ingrosso come fiere ed eventi di promozione commerciale. (Vaudetti, Canepa, Musso 2014)

Proveremo quindi a sintetizzare brevemente alcuni momenti che riteniamo particolarmente significativi nell'evoluzione degli allestimenti e che dovrebbero fornirci alcune chiavi di lettura, per interpretare le esperienze di tipo partecipativo.

2.2.1 Una relazione a tre: oggetti, spazi e sistema espositivo.

Un progetto di allestimento può essere considerato, in ultima istanza, come la creazione di un sistema espositivo, ovvero l'insieme di elementi che consentono la esibizione di oggetti in un determinato spazio, la transizione necessaria tra il catalogo di una collezione e uno spazio espositivo aperto alla fruizione del pubblico. Partendo da questo semplice, forse banale, schema triangolare – che va dall'**oggetto** allo **spazio** per mezzo di un **sistema espositivo** – proveremo a tracciare l'evoluzione delle relazioni tra i vari elementi in causa analizzando alcune situazioni estreme, e per certi versi paradossali, dove si evidenziano diverse possibili traiettorie di questo *gioco a tre sponde*.

Nei musei di tipo tradizionale, basati su collezioni di oggetti omogenei in spazi tendenzialmente indifferenziati, il sistema espositivo si caratterizza per una chiara prevalenza del *supporto* o del *contenitore* – gli artefatti che G. Anceschi (1992) denominerebbe “protesi ostensive”.

In questi contesti le risposte progettuali tendono a configurarsi come sistemi modulari che garantiscono la coerenza del sistema espositivo e la possibilità di adattarsi alle esigenze delle varie tipologie di oggetti da esporre, sia per quanto riguarda gli aspetti ergonomici – offrendo una visione dei punti di vista più significativi in condizioni idonee – che per quanto riguarda i forti vincoli legati alla conservazione dei beni (illuminazione, condizioni climatiche, protezione ...).

Il sistema espositivo attraversa in questo modo uno spazio omogeneo ed entrambi si pongono al servizio dell'oggetto, passando ad occupare un discreto secondo piano. Il museo esibisce, il visitatore contempla.

Fig. 02.04

oggetti, spazio e
sistema espositivo

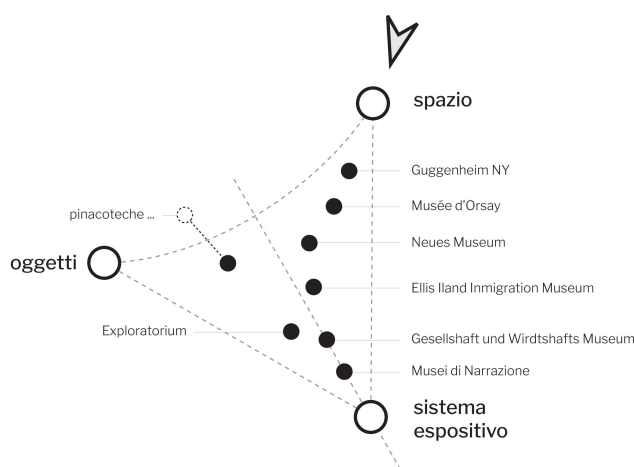




Fig. 02.05 - Esposizione *Gesellschafts und Wirtschafts Museum* - Vienna

Un secondo caso estremo lo troviamo nelle esposizioni che prescindono da ogni classe di *musealia* ed allestiscono uno spazio, anche in questo caso, tendenzialmente indifferenziato. Sebbene si tratti di una tipologia non molto frequente, non mancano i casi notevoli di questa modalità espositiva in cui il sistema espositivo si converte di fatto nell'oggetto dell'esposizione. Tra questi ricordiamo il *Gesellschafts und Wirtschafts Museum* (Museo della Società e dell'Economia) di Vienna, diretto nei suoi primi anni da Otto Neurath.

Già nel 1925 Neurath intende il museo come un nuovo strumento per l'emancipazione culturale della classe lavoratrice in una prospettiva marxista, non *ortodossa*, che vede nel ritorno alla comunità – ed a una situazione pre-moderna basata sullo scambio e sull'organizzazione informale – l'unica reale alternativa per adattarsi alla modernità al di fuori di una logica capitalista (Neurath O. 2010).

Dal tentativo di farsi comprendere da un pubblico di massa, con diversi livelli di alfabetizzazione – e con l'obiettivo di migliorare l'efficacia della comunica-

zione su tematiche socio-economiche – nasce un metodo che si propone di superare le barriere della comunicazione scritta per mezzo di un linguaggio visivo noto inizialmente come *Wiener Methode der Bildstatistik* (metodo viennese di statistica per immagini) ed in seguito con l'acronimo ISOTYPE (*International System Of Typographic Picture Education*).

In questa tipologia di allestimenti, lo spazio espositivo viene quindi definito esclusivamente dalla presenza dei pannelli e dei supporti informativi elaborati grazie a questo metodo interdisciplinare. (Neurath M., Kinross 2009).

Contrariamente ai due casi appena citati, gli spazi destinati alle esposizioni non sempre si presentano in modo diafano ed indifferenziato. Alcuni edifici destinati a Museo sono, al contrario, autentiche macchine da esposizione (Basso Peressut 2005).

Uno dei casi più paradigmatici al rispetto è rappresentato dal Museo Solomon R. Guggenheim di New York, inaugurato nel 1959, che – come è noto – nella concezione iniziale di Frank Lloyd Wright, organizzava la sequenza di sale in una unica spirale continua, condizionando lo sviluppo del sistema espositivo in uno dei suoi aspetti più determinanti: il percorso.

Una parte significativa del sistema espositivo, in questo caso, non è assegnata all'allestimento ma si presenta *incorporata* nell'architettura.

Un approccio analogo è quello che ispira il progetto di Rafael Moneo per il *Museo Nacional de Arte Romano di Mérida* (Spagna), inaugurato nel 1986.

Nella sua concezione iniziale l'articolazione degli spazi del museo non si organizzava lungo un percorso prestabilito ma come un *reticolo di depositi* che a partire da un grande spazio centrale, che evocava le proporzioni ed i materiali di basilica romana, si frammentava in spazi sempre più piccoli ad entrambi i lati di questa grande navata (Capitel 2010).

La concezione museografica prevedeva la distribuzione degli oggetti in esposizione in varie sequenze ad albero che andavano dal generale, della navata centrale, al particolare, nei depositi più piccoli, attraverso più livelli intermedi di approfondimento.

A differenza di quanto avvenuto con il *Guggenheim* di New York, l'ipotesi progettuale di Moneo non è stata poi seguita nell'allestimento finale, dove si è dovuto *rettificare* la distribuzione degli spazi espositivi per riconvertirli a una disposizione più convenzionale.

Questo episodio mette in evidenza come sia oggi necessario un atteggiamento

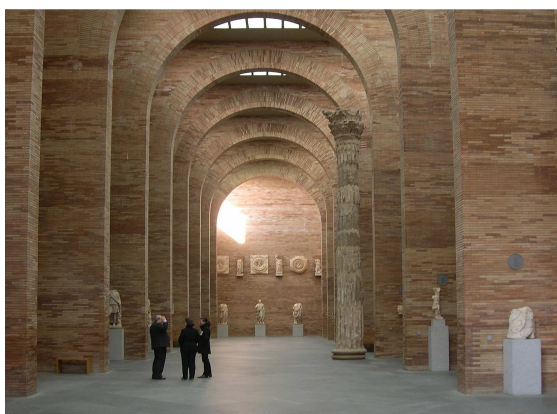


Fig. 02.06 - Merida: Museo Nazionale di Arte Romano

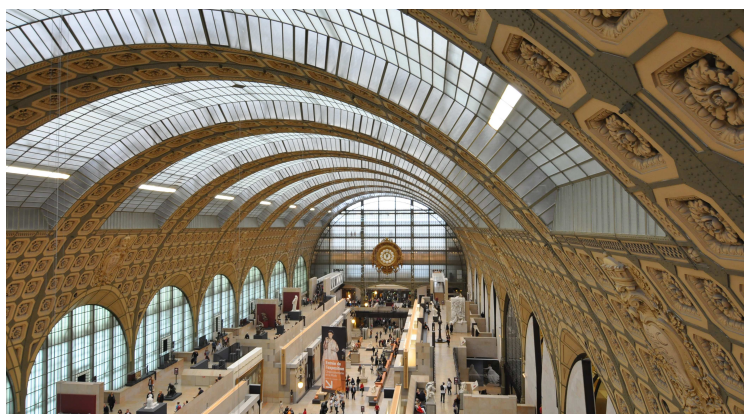


Fig. 02.07 - Parigi: Musée d'Orsay

mento più dialogante da parte del progettista nel coordinare le diverse competenze e sensibilità che intervengono nella definizione di uno spazio espositivo.

Le situazioni di potenziale conflitto tra architettura ed allestimento, in cui il sistema espositivo deve confrontarsi con lo spazio che lo accoglie, sono in realtà molto frequenti. In molte occasioni infatti l'architettura del Museo si presenta, di per se, come un forte elemento di interesse entrando in competizione con gli oggetti in esposizione e con le funzioni che è chiamata ad assolvere.

Un noto esempio è quello dalla *Gare d'Orsay* di Parigi, la stazione ferroviaria inaugurata nel 1900 in occasione dell'Esposizione Universale e riconvertita a Museo (Musée d'Orsay) nel 1986, su progetto di Gae Aulenti, per ospitare una delle maggiori collezioni di arte della seconda metà del XIX secolo.

Un caso ancora più problematico è stato l'intervento di David Chipperfield nel *Neues Museum* di Berlino in cui il museo ha dovuto confrontarsi con il proprio travagliato passato in una delicata operazione di ricostruzione (Sennet 2012). L'edificio, costruito fra il 1841 e il 1859 per accogliere la collezione egizia, era infatti rimasto in rovina fino al 1986 a causa dei gravissimi danni sofferti nel corso della seconda guerra mondiale.

In entrambi i casi la messa a punto di un sistema espositivo ha oltrepassato gli aspetti strettamente museografici e si è convertita in un raffinato esercizio di ricerca di nuovi punti di equilibrio tra il *contenuto* ed il *contenitore*, tra le funzioni attuali ed il passato di una architettura.



Fig. 02.08 - D. Chipperfield - Neues Museum - Berlino

Ci sembra significativo a questo riguardo il fatto che nel *Neues Museum* si sia deciso di mantenere l'allestimento originario di alcune sale, con la decorazione e gli espositori dell'epoca, in una operazione *riflessiva* in cui il museo mette in mostra anche la storia del proprio modo di mostrare.

La sensibilità dei progettisti nel confrontarsi con le peculiari caratteristiche del contesto e con la natura specifica degli oggetti in esposizione, mettendo in mostra, se necessario, anche il proprio dispositivo di esposizione, evidenzia la scarsa utilità di criteri assoluti, stabiliti razionalmente a priori, ed il carattere empirico e sperimentale delle conoscenze necessarie all'allestimento.

Dobbiamo sempre a Gae Aulenti uno di questi interessanti esempi in cui il fatto di mostrare esplicitamente l'artificio espositivo si converte, di per se, in una efficace strategia di comunicazione.

La sezione dedicata all'Arte Romanica del *Museu Nacional d'Art de Catalunya* di Barcellona presenta al pubblico vari cicli di affreschi provenienti da un complesso di chiese, costruite nella valle di Boï intorno al XII secolo, dichiarato patrimonio dell'umanità dalla UNESCO nel 2000.

Gli affreschi furono oggetto negli anni '20 di una campagna di conservazione nella quale, per evitare che diventassero oggetto di vendita a privati, furono rimossi a strappo da absidi e navate ed entrarono a formare parte delle collezioni del museo.



Fig. 02.09 - Gae Aulenti - Sezione di Arte Romanica del MNAC

L'allestimento attuale, inaugurato nel 1995, ricrea i volumi delle chiese di origine senza celare la nuova struttura di supporto e lasciando che se ne intraveda il *rovescio*, rendendo in questo modo esplicita la operazione di rimozione dal contesto originale ed evocando la forte relazione con altri luoghi. Il supporto espositivo si converte implicitamente in un elemento del discorso narrativo contribuendo, in tono discreto, al processo di *mediazione* tra oggetti e conoscenza.

Nella museografia recente, i *supporti narrativi* non sempre si presentano in modo così discreto. La necessità di un sempre maggiore numero – e varietà – di questi supporti si è consolidata con le recenti evoluzioni della museologia e risponde alla nuova centralità dei processi di mediazione ed all'esigenza di spiegare, illustrare, interpretare e contestualizzare il *significato* degli oggetti in mostra.

Accanto a supporti più tradizionali, come testi, mappe, schemi, illustrazioni, modelli, ambientazioni o contenuti audiovisivi, le opportunità offerte dall'attuale contesto tecnologico hanno consentito la creazione di nuovi dispositivi che contemplan la possibilità di un coinvolgimento più attivo del

visitatore. Grazie a questi strumenti il pubblico è oggi spesso in grado di, approfondire, scegliere, scoprire, agire e sperimentare in prima persona alcuni dei contenuti di carattere didattico in funzione delle proprie esigenze ed aspettative.

In confronto con gli allestimenti più tradizionali sembrerebbe quindi invertirsi l'ordine delle priorità e sia lo spazio – sempre più carico di effetti scenografici – che la distribuzione degli oggetti – meno numerosi ed accuratamente selezionati – si convertono in elementi al servizio delle strategie comunicative del sistema espositivo.

Uno dei casi più estremi di questa tendenza è rappresentato dai *Musei di Narrazione*, la denominazione utilizzata da Paolo Rosa per descrivere gli allestimenti creati da Studio Azzurro a partire dagli *ambienti sensibili*, sperimentati in campo artistico dal 1994, come tentativo per valorizzare una fruizione collettiva, più che individuale, dell'esperienza della visita.

I musei di narrazione annullano la presenza dell'edificio, fino a convertirlo nella *scatola nera* prediletta da molti scenografi teatrali. Nella descrizione del proprio autore: “La narrazione che si dispiega e coinvolge lo spazio museale impone di avere un approccio drammaturgico nella gestione dello spazio fisico, delle componenti virtuali e della narrazione, come se si trattasse di una sceneggiatura e non solo di un allestimento.”

Grazie ad un uso intensivo dei linguaggi multimediali ed a diverse modalità di interazione *naturale*, la narrazione assume una forma più evocativa che informativa, cercando di coinvolgere la componente emotiva dello spettatore, privilegiando il riferimento a frammenti della cultura orale e limitando la eventuale presenza di oggetti a una funzione subalterna (Studio Azzurro 2011).

Un tale livello di protagonismo dei sistemi espositivi è oggi riscontrabile solo in alcune tra le molte tipologie museali. Ciononostante, come vedremo a continuazione, la centralità delle strategie comunicative è oggi presente anche in musei di tipo più tradizionale.

2.2.2 Un caso reale: il rinnovamento del MAN - Madrid

Le istituzioni consolidate si muovono con tempi decisamente più lenti che il dibattito disciplinare. Per verificare l'impatto reale di alcune delle considerazioni di carattere teorico appena esposte ci è sembrato opportuno analizzare un caso relativamente recente di riorganizzazione e ammodernamento di un museo tradizionale.

Il *Museo Arqueológico Nacional* di Madrid, (MAN) appartiene alla rete dei Musei Nazionali, gestiti dal Ministero di Cultura, e fu fondato nel 1867 per iniziativa di Isabella II.

Il processo di ristrutturazione ha avuto luogo tra il 2008 ed il 2014 ed ha coinvolto un gruppo interdisciplinare di professionisti provenienti tanto dal settore pubblico come dall'impresa privata.

Negli anni precedenti il museo sembrava essere stato immune e resistente a qualsiasi classe di aggiornamento e presentava tutti i tratti caratteristici di una istituzione elitista e tradizionale - lo stereotipo del museo *noioso* - gestito da specialisti con serie difficoltà nel trovare i codici di trasmissione adeguati per poter comunicare con il pubblico.

I dati degli studi di affluenza confermavano la prevalenza di un pubblico con formazione superiore (laureati e dottori), ben un 53% dei visitatori nel 1998, fino al 69,7 % nel 2009. Negli stessi anni questo segmento non superava il 22,8% della popolazione spagnola. Il 31,8% degli spagnoli con istruzione elementare o inferiore rappresentava solo il 4,4% dei visitatori del museo. Il museo non disponeva di spazi e servizi per il pubblico salvo le sale destinate all'esposizione permanente.

La ristrutturazione del MAN si è posta come obiettivo la soddisfazione delle esigenze di un pubblico di utenti più vasto ed eterogeneo dei propri visitatori abituali. L'intervento ha riguardato simultaneamente spazi, collezioni, sistema espositivo e supporti didattici.

L'esperienza dimostra come l'elaborazione di un efficace discorso narrativo sia diventato un aspetto centrale anche nelle attività dei *musei di collezione*, specialmente in quelli che non espongono oggetti autoreferenziali.

La necessità di contestualizzare gli oggetti in esposizione, per mezzo di diverse tecniche e linguaggi, comporta un enorme sforzo di direzione artistica, regia e coordinamento, e sembrerebbe confermare la sostanziale continuità tra il momento della concezione museologica e quello della realizzazione museografica. Affiorano quindi alcune delle principali tematiche che sono state al centro del dibattito disciplinare.

Sul piano strettamente architettonico, l'intervento ha comportato lo spostamento dell'accesso principale al lato sud dell'edificio, agevolando l'accesso per mezzo di rampe, e l'utilizzo delle due corti per alloggiare i nuclei di comu-

nicazione verticale, consentendo una organizzazione più ordinata dei percorsi espositivi.

La crescita nella superficie utile, di circa 4.000 m², è stata assegnata quasi interamente a nuove funzioni destinate al pubblico, come l'area di ristorazione, una sala per esposizione temporanee e la sala conferenze ¹.

Per quanto riguarda invece il discorso narrativo, è stata elaborata una struttura gerarchica, su più livelli, composta da 3 grandi aree tematiche, 14 moduli espositivi, 67 unità tematiche e 229 unità espositive.

Le tre **aree tematiche** si distribuiscono in modo piuttosto asimmetrico. La prima di queste, "Archeologia e Patrimonio", rappresenta una introduzione generale alle tematiche del museo ed una introduzione alla Archeologia come metodo di ricerca, applicabile a diversi aspetti della cultura materiale, più che come una disciplina che si occupa dell'antichità.

La seconda area, "Spagna, un luogo di incontri culturali", occupa più di due terzi della superficie espositiva e rappresenta il nucleo centrale del discorso narrativo. "Dal gabinetto al Museo" infine presenta le collezioni che sono finite a formar parte del patrimonio del MAN per circostanze singolari e che, pur non appartenendo in senso stretto all'ambito dell'archeologia, consentono di documentare il fenomeno del collezionismo privato.

I **14 moduli espositivi** costituiscono l'elemento più riconoscibile dell'organizzazione cronologica dei contenuti del museo. La sequenza dei temi è quella che appare nella segnaletica del museo.

Ogni modulo, che copre tematiche molto ampie, si suddivide in varie **unità tematiche** che rappresentano la sintesi dei contenuti che si vogliono trasmettere. I contenuti, a loro volta, si appoggiano in varie **unità espositive**, che spesso coincidono con una vetrina o un espositore.

È a questo punto, attraverso le **229 unità espositive**, che entrano in scena gli oggetti delle collezioni; il museo ne espone circa 13.000 su una superficie espositiva di 10.000 m², una minima parte dei suoi fondi generali, molti meno che nell'allestimento precedente nonostante la maggior superficie a disposizione.

¹ La descrizione dell'intervento si basa su un articolo dell'attuale direttore Andrés Carretero (2014)

Il criterio utilizzato è stato quello dell'estrema sintesi, se un oggetto è sufficiente per comunicare un messaggio non ci sono ragioni per esporne di più, salvo che la ripetizione di molti oggetti simili risulti ancora più efficace dal punto di vista *retorico*.

Accanto agli oggetti, il principale supporto informativo scelto per facilitarne la comprensione è costituito dalle **illustrazioni**; dai piccoli disegni al tratto che mostrano le modalità d'uso nelle cartelle che accompagnano ogni oggetto fino ai grandi fondali utilizzati per evocare azioni, paesaggi, ecosistemi ... passando per gli schemi che aiutano ad evidenziare i motivi decorativi o la trascrizione dei testi.

La presenza di un abbondante apparato illustrativo è una delle caratteristiche di questo allestimento ed è stata realizzata da quattro gruppi di lavoro utilizzando tecniche e linguaggi visivi differenti cercando di evitare la monotonia del discorso illustrato.

Tra le illustrazioni, la cartografia rappresenta un elemento costante nelle varie unità espositive e consente di mantenere vivo il vincolo con le diverse realtà territoriali. Le scenografie ed i modelli sono riservati esclusivamente per ricreare informazioni di tipo volumetrico nel caso di edifici o topografie del terreno.

Le immagini fisse, le illustrazioni, le animazioni di modelli tridimensionali di tipo schematico o, in alcuni casi, veri e propri *cartoni animati*, costituiscono l'ingrediente principale anche nei contenuti **audiovisivi**, dove le uniche persone che appaiono sono persone reali, che parlano dal presente, e dove si è cercato di mantenere un registro neutro e *atemporale*. Il materiale audiovisivo è distribuito con *parsimonia* ed in brevi sequenze per evitare che interrompa più del dovuto la *contemplazione in movimento* della visita.

I **testi** svolgono un ruolo di *ultima risorsa* informativa, a cui si accede come approfondimento una volta consultate il resto delle informazioni di carattere visivo. I due criteri principali nel processo di redazione sono stati la sintesi e la ricerca di un linguaggio preciso ma accessibile.

La lunghezza dei testi va da un massimo di 150 parole, per introdurre il contenuto dei moduli, scendendo fino a 40 parole, per la descrizione dei singoli oggetti. Nonostante lo sforzo per contenere il volume di testo a disposizione del visitatore, la somma finale arriva fino a 446.983 parole, l'equivalente di 800 cartelle, un autentico manuale di Storia.

Un discorso analogo riguarda i contenuti della **guida multimediale**, consultabile su un tablet noleggiato all'ingresso o scaricabile liberamente nel museo, o da casa, per essere consultata su un dispositivo dell'utente.



Fig. 02.10 - MAN: Allestimenti

La guida consta attualmente di 300 voci, dalla durata media di 2 minuti, per descrivere altrettanti oggetti distribuiti in modo uniforme nell'esposizione, per un totale di circa 10 ore di ascolto. La guida è pensata in realtà per una fruizione selettiva ed è destinata principalmente ai visitatori che dispongono di un tempo limitato o quelli interessati per tematiche specifiche.

L'esposizione conta infine con 7 **postazioni tattili**, con riproduzioni a rilievo, che affrontano temi di carattere storico distribuiti uniformemente sull'arco di tempo coperto dall'esposizione.

Il volume della documentazione elaborata come supporto didattico all'esperienza della visita è senza dubbio ragguardevole.

L'opportunità di distribuire questo stesso materiale informativo – in formato digitale – tanto nei dispositivi utilizzati durante la visita come in rete, apre interessanti scenari di diffusione e nuove possibili economie di scala rendendo, allo stesso tempo, la natura del processo di progettazione ancora più complessa ed articolata².

L'ampio ventaglio di competenze necessarie per una operazione di queste caratteristiche comporta la creazione di gruppi di lavoro interdisciplinari, per poter riunire intorno ad uno stesso tavolo a esponenti di diverse istituzioni, dipartimenti, imprese, studi di progettazione oltre che a liberi professionisti.

² Su questo tema si veda: Ceccarelli N. Calosci A. Sironi M. "mUNISS, valorizzare le collezioni del sapere" in MD Journal (2:2016)

2.2.3 Gesamtkunstwerk

La prevalenza del *discorso narrativo* nel processo di ideazione ed allestimento, che abbiamo visto consolidarsi nelle esposizioni permanenti, è ancora più comune, anche per ovvie ragioni di opportunità, nel campo delle mostre temporanee, soprattutto di quelle organizzate regolarmente da strutture espositive che non dispongono di collezioni proprie. Una delle caratteristiche di queste iniziative è infatti quella di selezionare gli oggetti in esposizione con criteri anche molto diversi da quelli che tradizionalmente hanno guidato la formazioni delle collezioni - per discipline omogenee - e la loro classificazione tassonomica.

Allo stesso tempo, lo sviluppo di sistemi narrativi sempre più sofisticati, e la diversificazione nelle risorse utilizzate nell'allestimento, hanno aumentato in modo significativo le potenzialità espressive della disciplina.

L'unione di questi due principali fattori ha comportato che sia sempre più frequente il caso di esposizioni dedicate a tematiche astratte, fenomeni trasversali o aspetti concettuali, e che sia possibile affrontarle ricorrendo solo in minima parte a *musealia*, delegando il peso della narrazione ad altri elementi del sistema espositivo.

Questa tendenza ha generato interessanti sperimentazioni nel campo dell'allestimento portandolo ad utilizzare linguaggi prossimi a quelli dell'arte concettuale - come dimostra, ad esempio, la traiettoria professionale di Studio Azzurro - o ad avvalersi del lavoro di artisti contemporanei, utilizzando il potenziale emotivo di opere ideate nell'ambito dei circuiti dell'arte contemporaneo come complemento ad un discorso espositivo con una chiara vocazione didattica.

Uno degli esempi più significativi di questa tendenza, non così recente, lo ritroviamo in **Voices** (Voci), la mostra sulla diversità linguistica organizzata nel contesto del "Forum delle Culture" di Barcellona, nel 2004.

La mostra, curata da Vicenç Villatoro, contava con un allestimento ideato dallo studio multidisciplinare RAA, diretto da Ralph Applebaum, una delle figure chiave nella transizione che ha portato dai *musei di collezione* all'adozione di nuovi linguaggi narrativi.

L'allestimento si sviluppava in un unico grande spazio, di circa 3.000 m², come se si trattasse di una sola enorme *installazione multimediale*. 46 grandi schermi, collocati in circolo, offrivano simultaneamente più di 6 ore di mate-

riale audiovisivo originale, registrato da 140 speaker provenienti da tutto il mondo.

Ogni schermo offriva dati statistici, mappe, ed un primo livello di informazione su una determinata lingua. Ad intervalli regolari la sincronizzazione delle diverse sequenze offriva 46 inquadrature in primo piano di persone parlando nella propria lingua.

L'effetto sonoro, in lontananza, ricreava l'ambiente di un mercato, o di una fiera, con una moltitudine di voci indistinguibili e, nella maggior parte dei casi, incomprensibili. Il percorso in prossimità degli schermi consentiva di *sintonizzare* su una sola di queste molteplici voci.

Una grande scultura alta 12 metri, con schermi di minori dimensioni, occupava il centro dello spazio espositivo mentre nello spazio intermedio si distribuivano *tavoli espositori*, destinati all'approfondimento di tematiche più specifiche, ed oltre 42 installazioni interattive.

Un interessante *mix* tra arte contemporanea e didattica è invece offerto da **Big Bang Data**, la mostra organizzata presso il *Centre de Cultura Contemporània* di Barcellona da maggio a ottobre del 2014.

La mostra, curata da Olga Subirós e José Luis de Vicente, si è occupata delle varie implicazioni del recente spettacolare incremento nella produzione di dati in formato digitale affrontando il tema da diversi punti di vista come l'infrastruttura fisica su cui si appoggiano le reti digitali (molto più solida di quanto la metafora del cloud possa suggerire), le questioni legate alla privacy o alla sicurezza, il potenziale degli algoritmi basati sull'intelligenza artificiale o una breve retrospettiva dedicata alla visualizzazione di dati dai primi casi notevoli, come la mappa di Londra durante l'epidemia di colera del 1854, fino ai nostri giorni.

Il materiale in esposizione comprendeva oggetti di diversa natura includendo pannelli informativi, *demo* tecnologiche, documenti storici, applicazioni interattive per la visualizzazione di dati – di *Near Future Laboratory*, Bestiario o della redazione del NYT – e diverse opere d'arte contemporanea di autori come Jaime Serra, Christopher Baker, Chris Jordan, Ingo Gunther, Erik Kessels, David Bowen, Aaron Koblin o Eric Fischer.

Una di queste opere occupava una intera sala con il fine di rendere tangibile la dimensione del volume di dati condivisi volontariamente dagli utenti sulle diverse piattaforme digitali. Si tratta di *24 HRs in photos*, di Erik Kessels, una opera creata dall'artista olandese nel 2011 per una esposizione al Foam Fotografiemuseum di Amsterdam.



Fig. 02.11 - Erik Kessels: 24 HRs in photos

L'installazione è composta da un *mare* di fotografie, distribuite disordinatamente sul pavimento della sala, che equivalgono al volume medio di immagini che vengono caricate on line su Flickr nell'arco di 24 ore.

Oltre ad opere d'arte vere e proprie, la mostra proponeva in una chiave prossima al linguaggio delle installazioni artistiche anche alcune *demo* tecnologiche.

In una delle sale i visitatori potevano vedere in azione, in tempo reale, la tecnologia sviluppata dall'impresa catalana *Counterest* per il conteggio ed il monitoraggio del pubblico. Il sistema viene normalmente utilizzato nelle reti di trasporto pubbliche, in centri commerciali ... e in alcuni musei, ed è in grado di registrare i percorsi – includendo i tempi di sosta – riconoscere il sesso e di stimare approssimativamente l'età delle persone che si trovano in un determinato spazio.

I visitatori della mostra potevano osservare su un *monitor* la propria immagine con in sovrapposizione i dati elaborati da *Counterest*³, che includevano il tempo trascorso nella stessa sala e quello passato con la vista orientata verso il monitor. L'effetto *orwelliano* era ancora maggiore poiché sale dopo dove un secondo *monitor* mostrava la stessa immagine, in tempo reale, con i visitatori che in quel momento si trovavano nella sala anteriore – rivelando i

³ <https://counterest.net>

dati di estranei e svelando che i propri dati erano stati esposti alla vista di ignoti.

Dopo una prima tappa a Barcellona, Big Bang Data è stata esposta a Madrid e Buenos Aires nei centri culturali gestiti dalla *Fundación Telefónica*, co-produttrice dell'esposizione.

I due casi barcellonesi appena descritti rappresentano un buon esempio dei numerosi esercizi di sintesi tra discipline diverse - alla ricerca di un forte impatto emotivo - che si stanno producendo nel campo dell'allestimento e che ci riportano, in qualche modo, al concetto wagneriano di "arte totale" (*Gesamtkunstwerk*).

Il livello di sofisticazione raggiunto in alcune proposte di *exhibit design* comporta che le capacità per allestire, nello spazio e nel tempo, queste esperienze di carattere didattico siano oggi difficilmente identificabili con un unico profilo professionale.

Di fatto crediamo si possa affermare che il settore professionale, un tempo composto prevalentemente da studi tecnici di progettazione e liberi professionisti, si stia organizzando negli ultimi anni seguendo due grandi strategie di integrazione.

La prima di queste è di tipo orizzontale ed ha dato luogo ad un ristretto numero di grandi consulting che offrono servizi integrati operando da diverse sedi internazionali per un pubblico globale. È questo il caso di firme ormai consolidate come RAA - Ralf Appelbaum Associates, Atelier Brückner o Met Studio.

La seconda modalità di integrazione è invece di tipo verticale e riguarda l'offerta di servizi chiavi in mano dalla progettazione alla realizzazione delle proposte di allestimento. Imprese di questo tipo, come ad esempio "Empty", riescono a unificare l'offerta di forniture, montaggio ed altri tipi di mano d'opera specializzata e sono spesso presenti sia nel campo dell'allestimento che negli spazi di promozione commerciale e di vendita al dettaglio.

3 il design diffuso

La prassi del Design - creare oggetti con una finalità pratica - è anteriore alla comparsa della razza umana. La capacità di creare strumenti è uno degli attributi che ci rendono umani. (Ken Friedman, Erik Stolterman)

La presenza di un maggior numero di soggetti legati ad attività di tipo progettuale non cambia solo le *dimensioni* del fenomeno ma ne modifica profondamente le caratteristiche. Anche nel mondo della progettazione potrebbe quindi applicarsi l'espressione "*big is different*" per sottolinearne il carattere sistemico.

La natura partecipativa delle iniziative culturali di cui ci stiamo occupando si inserisce in un contesto, molto più generale, di rapide trasformazioni sociali e tecnologiche. La velocità dei mutamenti in corso comporta un costante lavoro di riadattamento alle nuove circostanze e l'impossibilità di adottare soluzioni già sperimentate. Ezio Manzini, uno degli autori che si è maggiormente occupato del Design per l'innovazione sociale, suggerisce che questa situazione ha generato la necessità di adottare un approccio progettuale, ed in conseguenza anche di alcuni strumenti progettuali, anche in ambiti non tradizionalmente legati al mondo della progettazione. Il recente successo del *design thinking* nel contesto della gestione aziendale, per quanto discutibile sotto molti punti di vista, potrebbe quindi interpretarsi come un chiaro segnale di questo processo di diffusione del design in un momento in cui tutti, in qualche modo, siamo chiamati a progettare.

Il punto di osservazione privilegiato da cui si intende analizzare questo fenomeno va quindi oltre i confini specifici dell'*exhibit design* e si inserisce in un dibattito più ampio, emerso ormai da tempo, sul design come *disciplina diffusa* e sulla relazione tra i progettisti esperti e gli utenti finali.

Ci sembra quindi utile riportare brevemente in questa sede alcuni aspetti chiave di questo dibattito disciplinare per una migliore comprensione delle dimensioni del fenomeno in corso.

3.2 Il Design come sistema

Un sistema complesso non può considerarsi come la semplice *somma* delle sue parti ma come il risultato delle relazioni tra i diversi elementi che lo compongono e dei meccanismi di retroalimentazione che lo caratterizzano.

Adottare una visione del design come *sistema complesso* significa riconoscere che la ricerca di soluzioni progettuali tende oggi a configurarsi come un *fenomeno emergente* da questa rete di relazioni tra molteplici soggetti.

L'idea del disegno industriale come *sistema* è stata spesso utilizzata per interpretare la realtà italiana degli ultimi decenni. A fianco a narrazioni più convenzionali, che hanno descritto l'evoluzione della disciplina mettendo in rilievo il contributo di grandi maestri e di scuole nazionali, sono infatti emerse altre letture che hanno sottolineato il ruolo svolto da imprese (industriali ed artigianali), modellisti, prototipisti, terzisti, fornitori specializzati ... ma anche da distributori, riviste, scuole, eventi, critici, storici, curatori, giornalisti oltre che, naturalmente, dai singoli progettisti – alcuni dei quali, come ricorda Alberto Bassi, sono rimasti nell'anonimato (Bassi 2008).

In termini più generali, questo sistema di attori si è consolidato intorno alla produzione industriale in serie consentendo di superare i limiti del sistema di produzione artigianale preesistente in cui sia i processi produttivi che la progettazione, erano affidati, in primo luogo, alla tradizione (Sennet 2008).

La consolidazione di un sistema di conoscenze *autonomo* nei confronti della tradizione locale, ma pur sempre legato al contesto territoriale, consentì di rispondere alle nuove esigenze della produzione industriale sostituendo il lento processo iterativo di prove ed errori con cui venivano adottate le innovazioni – sia di processo che di prodotto – estendendo il processo a un maggior numero di soggetti e mettendo a sistema le diverse competenze specifiche.

Si trattava quindi di un sistema *tra esperti* che, a differenza dello scenario attuale, così come viene descritto da Manzini, non includeva ancora il più ampio insieme di chi, pur non essendo esperto, si trova nella necessità di dover esprimere una sua progettualità come risposta alle trasformazioni in atto.

Rimanendo sempre nell'ambito del design italiano, non mancano gli episodi che avevano già messo in luce la progettualità come *prerogativa diffusa* anche tra i non esperti.

Potremmo interpretare in questo senso il “Compasso d'oro a ignoti” proposto da Bruno Munari in un ormai celebre articolo pubblicato dalla rivista Otta-

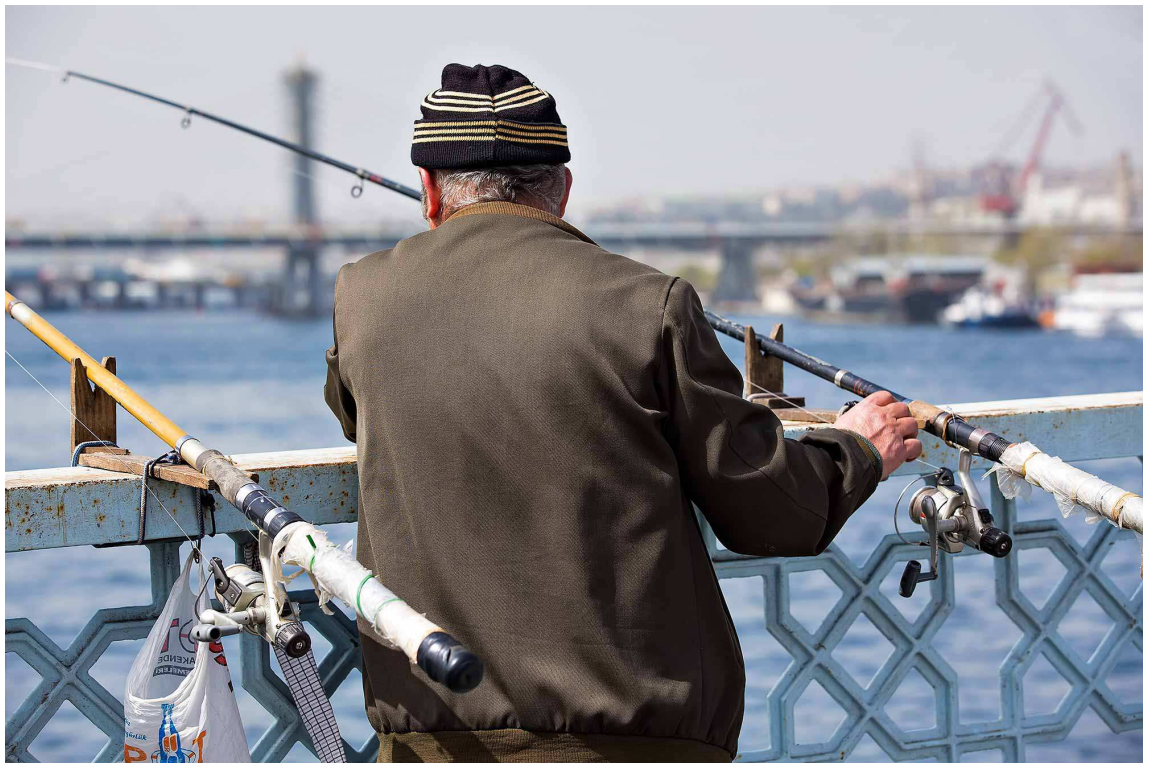


Fig. 03.01 - Istanbul: ponte di Galata

gono (1972). Non mancano nemmeno gli antecedenti nel campo dell'*autocostruzione* come "Autoprogettazione", la proposta di Enzo Mari – del 1974 – che possiamo leggere oggi come un chiaro antecedente degli attuali sistemi di *design aperto*, tra cui il design "*fai da te*" proposto dal collettivo milanese "Recession Design".

La *riscoperta del fare* – in prima persona – come alternativa al *consumo* di soluzioni già esistenti, forma parte di una nuova sensibilità grazie alla quale, anche nel campo del design, assistiamo all'emergere della figura degli *amateurs*. Le prerogative necessarie all'attività progettuale, come poter disporre di una giusta dose di senso pratico, di senso critico e di creatività, non sono il patrimonio esclusivo di un ristretto circolo di esperti. Questa affermazione non significa che siamo tutti, potenzialmente, *designer esperti*, ma che, analogamente a quanto succede nel campo della musica o della cucina, accanto a chi a scelto di coltivare determinate abilità fino a farne una

professione, convive una conoscenza diffusa di chi utilizza queste stesse abilità in modo più sporadico ed occasionale.

Una delle novità nell'attuale panorama del design è che oggi anche queste figure amatoriali possono essere coinvolte in un sistema di ricerca di nuove soluzioni progettuali più ampio, aperto ed articolato che nel passato.

3.3 il Design espanso

Oggi siamo abituati a declinare il termine "Design" in un ampio ventaglio di accezioni: *industrial, product, visual, graphic, communication, interaction, exhibit, interior, fashion, motion, urban, light* ... in funzione del contesto materiale a cui ci stiamo riferendo, perché, nel fondo, tutto ciò che configura il nostro intorno artificiale, non solo gli oggetti prodotti industrialmente in serie, è stato, in qualche modo, progettato.

In anni recenti, con un sistema di produzione di massa ormai consolidato, sono emersi due fenomeni particolarmente rilevanti: da un lato la dissoluzione dei confini che separano **artefatti, strutture e processi**; come se tutte le declinazioni del Design di cui sopra tendessero a confluire in un unico processo di "*Service Design*" (Bassi 2017).

Le trasformazioni avvenute recentemente nelle modalità di consumo della musica costituiscono un chiaro esempio di questa tendenza. La maggior parte dei dispositivi che utilizziamo attualmente sono digitali, portatili, e ci consentono di accedere, per acquisto o sottoscrizione, a un catalogo senza precedenti; il dispositivo con cui "consumiamo" musica non è più solo un riproduttore ma è parte di un servizio di distribuzione e commercializzazione altamente integrato.

Un secondo fenomeno chiave riguarda invece la sempre maggiore diffusione di artefatti in cui il contenuto di informazione prevale, e spesso eccede, il valore materiale dell'oggetto. Il sociologo Antony Giddens ha riassunto questo scenario in un modo particolarmente efficace affermando che: "... più la tradizione si indebolisce, più gli individui si ritrovano a dover scegliere, [ad ogni acquisto], che stile di vita adottare"; sottolineando in questo modo come oggi, nelle situazioni di maggiore sviluppo – la dove la soddisfazione delle esigenze primarie non costituisce un problema – il consumo sia innanzitutto un fenomeno di carattere culturale (Giddens 1990). È per questa ragione che

ogni prodotto ci viene offerto in un *kit* nel quale si includono anche valori identitari, ed altri aspetti di carattere simbolico.

A fronte di questo fenomeno, i processi di progettazione si sviluppano simultaneamente su almeno due assi principali, quello del **Problem solving**, ovvero la definizione degli aspetti più strettamente tecnici, legati al funzionamento dell'oggetto e al suo processo di produzione in serie e – allo stesso tempo – su quello del **Sense Making**, il complesso degli altri valori d'uso intangibili di cui l'oggetto si farà portatore. “*Problem Solving*” e “*Sense Making*” hanno da sempre rappresentato due aspetti indissolubili, e non alternativi, della prassi del design anche se, in un contesto caratterizzato da un consumo “culturale”, le attribuzioni di senso tendono oggi a prevalere sugli aspetti tecnici e pragmatici.

Analogamente a quanto avvenuto nel settore della moda, queste *attribuzioni di senso* si sono rivelate come uno dei più efficaci meccanismi nel garantire un livello di *obsolescenza culturale* adeguato alle esigenze di una economia orientata al consumo. Un sistema nel quale, secondo la definizione del già citato Zygmunt Bauman, anche la funzione della cultura (e del design) non sembrerebbero più orientati a soddisfare bisogni esistenti quanto a generarne di nuovi.

L'emergenza di una diversa sensibilità verso il consumo, e la volontà di ridefinire il proprio benessere personale al di fuori da questa sfera, costituiscono attualmente uno dei motori principali verso ciò che è stato definito come *design per l'innovazione sociale*. In questo contesto la tradizionale divisione di ruoli tra consumatore e produttore sembrerebbe sfumare per fare posto alla comparsa di una figura intermedia, quella del *prosumer*, il consumatore che contribuisce anche alla produzione / prestazione e che – aspetto particolarmente rilevante – mantiene una relazione di complicità, nel medio periodo, che va oltre l'immediatezza del consumo effimero e compulsivo.

Un esempio di questa tendenza lo ritroviamo nel campo dell'alimentazione con la diffusione dei “Gruppo di acquisto solidale”; un sistema attraverso il quale si cerca di stabilire un nuovo tipo di relazione con i produttori locali.

3.4 il Design diffuso

La richiesta di partecipazione dal basso ai processi di progettazione di beni e servizi, che emerge da questa nuova sensibilità verso il consumo, è solo uno dei molti fattori che stanno portando verso una ulteriore espansione dei

soggetti coinvolti nel *sistema* del Design. Siamo obbligati a nuove scelte progettuali perché la semplice ripetizione delle scelte fatte nel passato non sembra più funzionare. Oltre agli evidenti segnali di crisi nel modello produttivo, sia in termini di sostenibilità ambientale che riguardo la redistribuzione della ricchezza, emergono nuove modalità nella produzione di beni e servizi che combinano in modo radicalmente diverso le intensità di capitale finanziario, forza lavoro, infrastrutture di distribuzione, materie prime ed energia.

L'emergere del *design diffuso* può essere interpretato anche come una risposta alla maggiore complessità che emerge da queste nuove modalità di produzione di beni e servizi e dalla necessità di coinvolgere più soggetti con competenze diverse. L'apertura ad un maggior numero di *progettisti* è spesso legata alla natura interdisciplinare dei problemi da affrontare che può essere gestita in tempi ragionevoli solo con una maggiore integrazione delle competenze disponibili. La partecipazione diretta dei diversi attori nelle fasi di definizione del progetto non può quindi limitarsi alle consuete strategie di coinvolgimento degli utenti finali.

Ezio Manzini (2015) ha recentemente proposto uno schema per sintetizzare la diversità degli scenari del design contemporaneo ed i suoi "luoghi di produzione". Utilizzando due assi, uno nella direzione "soluzione dei problemi" > "creazione di senso", l'altro nel senso "design esperto" > "design diffuso" emergono quattro quadranti caratterizzati come: studi tecnici di progettazione, agenzie di comunicazione, organizzazioni sociali di base e attivismo culturale; dove i primi due corrispondono alla tradizionale prassi professionale, mentre i due restanti identificano ambiti specificamente legati al design per l'innovazione sociale.

Lo schema proposto permette di osservare un progressivo spostamento dell'attività professionale dalla tradizionale "definizione del progetto" verso la "creazione di processi". Secondo questa interpretazione, alla figura del progettista demiurgo sembrerebbe sostituirsi quella di un nuovo facilitatore, in grado di creare le condizioni necessarie allo sviluppo collaborativo di un progetto, più che a definirne i dettagli e le caratteristiche. Si tratta quindi di uno scenario ben diverso rispetto alle tradizionali metodologie di indagine conoscitiva dell'utenza che lasciavano nelle mani di un progettista di riferimento il compito di elaborare la sintesi finale della proposta progettuale. Il



Fig. 03.02 - Ezio Manzini: Design Mode Map

quadro che emerge dalle esperienze di co-design si presenta infatti in modo molto più articolato e prevede una molteplicità di ruoli nel corso delle differenti fasi di progettazione.

Tra le esperienze recenti nel campo del co-design ci sembra utile segnalare il lavoro di ricerca metodologica svolto da Waag Society, una fondazione con sede ad Amsterdam di cui torneremo ad occuparci nella sezione dedicata ai casi di studio. La metodologia elaborata da Waag, descritta in una recente pubblicazione curata da Dick van Dijk, si articola intorno a tre fasi principali.

Nella prima il designer agisce come *aggregatore* dei requisiti funzionali in una indagine conoscitiva in cui il ruolo dell'utente è quello di soggetto *ispiratore*. Nella fase successiva entrambe le figure assumono il ruolo di esperto e di costruttore dei primi prototipi in un ciclo di iterazioni di carattere tecnico / sperimentale. Nella fase finale i ruoli tornano a separarsi e l'utente agirà come *integratore* della soluzione elaborata nel reale contesto di utilizzazione mentre al designer corrisponderà una azione di *osservazione critica* dell'implementazione in atto.

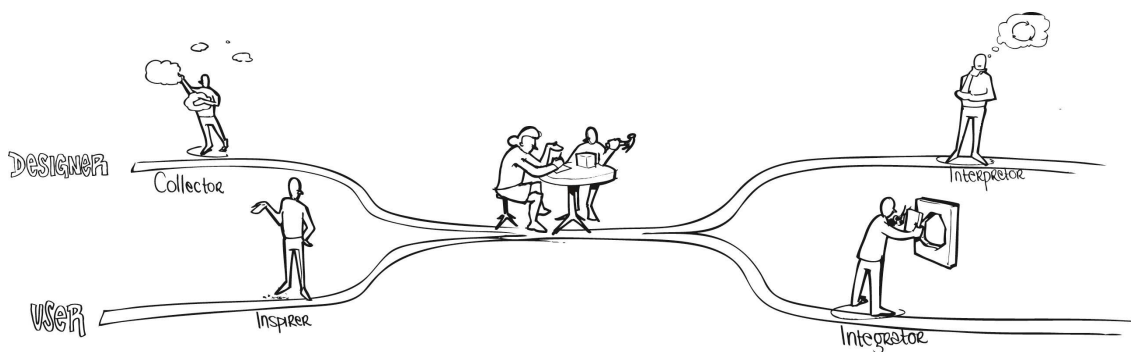


Fig. 03.03 - Waag Society: Le fasi del co-design

Anche nel caso di un processo estremamente semplificato, come quello appena descritto, gli unici elementi in grado di garantire il successo di una esperienza progettuale sono il grado di empatia tra i soggetti coinvolti e la volontà di instaurare un autentico scambio dialogico (Sennet 2012).

3.5 Condividere conoscenza utile

Un approccio diffuso e partecipativo alla progettazione comporta una crescita di attenzione verso le condizioni che favoriscono il dialogo e l'empatia tra gli attori coinvolti nel processo. Si tratta quindi di un processo inclusivo, di diffuso apprendimento sociale, in cui agli *esperti* spetterebbero almeno tre principali funzioni.

La prima di queste riguarda il piano delle *conoscenze*. In un sistema articolato, non più circoscritto ai soli addetti ai lavori, emerge la necessità di condividere un vocabolario comune e di una progressiva *ri-codificazione* delle conoscenze per poter prescindere delle nozioni speculative ed autoreferenziali e per consolidare un discorso esplicito, trasmissibile ed accumulabile (Manzini 2015). Adattare e condividere i termini del linguaggio disciplinare costituisce un primo indispensabile passo per favorire i meccanismi di *intelligenza collettiva* in grado di elaborare migliori risposte progettuali alle sempre più complesse problematiche emergenti.

La seconda investe la dimensione *culturale* dei processi in corso e la necessità di elaborare nuove narrazioni alternative. Questa azione, in veste di *operatori culturali*, dovrebbe contribuire alla definizione di nuovi possibili scenari per la soddisfazione dei bisogni e per la convivenza, sostenibili tanto dal punto di vista sociale come da quello ambientale.

La terza riguarda infine un piano più strettamente *tecnico*. Si tratta della capacità dei singoli progettisti, grazie alle conoscenze empiriche ed alla sensibilità sviluppata nel corso della propria esperienza professionale, di ampliare il *campo del possibile*, riducendo i limiti tecnici e normativi – oltre a quelli economici e culturali – del sistema con cui i soggetti interagiscono (Manzini 2018).

Riconoscere la natura individuale di alcuni di questi contributi, non solo non rappresenta una contraddizione rispetto alla natura collettiva dei processi di innovazione sociale, ma ci consente una migliore descrizione del sistema ed una visione più vicina alla realtà.

Come sottolineava recentemente il fisico Carlo Rovelli (2017), in una analogia con gli sviluppi della scienza: “Ci sono voluti lenti progressi tecnici, culturali ed artistici di innumerevoli botteghe di pittori ed artigiani per arrivare alla Cappella Sistina – pero alla fine la Cappella Sistina l’ha dipinta Michelangelo.”

L’analisi dei casi di studio presi in considerazione nel corso di questo lavoro sembrerebbe confermare l’utilità di una lettura dei processi di progettazione, secondo le tre linee appena descritte, anche per quanto riguarda le esperienze partecipate nella realizzazione di eventi espositivi.

La condivisione del sapere grazie a sistemi di *conoscenza aperta*, l’identificazione di nuovi possibili scenari per la gestione culturale e l’esperienza dei progettisti coinvolti nella messa a punto di soluzioni progettuali e nella definizione dei processi collaborativi, hanno infatti contribuito in modo significativo allo sviluppo di queste attività di co-produzione *dal basso* di iniziative di carattere culturale. Come avremo modo di descrivere, queste esperienze hanno dato luogo ad un interessante processo di sperimentazione in cui stanno emergendo nuovi luoghi, nuovi formati e nuove dinamiche per la condivisione di *conoscenza utile* e per la promozione di un ampio processo di apprendimento sociale.

4 verso una economia sociale

*La globalizzazione è stata per il capitalismo una tappa decisiva sulla strada della scomparsa di ogni limite. Infatti permette di investire e disinvestire dove si vuole e quando si vuole, in spregio degli uomini e della biosfera.
(Serge Latouche "Limite")*

L'economia sociale non riguarda solo le attività senza scopo di lucro, o di utilità sociale, ma propone un processo di profonda e progressiva *de-mercantilizzazione* nell'accesso a beni e servizi. Questo processo include anche l'accesso alle attività culturali, al di fuori di logiche di consumo, e in una dimensione non legata esclusivamente all'uso del tempo libero.

Nel corso di questo capitolo cercheremo di evidenziare la forte componente di tipo culturale alla base di questo processo di riappropriazione sociale di determinati ambiti della vita economica e di elaborazione di scenari alternativi di sviluppo qualitativo.

4.1 Modelli di produzione ed intercambio nello scenario post-globalizzazione.

Il processo di globalizzazione dei mercati finanziari, a cui abbiamo assistito negli ultimi decenni, rappresenta senza dubbio il culmine di un processo di integrazione verticale delle risorse produttive iniziato con l'avvento della seconda rivoluzione industriale.

Le contraddizioni ed i limiti di questo modello di organizzazione produttiva sono emersi nel corso di tutto il secolo XX e costituiscono una delle maggiori sfide, economiche, sociali ed ambientali, a cui dobbiamo far fronte in questo inizio di secolo.

Nell'analisi dell'economista e divulgatore Jeremy Rifkin (2014), uno degli elementi chiave riguarda l'evoluzione della produttività. Fino a tempi relativamente recenti ogni aumento di questa variabile si era tradotto in una maggiore disponibilità di beni materiali ed in un generalizzato miglioramento delle condizioni di vita. Si era così consolidata una visione condivisa di sostanziale progresso collettivo nella quale le situazioni di profonda disugua-

glianza che si sono via via verificate venivano considerate come inevitabili effetti collaterali.

Oggi sono molti gli autori che esprimono seri dubbi sulla possibilità che l'attuale integrazione verticale del capitalismo produttivo e finanziario possa continuare a migliorare complessivamente la nostra qualità di vita (Sapelli 2018).

Paradossalmente si è verificato che l'aumento di produttività di un settore ha comportato sistematicamente una minore influenza sociale ed una perdita irrimediabile di certi legami territoriali, basti pensare, a titolo d'esempio, alla produzione agricola o a buona parte del settore manifatturiero. L'aspetto curioso è che, secondo l'opinione di Robert Solow, solo il 14% di un simile aumento di produttività è attribuibile a fattori tradizionali come il capitale fisso o il rendimento del lavoro, l'86% restante è ciò che Moses Abramovitz, ex presidente della American Economic Association, ha definito come: "la misura della nostra ignoranza".(Rifkin 2014)

Tra le possibili risposte a questo modello dominante assistiamo al consolidarsi di ciò che molti definiscono come "economia sociale". Un mercato di *nicchia* che cerca di fornire quelle risposte che ne il settore privato, ne l'amministrazione pubblica, sono state in grado di fornire (o di fornire in modo adeguato).

4.2 il terzo settore

L'emergenza di questo terzo settore era già stata auspicata, fin dalla fine degli anni '70, da esponenti politici di primo piano come Jacques Delors, presidente della Commissione Europea tra il 1985 ed il 1995, e Giorgio Ruffolo, economista e Ministro dell'Ambiente tra il 1987 ed il 1992.

Il *terzo settore* costituisce una delle idee forti emerse durante la redazione del "Rapport du groupe de réflexion sur les nouvelles caractéristiques du développement socio-économique: un projet pour l'Europe" elaborato per iniziativa della (allora) Comunità Economica Europea (CEE) e presentato a Bruxelles nel dicembre del 1977.

L'espressione "terzo settore" è passata oggi a definire l'insieme di iniziative economiche legate, in qualche modo, ad una *giusta causa*, senza entrare nel merito delle prassi e delle modalità di gestione. Molte di queste iniziative, di fatto, non presentano sostanziali differenze di gestione rispetto ad analoghe imprese di carattere commerciale. Ci sembra invece interessante sottolineare gli elementi di continuità è l'impostazione inizialmente molto più *radicale* del

concetto che anticipa, a nostro giudizio, molti dei temi che caratterizzano il dibattito attuale sull'economia sociale.

Semplificando, possiamo affermare che la necessità di un *terzo settore* nasce come possibile risposta al problema di come ridistribuire socialmente l'enorme incremento di produttività che si stava generando nel settore industriale e che correva il rischio di produrre, simultaneamente, alti livelli di disoccupazione e forti pressioni inflazionistiche.

Un incremento di produttività che si temeva potesse minacciare sia la sostenibilità ambientale – il “Rapporto sui limiti dello sviluppo” del Club di Roma era stato pubblicato nel 1972 - che la sostenibilità sociale – in un periodo in cui erano già emersi i limiti e le inefficienze dello *stato assistenziale* ed erano già presenti forti pressioni ideologiche che miravano ad un suo sostanziale smantellamento.

Giorgio Ruffolo (1985) descrive chiaramente tre tipi di sistemi sociali: competitivi, autoritari ed associativi - in funzione del tipo di relazione prevalente tra i diversi attori che ne formano parte.

Il sistema competitivo si caratterizza per un elevato numero di attori che operano selettivamente con sostanziale **indipendenza**; nei sistemi autoritari le relazioni sono caratterizzate dalla presenza di una chiara **gerarchia** mentre i sistemi di tipo associativo sono quelli che presentano dimensioni sufficientemente ridotte per consentire che gli attori possano mantenere relazioni, sostanzialmente **simmetriche**, con tutti gli altri attori che formano parte del sistema.

I tre sistemi si sovrappongono da sempre nella gestione economica, occupando spazi diversi in proporzioni che sono variate sensibilmente nel corso della storia.

L'idea del *terzo settore* nasce dall'opportunità di *liberare* parte dei rapporti economici e sociali dalla sfera competitiva del mercato e da quella autoritaria della burocrazia per riportarli nell'ambito degli scambi gratuiti, reciproci e diretti nel contesto di un sistema associativo.

La proposta va oltre la tradizionale dicotomia tra *sinistra politica* e *sinistra sociale* (Sennett 2012). Marca chiaramente le distanze dal tentativo di controllare le *leve del mercato* per mezzo di una forte azione di contro-potere, esercitata politicamente dalle masse *unite* ed organizzate, adottando le strategie inclusive per una trasformazione sociale *dal basso*, che hanno da

sempre caratterizzato l'approccio della sinistra sociale.

Gli obiettivi strategici di questa azione politica vengono aggiornati in almeno tre aspetti: negando l'interdipendenza tra crescita e sviluppo, accogliendo l'invito alla *deistituzionalizzazione* di autori come I. Illich (1978) e ponendo una forte enfasi sui processi di tipo culturale.

L'aspetto, a nostro giudizio, più radicale risiede nella critica alla crescita **quantitativa** e nel delineare gli elementi che potrebbero consentire di raggiungere uno sviluppo **qualitativo**. Oltre a riconoscere i limiti di sostenibilità energetica ed ambientale, Ruffolo evidenzia una contraddizione intrinseca nella società dei consumi sottolineando come si tratti di un sistema basato sulla scarsità, reale o indotta, destinato a generare sistematicamente forti dosi di frustrazione (che oltretutto non viene contabilizzata dagli indicatori quantitativi).

Come già aveva ricordato Gandhi: "La terra produce a sufficienza per soddisfare le necessità di tutti ma non per soddisfarne l'avidità."

Ruffolo utilizza una metafora differente, quella dell'esercito di Napoleone, dove tutti i soldati portavano lo zaino anche se solo in alcuni vi si poteva trovare un bastone da maresciallo.

In questa descrizione il sistema non solo si mostra insostenibile ma anche profondamente ingiusto, promettendo ciò che non può mantenere (per tutti) e danneggiando, allo stesso tempo, il capitale sociale rappresentato dalle capacità associative e dai meccanismi di solidarietà, fino al punto da configurare una società dove "... il cittadino medio [della società industriale] è un analfabeta sociale eterodiretto e disorientato nella maggior parte delle manifestazioni." (Ruffolo 1985).

L'approccio *qualitativo* in economia nasce nel momento in cui si riconosce l'incapacità del mercato nel regolare i "fattori esterni", in buona sostanza tutti gli aspetti non "monetizzabili", siano essi la qualità ambientale, la biodiversità, il capitale sociale o il livello di frustrazione di una popolazione. E per questa ragione che la crescita non si traduce automaticamente in un maggiore sviluppo. La chiave di lettura basata su criteri qualitativi non si limita alla sfera del mercato e dei sistemi competitivi ma coinvolge, in modo simmetrico, anche la valutazione critica dei sistemi autoritari.

Il pensiero di Ruffolo si riallaccia a quella parte del pensiero sociologico, – da Weber a Simmel a Dahrendorf – che si è occupata della teoria del conflitto e riprende i concetti di *Gesellschaft* – la società organizzata – e *Gemeinschaft* – le comunità di individui – per differenziare chiaramente le dinamiche di tipo associativo da quelle politiche ed istituzionali.

L'idea del *terzo settore* può di fatto interpretarsi come alternativa a una riforma dell'amministrazione pubblica o, se si preferisce, come una strategia per trasformarne alcuni aspetti essenziali attraverso un processo di *deistituzionalizzazione*. Si nota, in questo aspetto, la notevole influenza nell'area politica che si riconosceva come sinistra riformista del pensiero di Ivan Illich.

Riassumendo in modo molto schematico, si può affermare che buona parte dell'opera di Illich nasce da una riflessione critica sui concetti di crescita e sviluppo e ruota intorno ai concetti di bisogno, necessità, desideri e consumi.

Nella sua critica alla società *iper-industriale* Illich non si limita a considerare i meccanismi del mercato. La sua analisi si concentra soprattutto su tre aspetti dell'organizzazione sociale: la specializzazione indotta dal progresso scientifico e tecnologico, la istituzionalizzazione di certi valori ed i meccanismi di centralizzazione del potere.

Illich vede nel reticolo istituzionale costituito da Scuole, Ospedali, Aeroporti, Istituzioni mentali o correzionali e media, un meccanismo destinato a smantellare l'idea di necessità e a ricostruire i desideri sotto forma di bisogni, da soddisfare attraverso il consumo di beni e servizi. A questo reticolo istituzionale si affiancano ciò che l'autore definisce come *monopoli radicali*. Si tratta di quelle soluzioni che finiscono per esercitare un controllo esclusivo sulla soddisfazione di determinati bisogni escludendo, o impedendo di fatto, la possibilità di scegliere altre alternative. È il caso per esempio dell'automobile, la cui diffusione capillare ha di fatto monopolizzato le infrastrutture di trasporto limitando le possibilità di sviluppo della viabilità ciclistica o pedonale.

Ruffolo accoglie l'invito di Illich alla progressiva deistituzionalizzazione di settori come salute, educazione, assistenza, tecnologia ... attualmente gestiti dalla amministrazione pubblica, sempre e quando le vecchie istituzioni centralizzate possano essere sostituite da trame di organizzazione più sottili, flessibili ed efficienti. Prendendo le distanze dalla utopia normalizzatrice del pensiero moderno, e come risposta al tentativo neo-liberista di riduzione della complessità sociale, l'autore afferma che:

“... Nessuna società può vivere senza regole omogenee ma una società che pretenda di organizzarsi solo sulla base di regole omogenee non regge alla spinta della differenziazione dei bisogni, degli stili di vita e delle scelte.”

contrapponendo in questo modo alla massificazione dei consumi un processo spontaneo di differenziazione in grado di creare nuove forme di relazioni sociali. La forte enfasi sui processi culturali che caratterizza l'idea di “terzo settore”, così come era stata formulata originalmente, nasce da questo processo di differenziazione dei bisogni e dal concetto di *bisogno ricco* o *bisogno radicale*.

Secondo Ruffolo infatti, anche nel caso in cui l'aumento di produttività si fosse tradotto in un minor tempo di lavoro, a parità di salario, sarebbe stata necessaria una politica culturale destinata a dare un senso, non alienante, al tempo liberato. Oggi, sapendo che l'evoluzione dei fatti si è dimostrata ben diversa, risulta comunque interessante ricordare come questi bisogni di creatività, partecipazione e cooperazione si caratterizzino per il fatto di essere non quantificabili, non appropriabili ed auto-gratificanti; si tratta di quelle attività “che arricchiscono l'essere e non l'avere” e che sono in grado di esaltare, allo stesso tempo, la individualità e la società.

“ [il terzo settore] non è il lusso di una società opulenta, è la ricchezza di una società sobria ”

Il terzo settore ha rappresentato una opportunità per lo sviluppo e la promozione di queste attività simboliche, scientifiche ed espressive, definite da Dahrendorf come “attività rappresentative”.

L'idea di sostituire i *consumi* con *prestazioni* e la tendenza a *de-mercantizzare* parte dell'attività economica è alla base di ciò che oggi denominiamo *economia sociale*, uno scenario dove l'accesso a beni e servizi prevale sulla proprietà e dove la figura del *prosumer*, allo stesso tempo produttore e consumatore, tende a sostituirsi ai tradizionali ruoli di venditore e cliente, in una relazione che non si esaurisce istantaneamente nell'atto dell'acquisto ma che tende ad essere durevole nel tempo.

L'economia sociale si caratterizza per l'utilizzazione intensiva delle reti distribuite (non solo digitali) e si sviluppa in uno scenario che ha portato ad una certa riscoperta dei *commons* (beni comuni)

4.3 Costo marginale (tendente a) zero ed economia dell'abbondanza

In realtà i fattori che hanno reso possibile questo nuovo scenario sono molti e, come in tutti i fenomeni complessi, non è facile tracciare una sequenza lineare di cause e effetti.

Le tecnologie dell'informazione e la presenza ubiqua della rete giocano senza dubbio un ruolo essenziale ma, in questa sede, preferiamo porre l'attenzione su un altro aspetto in grado di spiegare molti di questi fattori: la possibilità di produrre beni e servizi con un *costo marginale* tendente a zero, detto in altri termini: un nuovo e radicale aumento della produttività.

In Economia, si intende per **costo marginale unitario**: "il costo di un'unità **aggiuntiva** prodotta; la variazione nei costi totali di produzione che si verifica quando si varia di un'unità la quantità prodotta: è la derivata del costo totale (C) rispetto alla quantità prodotta". Un messaggio di posta elettronica ha un costo marginale prossimo a zero; ogni nuovo messaggio non comporta una spesa aggiuntiva per chi lo invia o, dentro certi limiti, un costo aggiuntivo per l'impresa che presta il servizio. Una volta ammortizzato l'investimento iniziale per la realizzazione dell'infrastruttura, il livello di efficienza del sistema è tale che i costi di mantenimento hanno una incidenza quasi impercettibile sul costo marginale unitario.

La struttura dei costi nel settore delle energie rinnovabili presenta, in questo senso, delle forti analogie; la sostituzione dei combustibili fossili, o di altre materie prime "finite" per fonti rinnovabili come l'eolico, il solare, o l'energia potenziale di un salto d'acqua in una centrale idroelettrica, fa sì che i costi marginali dell'energia prodotta tendano a zero.

L'insieme delle condizioni che hanno reso possibile l'emergere dell'economia sociale è assimilabile a una "matrice" di innovazioni che ha coinvolto, simultaneamente, al settore delle comunicazioni, a quello dell'energia ed alla logistica. I tratti salienti di questa matrice sono riscontrabili nella digitalizzazione dei sistemi di comunicazione, nella progressiva dispersione dei centri di produzione di energie rinnovabili e nella possibilità di produrre localmente i beni che oggi vengono distribuiti a livello globale.

Sono circostanze di questo tipo a rendere possibile lo sviluppo di strutture organizzative alternative a quelle a forte integrazione verticale ed alla alta densità di capitale caratteristiche delle fasi del capitalismo maturo.

A fronte di questo modello, l'*economia sociale* tende ad adottare strutture diffuse e interconnesse mantenendo un forte legame con le comunità da cui prende avvio per mezzo di una varietà di meccanismi di partecipazione.

Nell'opinione di Rifkin, dovremmo trovarci, almeno teoricamente, alle porte di una prossima virtuale morte del capitalismo. La conseguenza paradossale della produttività estrema dovrebbe infatti portarci verso uno scenario di beni e servizi gratuiti, assenza di scambi e benefici nulli.

La realtà, almeno per il momento, ci sta mostrando uno scenario diverso; anche nel nuovo contesto si mantengono le forti concentrazioni verticali, come abbiamo potuto osservare nel caso delle entità finanziarie "troppo grandi" per essere lasciate fallire. La logica della concentrazione sembrerebbe premiare anche i giganti della nuova economia – come Google, Amazon, Facebook, Apple ... – così come era avvenuto nel passato in settori produttivi differenti.

Ciononostante, l'economia dei costi marginali tendenti a zero ha creato le condizioni tecnologiche per nuove modalità di gestione dei *beni comuni*, rimettendo in discussione alcuni aspetti della proprietà privata individuale e rendendo possibili nuove modalità di condivisione.

Le esperienze partecipate nella gestione culturale sono parte di questa riscoperta dei *commons* e dei nuovi scenari collaborativi che affronteremo nel prossimo capitolo.

4 scenari collaborativi

La condivisione di beni immateriali, quali la conoscenza e le informazioni, presenta, come abbiamo visto la particolarità di moltiplicare le risorse di partenza senza esaurirle. Da questo punto di vista l'economia della conoscenza è una economia di rendimenti crescenti in cui il consumo e la distribuzione di una risorsa aumenta la sua disponibilità e la produttività del sistema. Una conoscenza che può circolare liberamente avrà maggiori possibilità di dar luogo a nuove conoscenze, invenzioni e scoperte (Grazzini 2012). Ciononostante la condivisione di determinati beni immateriali non è per nulla un processo facile né scontato.

Un buon esempio risiede nell'ambito delle IT. L'industria del *software*, fin dagli anni '60, costituisce l'ambito dove i fenomeni di collaborazione disinteressata tra diversi soggetti sono emersi con maggiore chiarezza.

Ancora oggi si può considerare il paradigma per molte dinamiche collaborative o, se si preferisce, il laboratorio di sperimentazione dove osservare con certo anticipo l'evoluzione di fenomeni sempre più diffusi.

Come è noto, le soluzioni *open source* sono riuscite in questi anni ad ottenere una presenza significativa in un settore, tutt'altro che marginale, dove continuano ad esistere colossali interessi commerciali e strategici.

Proveremo quindi a ricordare cronologicamente alcuni momenti essenziali di questa vicenda, mettendo in evidenza alcuni aspetti rilevanti.

5.1.1 remix

Richard Stallman, una delle figure chiave del movimento *Open Software* e fondatore nel 1985 della *Free Software Foundation*, riassume gli aspetti essenziali della cultura hacker affermando che si tratta innanzitutto di: “riprendere in mano la libertà individuale di creare, copiare, modificare e distribuire qualsiasi prodotto dell’ingegno umano”, ponendo l’enfasi in un processo *creativo* di riutilizzazione e ricombinazione di materiali già esistenti.

Stallman (2002) descrive con estrema semplicità la sua personale esperienza presso il Laboratorio di Intelligenza Artificiale del MIT, tra il 1975 ed i primi anni ’80. L’autore sottolinea la transizione da una comunità di sviluppatori abituata collaborare ed a scambiarsi reciprocamente il *software* elaborato, ad un gruppo di professionisti che decide di NON usare *software* che non possa essere scambiato ed inizia ad organizzarsi per fare in modo che questa *alternativa* possa essere alla portata anche di altri utenti.

Nei suoi primi anni, il settore dell’informatica non aveva generato un vero e proprio mercato del *software*. I computer si vendevano con un *software* preinstallato che ne definiva le funzionalità, in un modo analogo a quanto succede oggi con una lavatrice, che acquistiamo con un *software* che a nessuno viene in mente di riprogrammare. L’economia del settore era vincolata esclusivamente all’*hardware* ed ai servizi professionali di sviluppo e mantenimento.

In questo periodo i programmi circolavano esclusivamente in una ristretta comunità di addetti ai lavori. Il codice era apertamente condiviso, praticamente con la stessa modalità con cui era comune che circolassero i testi degli articoli di carattere scientifico.

A partire dagli anni Settanta l’industria del *software* iniziò a distribuire *software* proprietario con licenze che ne limitavano l’utilizzo escludendo, per esempio, la modifica, la condivisione, lo studio, la redistribuzione o l’ingegneria inversa.

La conversione di un bene immateriale in una merce produceva in questo modo una *scarsità artificiale*. L’effetto collaterale fu quello di distribuire *software* dal codice sorgente occulto e di isolare gli utenti finali in una relazione di dipendenza nei confronti dei rispettivi fornitori di *software*. Curiosamente non furono gli utenti finali ad opporsi a queste dinamiche ma parte della propria comunità di sviluppatori.

Nel settembre del 1983, Stallman lanciò il progetto “GNU” con l’obiettivo di creare un sistema operativo, analogo a UNIX, composto esclusivamente da *software* libero.

Come supporto all’iniziativa, fondò, nel 1985, la *Free Software Foundation* (FSF), una associazione senza scopo di lucro che promuove lo sviluppo del *software* libero coordinando il lavoro di una comunità di sviluppatori.

Uno dei principali meriti riconosciuti alla FSF fu quello di introdurre la “GNU - General Public License” (GPL), uno strumento legale che consentì di unificare le differenti licenze di distribuzione utilizzate fino ad allora nello sviluppo del progetto GNU.

La GPL si caratterizza per riconoscere il diritto d’autore garantendo allo stesso tempo all’utente quattro libertà fondamentali: uso, studio, modifica e redistribuzione, con la condizione che anche il *software* derivato venga distribuito con analoga licenza aperta. Contrariamente a quanto si è portati a credere, la licenza non pone alcun limite alla eventuale commercializzazione del *software*.

Grazie alla GPL, e ad altre licenze analoghe nate successivamente, il lavoro volontario della comunità di programmatori ha trovato la copertura legale necessaria allo sviluppo di una economia, tutt’altro che marginale, legata al *software* libero.

Il progetto GNU era già praticamente giunto a termine nel 1990 quando fu adottato da Linus Torvalds, e da alcuni studenti di informatica finlandesi, per lo sviluppo del *kernel* di Linux, uno dei più riusciti esempi di *software open source*. Linux adottò la licenza GPL ed i due progetti sono rimasti indissolubilmente legati dal 1991 fino ad oggi.

Il panorama dell’informatica nel frattempo stava cambiando radicalmente. L’avvento, a metà degli anni ’80, dei *Personal Computer* e l’inizio di un processo di *digitalizzazione di massa* ponevano le condizioni per un ulteriore salto di scala con la creazione della *World Wide Web* (WWW).

5.1.2 la World Wide Web

Come è noto, la WWW è stato l’elemento chiave per la popolarizzazione di internet e, in pochi anni, ha saputo convertire la infrastruttura digitale che collegava un ristretto numero di centri accademici e di ricerca in ciò che oggi conosciamo come LA rete. Una infrastruttura a cui, come sappiamo, si sono

Il termine GNU è una sorta di acronimo ricorsivo per indicare: "GNU's Not Unix" - (GNU non è UNIX)

successivamente collegati non solo altri *personal computers* ma una varietà sempre più ampia di dispositivi digitali.

La genesi della WWW è fortemente legata all'ambito scientifico e alle prassi della comunità *open source*. Nata inizialmente, intorno al 1991, come infrastruttura interna di gestione di informazioni del CERN di Ginevra (ciò che oggi definiremmo come una *intranet*), le sue impostazioni iniziali, sostanzialmente immutate fino ad oggi, rispondono ad una chiara volontà di creare un contesto idoneo alla condivisione aperta dei contenuti.

Nella definizione dell'infrastruttura tecnologica, delle specificazioni funzionali e nella stessa architettura di informazione, i creatori della WWW, coordinati da Tim Berners-Lee, privilegiarono fattori quali la trasversalità tra i diversi sistemi operativi, la adozione di standard esistenti ed una architettura non proprietaria.

Il sito del Word Wide Web Consortium (W3C), l'organismo di gestione della WWW presieduto da Berners-Lee fin dalla sua fondazione, pubblica tra le sue *curiosità storiche* il documento "Information management: a proposal" nel quale vengono dettagliate le ragioni pragmatiche che hanno portato alle decisioni strategiche appena descritte. Nel descrivere l'idea di strutturare il sistema di informazione in forma di ipertesto gli autori del documento citano espressamente a Ted Nelson, a cui si attribuisce il neologismo (Nelson, 1974). Si stabilisce in questo modo un legame ideale con quella cultura del *remix letterario* portò ai primi sistemi di edizione elettronica, come il progetto *Xanadu* – promosso dallo stesso Nelson – o ad altre esperienze di narrativa non lineare, come nel romanzo "Rayuela / il gioco del Mondo" di Julio Cortazar, pubblicato nel 1963.

Non è quindi casuale che buona parte del *software* che continua tutt'oggi a far funzionare la WWW - Apache, MySQL, Php ... – sia stato sviluppato come *open software* e che le apparizioni puntuali di contenuti in formato proprietario, per esempio "Flash" – di Adobe – siano state, in qualche modo, rigettate da un sistema fortemente orientato verso la adozione di standard aperti.

La diffusione capillare dell'accesso a internet, grazie inizialmente alla popolarità raggiunta della WWW, ha rivoluzionato il panorama della distribuzione di ogni tipo di informazione, a partire dal proprio *software*.

5.1.3 open for business

La presenza di questa rete capillare di distribuzione, unita alla copertura legale offerta da licenze analoghe alla GPL, ha consentito un notevole processo di consolidamento delle comunità di sviluppatori di *software* aperto e la nascita di importanti forme imprenditoriali nel settore.

Una delle esigenze che iniziarono ad emergere in alcune di queste nuove attività imprenditoriali fu quella di rompere i legami con le connotazioni spesso fortemente ideologiche di associazioni come la FSF.

Parte della comunità di sviluppatori credeva che fosse possibile sostenere l'utilità del *software* aperto, in modo ideologicamente più neutro, appoggiandosi esclusivamente su criteri di efficienza. Questa tendenza portò alla creazione, nel 1998, al culmine della bolla speculativa delle *dot-com*, della "Open Source Initiative" (OSI), una associazione *no-profit* promossa da Bruce Perens and Eric S. Raymond.

I principi chiave di questo approccio pragmatico possono ritrovarsi nel saggio "The Cathedral and the Bazaar", dello stesso Eric S. Raymond, che potremmo considerare come il manifesto – non ideologico – della OSI.

La tesi centrale, per dimostrare la maggiore efficienza dello sviluppo in modalità aperta, si può riassumere in ciò che Raymond definisce come *la Legge di Linus*:

*Dato un numero sufficiente di occhi,
tutti i bug vengono a galla.*

La metafora del *bazaar* aperto, in contrasto con la chiusura per pochi addetti ai lavori nelle cattedrali del *software*, sottolinea solo alcuni degli aspetti che avevano caratterizzato la visione più radicale del movimento *hacker*. E ciò senza compromettere la sostanziale compatibilità tra i due approcci.

Infatti, solo nell'uso corrente si tende ad associare il termine *hacker* con movimenti antagonisti e pratiche illegali quali l'accesso non autorizzato a reti informatiche o varie azioni di boicottaggio.

Le comunità che sostengono il *software* aperto preferiscono utilizzare il termine *cracker* per riferirsi alle persone che mettono in atto questo tipo di comportamenti. Pur caratterizzandosi per un alto livello di attivismo culturale, non privo di forti componenti di tipo ideologico, le comunità di sviluppatori

(che spesso si definiscono come *hackers*) tendono sostanzialmente a non identificarsi con le attività illegali dei *crackers*.

Nel *bazaar* immaginato da Raymond ritroviamo oggi una complessa realtà composta da attori dalle caratteristiche molto differenti. Non solo Google, Facebook, Amazon o Apple, ma la totalità delle imprese che si sono consolidate sull'onda digitale di questi ultimi decenni mantengono una relazione vivace con un ecosistema in cui convivono imprese e cooperative di servizi, start-up tecnologiche, professionisti *freelance* e programmatori dilettanti.

Un buon esempio di queste possibili sinergie è dato da *Leafleft*, un *framework* che consente di generare mappe interattive per applicazioni Web a partire da *OpenStreetMap*, una delle alternative aperte a *Google Maps*. Creato nel 2011 da Vladimir Agafonkin, uno sviluppatore ucraino che all'epoca lavorava come *freelance*, la tecnologia di *Leafleft* è stata in seguito adottata da start-up come *MazeMap*, una impresa norvegese dedicata a servizi di *wayfinding* per gli interni di grandi edifici pubblici.

Sulla base di *Leafleft*, che continua ad essere disponibile come soluzione aperta, è sorta una impresa specializzata, *MapBox*, che offre servizi di valore aggiunto a pagamento. Anche *CartoDB* (oggi *Carto*), una start-up spagnola competitor di *MapBox*, ha integrato la stessa tecnologia nella propria offerta commerciale, oggi orientata verso la creazione di cartografia analitica. *Carto* ha saputo riunire oltre 30 milioni di dollari di investimento privato tra il 2014 ed il 2015 e rappresenta oggi una delle imprese con maggiori aspettative di crescita nel campo dei servizi professionali legati alla cartografia.

Nonostante la diversità degli interessi in gioco, lo sviluppo di *Leafleft* continua ad essere sostenuto in modalità *open* da una piccola comunità di programmatori e dalle imprese direttamente interessate.

La *legge di Linus* può considerarsi, a tutti gli effetti, come un fenomeno emergente legato alla complessità di un ecosistema in cui differenti attori, grandi e piccoli, riconoscono implicitamente l'utilità del resto.

Ci sembra importante sottolineare il fatto che le relazioni di forza tra i differenti attori sono chiaramente asimmetriche; valga come esempio la recente vicenda legata alla nuova politica di *Facebook* nel promuovere licenze di tipo "BSD + patents".

Le licenze del tipo BSD (*Berkeley Software Distribution*) rientrano tra le diverse modalità con cui è possibile distribuire *software* libero e rispettano le

quattro libertà fondamentali sancite dalla FSF – anche non garantiscano il perpetuarsi nel tempo di queste condizioni. A differenza delle licenze di tipo GPL, le licenze BSD consentono infatti di distribuire il *software derivato* anche in formato *proprietario*, senza incorrere nell'obbligo di dover pubblicare le modifiche apportate al codice sorgente.

Apple ad esempio ha utilizzato “Darwin”, una delle molte varianti del sistema operativo Unix (distribuita con licenza BSD) per sviluppare il nucleo essenziale del *macOs*, distribuito successivamente con licenza commerciale.

La modalità “BSD + patents”, promossa recentemente da *Facebook* per distribuire le proprie piattaforme di sviluppo, tra cui la popolarissima biblioteca di JavaScript “React”, aggiunge un ulteriore elemento, un brevetto, al quadro legale del contratto di distribuzione. Questa modalità prevede infatti due livelli simultanei di protezione, una licenza BSD e la licenza per un brevetto. Il brevetto consente a *Facebook* di introdurre una clausola, incompatibile con la licenza BSD, in virtù della quale si riserva il diritto revocare immediatamente il diritto d'uso ai beneficiari che decidessero intraprendere azioni legali contro l'impresa. *Facebook*, in questo caso, sembrerebbe affidare lo sviluppo del *software* al *bazaar* – salvo riservarsi il diritto a rinchiuderlo nella *cattedrale* in caso di circostanze avverse. Come reazione a questo atteggiamento, parte della comunità di utenti di “React” ha deciso di *migrare* verso piattaforme alternative.

La comunità *open software* ha espresso ripetutamente la sua contrarietà alla brevettabilità del software, riconosciuta, prevalentemente negli Stati Uniti e molto meno diffusa nella legislazione internazionale.

La protezione legale ed i privilegi offerti da un brevetto costituiscono una contraddizione evidente della filosofia *open*. Il semplice fatto che esista un tentativo per mantenere un *software* brevettato nella sfera del *software* aperto evidenzia il livello di conflittualità, e le divergenze di interessi, esistenti nel settore confermando allo stesso tempo la sostanziale validità della *legge di Linus*.

La massa critica di “occhi” necessari per far venire a galla i *bugs* gioca quindi un ruolo essenziale nel garantire l'efficienza del sistema così come la capacità di gestire politicamente gli inevitabili conflitti. I principi di questa politica di autogoverno si basano sulla “autonomia” più che su concetti come “democrazia” o “meritocrazia”.

L'autentico valore del *software* aperto non va ricercato nella qualità del codice quanto nel potenziale espresso dalla comunità che lo ha generato e che può garantirne l'evoluzione. Le norme che reggono la convivenza di queste comunità sono essenzialmente due:

1. gli individui decidono in modo autonomo se e quando collaborare a un determinato progetto.
2. i membri di una comunità possono ricorrere a una "scissione" – *fork* – quando non condividono le scelte effettuate da chi coordina il progetto.

Questi due meccanismi, estremamente semplici, sono stati fino ad ora sufficienti nel garantire una *governance* equilibrata nelle comunità di sviluppatori.

Un *fork* consiste essenzialmente nel clonare il codice disponibile in un determinato momento per aprire una nuova traiettoria autonoma di sviluppo.

Non tutti i *fork* possono considerarsi ostili, molti di fatto rappresentano una crescita per gemmazione, però comportano quasi sempre una divisione nella comunità originale ed un suo indebolimento.

Le comunità di sviluppatori, che si raggruppano intorno ai vari progetti di *software* aperto, presentano in questo senso un elevato livello di autonomia ed autogestione. La *leadership* di queste comunità non dipende tanto dall'autorità, e dalle attribuzioni, dei coordinatori di un progetto quanto dalla loro capacità di mantenere la fiducia dei collaboratori volontari e di guadagnarsi una solida reputazione: giorno dopo giorno, decisione dopo decisione.

Va inoltre ricordato che la produzione di *software* aperto, di per sé, non costituisce una attività economica in senso stretto. Le decisioni prese nell'ambito dello sviluppo di un progetto non sono del tutto estranee a possibili interessi commerciali ma riguardano pur sempre un bene intangibile, accessibile e facilmente riproducibile.

Come si è detto, le licenze di distribuzione consentono la commercializzazione del *software* aperto; di fatto in alcuni ambienti si preferisce utilizzare il termine spagnolo *libre* per evitare la sovrapposizione di significati – libero e gratuito – del termine inglese *free*.

È interessante osservare come il modello economico reso possibile dalle licenze *open software* abbia adottato un modello di commercializzazione diverso dal vecchio *standard* del “prezzo per licenza d’uso” – legato al consumo puntuale nel tempo di un bene – tendendo a relazioni più stabili nel tempo, come sottoscrizioni, consulenze, formazione, personalizzazioni.

Una tendenza molto ben allineata con le tendenze emergenti nell’ambito dell’*economia sociale*.

Il mondo *open software* sembrerebbe aver saputo mantenere fino ad oggi la propria capacità innovazione. Tra gli sviluppi più recenti vale la pena citare l’esperienza legata a “Blockchain”, una tecnologia che consente l’aggiornamento di transazioni in un “libro maestro” distribuito, creata inizialmente per la gestione di criptovalute, come i “Bitcoin”, e che potrebbe rivoluzionare la gestione, fino ad ora centralizzata, delle banche dati pubbliche e comunitarie.

5.2 Commons tangibili: il caso delle Common-Pool Resources

Spostiamo ora la nostra attenzione verso una particolare categoria di beni comuni, in questo caso tangibili, che sfuggono alla logica della scarsità in quanto risorse *rinnovabili*. A differenza di quanto osservato nel caso del *software* aperto, il processo di *riappropriazione collettiva* di questi beni avviene essenzialmente a una scala locale.

Anche in questi processi di carattere collaborativo, come nelle esperienze legate all’ gestione culturale, si evidenziano una serie di elementi di criticità nella relazione tra l’esperienza professionale degli esperti e la conoscenza diffusa. Nella prospettiva di questo lavoro, le esperienze di gestione comunitaria di determinate risorse naturali, a cavallo tra l’amministrazione pubblica ed il settore privato, hanno rappresentato una conferma a molte delle ipotesi formulate dai sostenitori del *terzo settore*.

Il tema della gestione collettiva dei beni comuni è tornato in primo piano nel dibattito economico grazie, in buona misura, al lavoro di Elinor Ostrom e Oliver E. Williamson, riconosciuto con il premio Nobel di Economia nel 2009.

I modelli economici tradizionali, basati sulla razionalità individuale, avevano fino ad allora mostrato serie difficoltà nel descrivere ed interpretare una situazione in cui ogni singolo individuo poteva disporre liberamente

dell'accesso a una risorsa rinnovabile, come i pascoli collettivi, i banchi di pesca o i sistemi di irrigazione.

5.2.1 La tragedia dei Commons

Le previsioni basate su modelli economici tradizionali portavano inevitabilmente verso un progressivo esaurimento delle risorse a causa di un loro uso eccessivo. Questo scenario, in cui le uniche possibilità di sopravvivenza di una risorsa comune dipendono dalla relazione tra i tempi di rigenerazione naturale ed il volume di sfruttamento, era stato descritto da William Forster Lloyd in un saggio pubblicato nel 1833 con il titolo "Two Lectures on the Checks to Population".

Questa visione fu ripresa e resa celebre, molti anni più tardi, dal biologo Garrett Hardin in un articolo, pubblicato nella rivista *Science* nel 1968, con il suggestivo titolo: "La tragedia dei Commons".

In una fase caratterizzata dalla forte crescita economica e demografica, Hardin esprimeva la sua seria preoccupazione sull'uso eccessivo delle risorse naturali – convertendo le vicende dei pascoli comunitari in una metafora dei problemi legati alla sovrappopolazione in una prospettiva marcatamente malthusiana.

L'idea di fondo, espressa anche da altri autori come l'economista e sociologo Mancur Olson in "The logic of collective Action" (1965), era l'impossibilità che individui razionali, agendo in funzione dei propri interessi, potessero naturalmente mettere in atto strategie in grado di conseguire gli interessi comuni del proprio gruppo di appartenenza. Sia allora che oggi, non sono poche le situazioni della vita reale in cui è facile osservare dinamiche di questo tipo.

In questo dibattito a cavallo tra biologia, economia ed economia politica, è interessante osservare la confluenza, in una visione sostanzialmente comune, di autori come Charles Darwin, Adam Smith e Thomas Robert Malthus. Tanto la divina provvidenza, come la mano invisibile – la sua versione economica – o la selezione naturale – la versione biologica – concordano nel descrivere "lo stato attuale delle cose" come una situazione di equilibrio dinamico, di ordine transitorio, di fenomeno emergente da un complesso processo di competizione per le risorse disponibili (Magatti 2013).

Pur trattandosi di un approccio sistemico, i modelli che ne derivano presentano serie difficoltà quando si tratta di spiegare altri fenomeni di tipo

emergente, come quelli derivati dai meccanismi di collaborazione, osservabili in biologia nei vari casi di simbiosi o nei comportamenti animali apparentemente altruisti a livello di specie (Dawkins 1976).

5.2.2 Il dilemma del prigioniero

La “Teoria dei giochi” ha rappresentato per molti anni uno dei principali strumenti teorici per l’analisi dei processi decisionali che coinvolgono simultaneamente a più attori, come nella gestione collettiva delle CPR.

A partire dalla pubblicazione nel 1944 di “Theory of Games and Economic Behavior”, del matematico John von Neumann e dell’economista Oskar Morgenstern, lo sviluppo della teoria dei giochi ha contribuito in modo significativo a una descrizione più articolata dei processi decisionali proponendo modelli che contemplavano l’esistenza di *logiche* non del tutto *razionali*.

Uno tra i più noti modelli decisionali, per descrivere le situazioni a cavallo tra conflitto e cooperazione, fu elaborato da M. Flood and Melvin Dresher e sistematizzato, nel 1950, da Albert Tucker. Si tratta del “dilemma del prigioniero” (DP) e costituisce uno tra i più noti esempi di giochi *NON a somma zero*.

Nei giochi *tradizionali*, a somma zero, la posta in palio viene vinta da uno dei giocatori a scapito dell’altro. La particolarità dei giochi *a somma non zero* risiede nel fatto che apre la possibilità, almeno teorica, in cui entrambi i giocatori possano vincere qualcosa – creando le premesse per una possibile collaborazione.

Il DP è un gioco a somma non zero e si sviluppa in una situazione di *informazione incompleta*. L’analogia è quella di due prigionieri, in celle separate, a cui viene offerta simultaneamente la possibilità di *collaborare con la giustizia* denunciando l’altro prigioniero - o di rimanere in silenzio.

In funzione dei quattro esiti possibili – silenzio mutuo, cooperazione mutua, e due cooperazioni individuali – ogni prigioniero riceverà una pena lieve, nel caso entrambi abbiano deciso di non collaborare, una pena severa, nel caso entrambi abbiano collaborato, una pena massima, nel caso solo il compagno abbia deciso di collaborare, o usciranno in libertà, nel caso di essere stati gli unici a collaborare.

L’iterazione del gioco, in varie partite successive tra gli stessi giocatori, consente l’elaborazione di strategie individuali in funzione dell’esito delle partite precedenti e delle scelte effettuate dall’altro giocatore. Questo modello è stato utilizzato dal politologo Robert Axelrod e dal biologo William

Donald Hamilton nel tentativo di di descrivere e giustificare, su basi razionali, l'efficacia dei comportamenti *altruisti* come risultato dell'emergenza di strategie stabili. In "The Evolution of Cooperation", gli autori mettono a confronto i risultati ottenuti, sul medio periodo, da alcune di queste strategie stabili per concludere che l'enfasi posta da Darwin sulla "sopravvivenza (individuale) del più adatto" suppone di fatto una delle più solide basi per l'evoluzione della cooperazione reciproca¹.

5.2.3 Casi reali

La *tragedia dei commons* ed il **dilemma del prigioniero** sono solo alcuni tra i modelli tradizionali con cui si è cercato di descrivere la gestione dei beni comuni. Il lavoro di E. Ostrom parte dal rifiuto della prospettiva drammatica che emerge dalla *tragedia dei commons*, una visione utilizzata spesso in chiave metaforica per giustificare posizioni ideologiche di carattere neolibériste, e dal tentativo di superare i limiti interpretativi dello scenario, decisamente più possibilista, descritto dal *dilemma del prigioniero*.

Uno dei maggiori meriti dell'autrice è stato probabilmente quello di voler verificare, empiricamente – sul campo – alcuni casi reali di gestione collettiva dei beni comuni nel tentativo di mettere in luce gli elementi che possono contribuire al successo di queste esperienze e l'inadeguatezza dei modelli tradizionali.

La Ostrom, in particolare, si è occupata di una specifica categoria di beni comuni nota come *Common-Pool Resources* (CPR). Si tratta di quei beni che, per loro natura, sono *appropriabili* in forma individuale, tendenzialmente *non rivali*, ovvero fruibili contemporaneamente da più individui, e non recintabili, vale a dire che difficilmente si può impedire che qualcuno ne faccia uso.

È interessante innanzitutto osservare il carattere strettamente oggettivo di questa definizione, legata esclusivamente alla natura del bene, indipendentemente dal fatto che sia riconosciuto socialmente come bene comune o della sua condizione giuridica e, in conseguenza, dalle norme – legali o consuetudinarie – che ne definiscono i diritti di accesso, sfruttamento, gestione, esclusione o alienazione.

¹ Per una interessante simulazione interattiva del modello rimandiamo alla web: "The Evolution of Trust", creata da Nicky Case (2017) come parte del progetto "Explorable Explanations" - <https://ncase.me/trust/>

I casi presi in considerazione nel lavoro della Ostrom presentano altre caratteristiche peculiari; non si tratta infatti dei casi più rappresentativi ma piuttosto di quelli in grado di offrire certi vantaggi nella lettura di determinate dinamiche locali. Per questa ragione si tratta di esperienze che si sviluppano a una scala relativamente piccola, sotto una stessa amministrazione statale, e vedono coinvolte a non più di 15.000 persone con un forte legame di dipendenza economica dalla risorsa naturale rinnovabile in questione.

Tra i casi presi in esame rientrano esperienze come la gestione dei sistemi di irrigazione nella valle del Turia a Valenza (Spagna) o quella dei pascoli di alta montagna nel comune di Törbel, nel cantone del Valais in Svizzera.

Un ulteriore requisito riguarda inoltre l'impatto strettamente locale delle decisioni adottate, viene quindi esclusa la possibilità che la gestione di una determinata risorsa locale possa comportare un impatto significativo nelle popolazioni non residenti. Queste condizioni iniziali, nelle intenzioni dell'autrice, dovrebbero garantire una forte motivazione per la ricerca di una soluzione comune ai problemi di gestione ed una certa flessibilità istituzionale nell'ideazione di strutture amministrative / rappresentative *ad hoc*.

Nonostante solo alcuni dei casi considerati possano considerarsi come *buone pratiche* da imitare altrove, le conclusioni della Ostrom permettono di mettere a fuoco alcuni fattori chiave – oltre a una serie di interessanti elementi di criticità – che sfuggivano invece a letture basate sui modelli teorici tradizionali.

5.2.4 Informazione incompleta, trasparenza e controllo

Uno degli aspetti chiave nella gestione delle CPR è legato all'elevato grado di incertezza che riguarda sia la risorsa in se – come le sue dimensioni spaziali, lo *stock* disponibile, i tempi di rigenerazione o altre dinamiche naturali – che il comportamento degli altri individui nell'appropriazione della risorsa comune.

Gli individui, sebbene motivati nella ricerca di dinamiche di collaborazione, sono quindi costretti a valutare le proprie azioni in un contesto caratterizzato da una informazione incompleta. Risultano quindi di vitale importanza tutti quegli aspetti di carattere fisico, culturale o istituzionale in grado di limitare questo grado di incertezza e di rendere il più possibile esplicita e trasparente l'informazione riguardo al numero di soggetti coinvolti nella gestione, al vantaggio di azioni che si possono mettere in atto, al controllo che può essere esercitato da ogni individuo, ed alle implicazioni – tanto per quanto riguarda i benefici individuali che per le ricadute sul bene collettivo – di ogni azione individuale.

In questo contesto le comunità locali possono sviluppare dinamiche sociali in grado di consolidare i rapporti di fiducia reciproca, stabilire prassi comuni di controllo sociale e di comunicazione costante, sperimentare – per prova ed errori – nuove regole di convivenza, approfondire il proprio grado di conoscenza empirica sulle risorse ed accrescere il proprio livello di competenza.

5.2.5 governance ed autogestione

Alcune delle condizioni necessarie per il successo di queste iniziative di gestione collettiva possono considerarsi come circostanze *oggettive* e difficilmente modificabili – come nel caso dei limiti geografici della CPR, che devono essere chiaramente definibili, o delle caratteristiche della popolazione coinvolta, che deve limitarsi alla popolazione locale con carattere stabile. Altre invece, analogamente a quanto abbiamo visto nel caso del *software* aperto, riguardano le possibili dinamiche di creazione e condivisione della conoscenza ed i meccanismi di *governance* – in questo caso con un carattere marcatamente locale.

Il messaggio della Ostrom è in molti aspetti più politico che economico. La gestione diretta – e quindi tendenzialmente democratica - dei *commons* da parte delle comunità può rivelarsi più efficiente e sostenibile della gestione pubblica o privata solo a condizione che esista un reale margine di autogestione e un certo grado di flessibilità istituzionale per la creazione delle istituzioni di governo.

5.3 il Pubblico Dominio

Il mondo intenderà che questo eccellentissimo Dominio non patisce che l'opere d'alchuno siano defraudate et corotte. Il che darà materia ancho ad altri virtuosi che veniranno ad habitare et godere questa inclita città ...
Enea Vico - novembre 1546

Le diverse dinamiche collaborative di cui ci siamo occupati, e le modalità di distribuzione dell'informazione con costi marginali tendenti a zero, rimettono in discussione gli equilibri tra la tutela del diritto d'autore ed il libero accesso alla cultura, il che ha a che fare con la relazione spesso conflittuale tra i beni intellettuali protetti da *copyright* e quella parte dei beni comuni che definiamo di "pubblico dominio".

La tutela del *diritto d'autore*, contrariamente a quanto si potrebbe essere portati a pensare, non nasce per premiare e tutelare l'autore ma come norma destinata a promuovere il progresso collettivo e l'innovazione. Non si tratta quindi di un *diritto naturale* ma di un *monopolio temporaneo* che limita il diritto naturale a fare copie (e derivati) di un prodotto del lavoro intellettuale per un periodo limitato di tempo, variabile a seconda delle diverse legislazioni.

La normativa rappresenta per molti versi una ragionevole soluzione di compromesso che garantisce simultaneamente sia la retribuzione economica del lavoro dell'autore che l'interesse pubblico alla diffusione della cultura e della conoscenza. Già nel *Copyright Act*, emanato a Londra nel 1710, (noto anche come *Statute of Anne*) erano previste varie eccezioni che consentivano l'accesso o la parziale utilizzazione del materiale protetto – come l'obbligo di un deposito legale o le varie modalità di *fair use* (uso equo). Di fatto, anche la tutela di un diritto individuale – come il diritto inalienabile di paternità di una opera – può considerarsi come un incentivo alla produzione intellettuale a beneficio della collettività.

5.3.1 l'invenzione dell'autore

La consapevolezza di cosa significhi esattamente essere l'autore di un testo è un fatto storicamente relativamente recente e può essere fatto risalire all'introduzione della stampa. Perfino in epoca rinascimentale era comune attribuire una opera a una delle *auctoritates* antiche o medioevali o allo stampatore (Minuzzi 2016).

La legislazione della Serenissima Repubblica di Venezia, fin dalla seconda metà del XV secolo, fu tra le prime a riconoscere, in via eccezionale, e previa richiesta degli interessati, una serie di *grazie* e *privilegi* agli autori di *qualcosa* di nuovo ed utile alla comunità.

Il privilegio garantiva, per un periodo di tempo variabile dai 10 ai 50 anni, il godimento in esclusiva dei guadagni derivati dalla creazione come compensazione dell'investimento sostenuto. A differenza delle legislazioni attuali, il processo non distingueva tra ciò che oggi chiameremmo *copyright* o brevetto e riguardava, senza distinzioni, la proprietà intellettuale di testi, invenzioni tecnologiche o nuove sostanze medicinali.

Nella sua analisi delle richieste di privilegio conservate negli archivi del senato della Serenissima, Sabrina Minuzzi (2016) mette in luce il decisivo

contributo dei saperi tecnici, legati all'esercizio di un mestiere, nelle vicende legate alla storia della proprietà intellettuale – tradizionalmente più attenta alle creazioni artistiche e letterarie.

Molte di queste richieste riguardano infatti artefatti di natura tecnica o pubblicazioni che descrivevano processi e metodi nati dall'esperienza professionale; come nel caso di un manuale di calligrafia, un metodo per l'esecuzione delle diminuzioni musicali, un tariffario agricolo o un manuale per la misurazione a vista per mezzo di un quadrante geometrico.

In un tempo in cui la circolazione del sapere tecnico era ancora strettamente controllata da gilde e corporazioni, la Repubblica di Venezia, già dal XIII secolo, aveva favorito la immigrazione di artigiani stranieri portatori di tecnologie sconosciute in laguna.

La concessione di privilegi rappresenta un passo ulteriore in questa politica a favore dell'innovazione in un momento in cui il sapere può iniziare a circolare anche in modo più *autonomo*. Non è casuale quindi che, a partire dal XVIII secolo, le norme che sanciscono la proprietà intellettuale come diritto, e non come privilegio, vengono emanate in modo quasi simultaneo alle leggi che pongono fine alle corporazioni delle arti e mestieri.

5.3.2 il Sapere non è una merce

Filippo Tommaso Marinetti, Edvard Munch, Antoine de Saint-Exupéry, Glenn Miller, Wassily Kandinsky, Piet Mondrian, Le Corbusier, Malcolm X, Winston Churchill, Paul Valéry, Béla Bartók, Blind Willie Johnson, T. S. Eliot, Otto Neurath, André Breton, Buster Keaton, László Moholy-Nagy, Gertrude Stein ...

... sono solo alcuni degli autori, provenienti da varie discipline, i cui lavori sono entrati a far parte delle opere di pubblico dominio nel corso di questi tre anni in cui lavoravo a questa tesi di dottorato. A partire dalla morte di un autore occorrono infatti un certo numero di anni prima che scadano i diritti di proprietà intellettuale. Nella maggior parte dei paesi europei la normativa prescrive un periodo di 70 anni; in Canada, Nuova Zelanda, e molti altri paesi asiatici ed africani, la norma è di 50 anni – nel XVI secolo la Repubblica di Venezia non garantiva più di 25 anni di privilegio per opere letterarie o segreti medicinali.

Dall'approvazione delle prime normative sul *copyright* fino alla fine del XX secolo l'unico modo per utilizzare materiale protetto da diritti di proprietà intellettuale consisteva nel richiedere direttamente una autorizzazione



Fig 05.01: publicdomainreview . "Class of 2016"

all'autore. Fino alla introduzione nel 2001 delle licenze *Creative Commons* (CC) l'accesso agli strumenti legali che consentissero ad un autore di rinunciare espressamente a tutti – o alcuni – dei diritti derivati dal proprio lavoro comportava un enorme impegno.

CC è oggi una associazione senza scopo di lucro dedicata ad ampliare la gamma di opere disponibili all'utilizzo pubblico, semplificando gli aspetti legali che consentono di rinunciare a parte dei diritti di proprietà intellettuale.

Le licenze CC possono considerarsi come una estensione delle licenze GPL al di fuori del campo del *software* libero ed offrono una possibile transizione graduale tra la protezione iniziale, offerta dalle norme di *copyright*, e l'ingresso di una opera nel pubblico dominio.

Le licenze si articolano intorno a quattro *clausole* fondamentali: (BY) per l'attribuzione della paternità dell'opera all'autore; (NC) che autorizza l'uso esclusivamente con finalità non commerciali; (ND) non opere derivate – che obbliga a preservare l'integrità dell'opera e (SA) condividi allo stesso modo (*Share Alike*) che autorizza le opere derivate a condizione che vengano condivise con le stesse modalità dell'opera originale.

La combinazione di questi quattro attributi dà luogo alle sei principali licenze pubbliche CC, senza contare con altri casi più eccezionali come la licenza CC Zero (CC0) che agisce come una rinuncia incondizionata ai diritti d'autore collocando direttamente l'opera sotto il dominio pubblico.

Il maggiore merito di CC è stato probabilmente quello di catalizzare le risorse umane necessarie per l'enorme lavoro che ha comportato l'adattamento di queste formule standard alle diverse legislazioni nazionali.

Per quanto riguarda il caso italiano, Lawrence Lessig, fondatore di *Creative Commons*, annunciava nel novembre del 2003 l'inizio del lavoro di traduzione e adattamento – i cui risultati furono pubblicati nel maggio dell'anno successivo e presentati a Torino, presso la fondazione Giovanni Agnelli, nel dicembre del 2004.

Le licenze CC rappresentano oggi la modalità più diffusa di licenza aperta per una ampia varietà di contenuti. *Wikipedia* le utilizza dal 2009 per tutte le sue voci, oltre che per la biblioteca multimediale *Wikimedia Commons*, che conta attualmente con più di 43 milioni di files.

L'uso di licenze CC è diventato frequente anche nel mondo scientifico, come nel caso del *Personal Genome Project*, un progetto a lungo termine promosso dal biologo George M. Church, presso l'Università di Harvard, per condividere i dati del genoma umano di migliaia di volontari, con l'obiettivo di creare una massa critica di dati sufficiente allo sviluppo della medicina genomica personalizzata (personalgenomes.org).

5.3.3 ibridi tra natura e cultura

Il caso del *Personal Genome Project* ci consente di aprire una breve riflessione sulle ricadute nel dominio pubblico della ricerca scientifica, soprattutto per quanto riguarda quelle aree, dai confini sempre più imprecisi, a cavallo tra tecnologia, biologia e medicina.

Non tutti i risultati della ricerca, soprattutto di ciò che definiamo *ricerca applicata*, passano al dominio pubblico. Molti di questi risultati danno luogo a *brevetti* – come nel caso di buona parte della ricerca in ambito farmaceutico.

La sempre più stretta relazione tra tecnica e biologia ha fatto emergere negli ultimi decenni un conflitto riguardo ai confini di ciò che possiamo considera-

re *brevettabile* e ciò che, in quanto naturale, dovrebbe essere escluso da queste logiche di appropriazione privata per rimanere nell'ambito del pubblico dominio.

Prima dell'apparizione degli organismi geneticamente modificati, il criterio più diffuso tra i diversi uffici brevetti era quello di non consentire la registrazione di organismi viventi. Basandosi su questo principio il *Patent and Trademark Office* (PTO) statunitense negò nel 1979 la richiesta di un brevetto per un microrganismo geneticamente modificato *ideato* per eliminare il petrolio accidentalmente versato in mare. L'anno successivo la Corte Suprema, per una risicata maggioranza di 5 a 4, accettò il ricorso presentato dai richiedenti del brevetto in una sentenza destinata a modificare i criteri della PTO.

A partire dal 1987 fu possibile brevettare organismi viventi; non solo i microrganismi ma tutte le specie animali con la sola eccezione dell'essere umano. L'eccezione, in virtù del XIII emendamento della costituzione statunitense che proibisce espressamente la schiavitù, lasciava comunque aperta la possibilità di brevettare *parte* di organismi umani come linee cellulari, tessuti ed organi.

Il conflitto per mantenere il patrimonio genetico nell'ambito del pubblico dominio si è sviluppato soprattutto a partire dagli anni '90, in parallelo alle vicende che riguardano il *software* aperto ed altri ambiti dei beni comuni (Nenow 2001). Nel 2013 la stessa Corte Suprema, a seguito di una causa presentata da associazioni di attivisti, modificava la dottrina mantenuta in precedenza revocando un brevetto di *Myriad Genetics* che avrebbe dovuto proteggere una serie di geni legati all'evoluzione del tumore al seno; l'argomento del tribunale era che la *scoperta* di qualcosa già presente in natura non può considerarsi come una *invenzione*.

I beni culturali viceversa, pur essendo spesso frutto di una *invenzione*, finiscono per formare parte del nostro *habitat naturale*.

5.3.4 Good artist copy, Great artist steals

I beni culturali sono soggetti a tutela pubblica anche quando appartengono a privati; molti sono anche di titolarità pubblica, vengono esposti in musei e sono parte del nostro patrimonio. Eppure per molti anni le riproduzioni fotografiche delle opere appartenenti alle maggiori pinacoteche del mondo sono state custodite gelosamente e commercializzate a tariffe che andavano ben oltre i costi di riproduzione.

Una delle prime iniziative che si sono contrapposte a questa tendenza è stata il progetto *Rijksstudio*, una proposta del *Rijksmuseum* di Amsterdam legata ad un ambizioso programma di digitalizzazione dei propri fondi.

Il museo ha digitalizzato negli ultimi anni oltre il 25% del circa 1 milione di oggetti delle proprie collezioni – coprendo oltre il 95% della collezione di pittura – in un processo che dovrebbe concludersi intorno all'anno 2020.

Tutto il materiale digitalizzato è disponibile, anche in alta risoluzione, con licenza CC Zero – vale a dire che una volta pubblicato passa direttamente al dominio pubblico e consente a chiunque di riprodurre le immagini e di realizzare opere derivate anche a fini commerciali. Non è quindi raro trovare *fouls* o custodie per telefoni cellulari con immagini di Rembrandt o Vermeer.

Questa tendenza al riuso creativo delle riproduzioni delle opere non solo è consentita – o tollerata – ma viene promossa attivamente per mezzo di iniziative come l'*International Rijksstudio Award*², un concorso internazionale rivolto agli studenti di Design per la realizzazione di oggetti / souvenirs ispirati dalle collezioni del museo.

Per quanto ci riguarda, interpretiamo l'iniziativa del *Rijksstudio* come una coraggiosa cessione di sovranità da parte di un museo che, pur mantenendo le proprie prerogative, non si sente in dovere di dover sorvegliare l'utilizzazione ortodossa dell'iconografia dei propri fondi, in un gesto di chiara apertura verso i propri utenti.

5.3.5 l'eccezione alla regola

Il riconoscimento automatico ed incondizionato del diritto d'autore ci ha reso più legittimamente gelosi del nostro lavoro intellettuale e ci ha portato ad assumere, in modo naturale, che le opere di dominio pubblico rappresentino solo una eccezione alla regola.

La realtà è che, sia in termini quantitativi che dal punto di vista qualitativo, il pubblico dominio comprende la maggior parte della nostra cultura e rappresenta l'ambito per eccellenza da cui estraiamo gli elementi che ci consentono di alimentare costantemente la nostra sfera culturale (The Public Domain Manifesto).³

² Rijksstudio-Award - <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio-award>

³ Public Domain Manifesto: <http://www.publicdomainmanifesto.org>

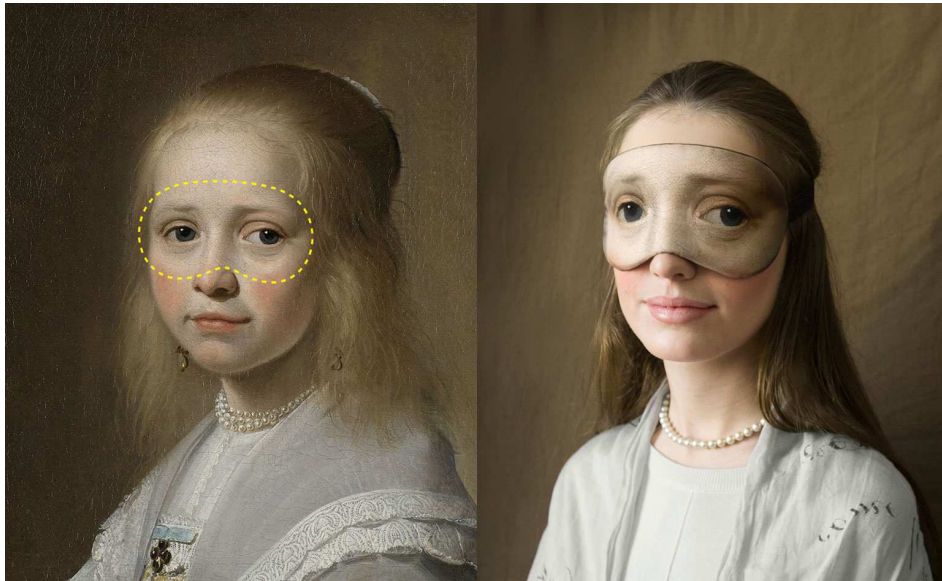


Fig 05.02: rijksstudio-award 2017

Oggi, grazie alla convergenza dei vari media verso un comune denominatore digitale, ci è più facile interpretare la creazione come un processo continuo ed additivo in cui ogni individuo contribuisce con miglioramenti incrementali, con nuovi significati, con *re-interpretazioni* inedite oltre che con apporti originali (Boyle 2003). Tutelare il pubblico dominio significa quindi preservare l'*habitat naturale* in cui la continua interazione tra idee e significati può dar luogo alla piena espressione del potenziale creativo.

La riproducibilità tecnica di un bene ne determina, in buona misura, la scarsità ed ha un impatto diretto sul suo valore commerciale. Grazie alle reti digitali, i beni prodotti dal lavoro intellettuale sono oggi molto più disponibili che nel passato, creando in questo modo delle condizioni più idonee per poter garantire il diritto sancito dall'articolo 27 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani quando recita:

Ogni individuo ha diritto di prender parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere dell'arte e di partecipare al progresso scientifico e ai suoi benefici.

Sappiamo che le barriere che impediscono una piena condivisione della vita culturale sono anche altre e riguardano essenzialmente il livello di educazione e la motivazione individuale.

L'istruzione formale, insieme ad altri processi di apprendimento sociale, rappresenta in questo senso, una delle principali chiavi di accesso alla cultura. In questo scenario, i processi partecipativi di cui ci stiamo occupando dovrebbero contribuire a aumentare la consapevolezza del pubblico dominio come *qualcosa* che realmente ci *appartiene*.

6 Casi di studio

I casi di studio adottati emergono da realtà e contesti molto diversi, questa varietà dovrebbe consentirci di mettere a fuoco alcuni aspetti delle complesse relazioni tra luoghi comunità e conoscenze nell'organizzazione di eventi espositivi e nelle politiche di valorizzazione dei beni comuni.

I casi presi in esame sono stati promossi sia da entità pubbliche che private, alcuni si sono sviluppati in ambito urbano, altri in un contesto rurale; le istituzioni che hanno promosso queste iniziative appartengono tanto a tipologie tradizionali come a formati più innovativi nel campo della gestione culturale, alcune sono grandi e consolidate, altre sono di recente creazione o di dimensioni molto più piccole.

Queste esperienze hanno quindi affrontato le problematiche legate ai processi partecipativi partendo da presupposti diversi ed hanno saputo interpretare e sperimentare, a loro modo, i meccanismi più idonei per portarli a termine.

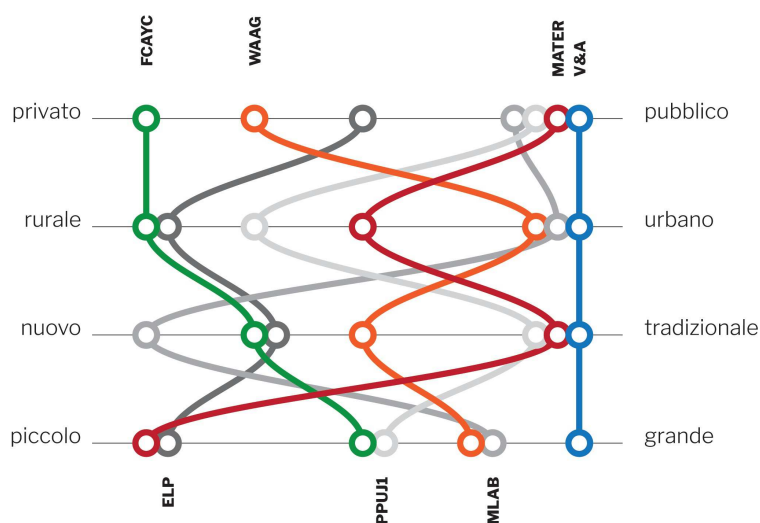


Fig. 06.01
diagramma: casi di studio

La griglia di lettura messa a punto per una lettura trasversale delle diverse esperienze riguarda i seguenti aspetti:

1. le origini del processo inclusivo
2. le modalità curatoriali
3. l'articolazione delle opportunità di partecipazione
4. le modalità espositive
5. le ricadute nella sfera dei beni comuni
6. il livello di digitalizzazione e la eventuale presenza di strategie transmediali

Ci interessa infatti documentare quali siano state le motivazioni iniziali che hanno portato ad un processo di tipo partecipativo ed i soggetti che hanno espresso questa esigenza; con che modalità e in che fasi del progetto si siano attivati i meccanismi di partecipazione; in che misura la presenza di un processo di tipo partecipativo abbia influito nell'ideazione e nell'allestimento dello spazio espositivo e le possibili ricadute delle diverse proposte nella sfera dei beni comuni per quanto riguarda la documentazione dell'iniziativa, la sua riproducibilità e l'accessibilità di questi contenuti attraverso la rete.

L'analisi dei casi è stata condotta attraverso interviste, visite in luogo e grazie alla documentazione ed alle indicazioni bibliografiche che ci sono state fornite direttamente dai nostri interlocutori.

6.1 Fundación Cerezales Antonino y Cinia (León)

La FCAYC è una fondazione privata attiva in una area rurale nei dintorni di León, nel nord della Spagna. Nata nel 2008 come Centro di Arte Contemporanea, ha esteso negli ultimi le proprie attività a temi legati allo sviluppo locale e alla trasmissione di conoscenze attraverso la produzione di iniziative culturali e l'educazione etnologica. La Fondazione rappresenta in questo senso uno ottimo esempio della diversificazione nelle tipologie dei soggetti attivi sulla scena della gestione culturale.



Fig. 06.02 - inaugurazione della prima edizione di TA

6.1.1 Buoni vicini

Tra le varie iniziative promosse nel corso degli ultimi anni la più significativa, per quanto riguarda i processi di carattere partecipativo, è senza dubbio **Territorio Archivo (TA)**, un progetto partecipativo, tuttora in corso, sul tema della “memoria locale” promosso nel 2012 dal regista Chus Domínguez e sviluppato inizialmente dalla Fundación Cerezas Antonino y Cinia (FCAYC) a Cerezas del Condado - León (Spagna).

Nel corso di TA, gli abitanti di sei paesi della regione del Condado sono stati invitati a condividere le immagini dei propri album di famiglia. Si è così creata una comunità informale di “conservatori domestici” che si è prestata a farsi filmare casa per casa (cucina per cucina) in una chiacchierata nella quale descrivevano liberamente il contenuto delle varie immagini.

Questa operazione ha portato alla creazione di un archivio fotografico collettivo. La realtà è che si è trattato di un semplice pretesto per iniziare ad evocare fatti e vicende legati alla memoria collettiva e per mettere in moto attività come riscoprire il gusto di sedersi insieme a ricordare il passato o

allestire una esposizione, aperta al pubblico, con il materiale raccolto.

In questo senso, tra i casi analizzati, l'esperienza di TA rappresenta probabilmente l'esempio più ambizioso per quanto riguarda il coinvolgimento attivo degli utenti. Il lavoro nasce dall'interesse "generico" della FCAYC a lavorare sul tema della memoria locale, affidando un incarico professionale (committenza) ad un artista visuale. L'origine del processo inclusivo si deve quindi esclusivamente alla volontà del *progettista* di affrontare l'incarico convertendo i "soggetti" portatori di questa memoria in attori di una esperienza che trascende, in molti aspetti, il processo di una creazione artistica.

Il processo di raccolta, digitalizzazione e catalogazione del materiale ha richiesto la elaborazione di una metodologia di lavoro che è stata meticolosamente documentata e che si trova a disposizione di chi volesse eventualmente intraprendere una iniziativa analoga.

L'esposizione TA, celebratasi presso la FCAYC dal 21 ottobre 2012 al 17 febbraio 2013, non ha rappresentato il culmine dell'iniziativa quanto piuttosto un momento di *restituzione* di parte del lavoro svolto ed una occasione per intensificare, nell'arco di qualche mese, molte delle diverse attività (*attivazioni*) programmate.

Anche se non particolarmente sofisticato dal punto di vista tecnico, l'allestimento è risultato coerente con lo spirito dell'iniziativa. Nello spazio espositivo il visitante aveva occasione di *toccare con mano*, una ad una, le centinaia di immagini raccolte, duplicate per l'occasione e distribuite tra schedari e tavoli di libera consultazione.

Grazie all'esposizione, le immagini selezionate dai diversi conservatori domestici, dai rispettivi album di famiglia, si materializzavano in un unico archivio collettivo.

Per testimoniare l'origine collettivo delle immagini esposte, parte dello spazio espositivo era occupato da una ventina di sedie, disposte in circolo, *prese in prestito* dalle cucine dei *conservatori domestici*. Si configurava in questo modo uno spazio che funzionava come metafora dal lavoro di condivisione, portando fisicamente in mostra *un pezzo di ogni casa*, e che poteva simultaneamente servire come piccolo *auditorium*, per congregare il pubblico, nello spazio espositivo, per altre attività complementari.

Completavano l'allestimento alcune installazioni video, dove era possibile consultare il materiale grezzo costituito dalla registrazione delle diverse interviste e un diagramma di sintesi, di circa 4x4 metri, collocato all'ingresso

con la funzione di *indice* generale, che rappresentava in modo schematico l'insieme delle immagini raccolte collegandole alle persone che avevano collaborato all'iniziativa e alle 5 località coinvolte in questa prima edizione.

La mostra si estendeva inoltre al di fuori dello spazio espositivo per mezzo di una serie di installazioni sonore interattive distribuite nel centro abitato in corrispondenza di alcuni luoghi descritti nel corso delle interviste. Al collocarsi in prossimità di questi elementi verticali era così possibile ascoltare una registrazione riferita allo stesso luogo ma in una epoca passata.

L'iniziativa è stata concepita fin dall'inizio come una architettura scalabile e riproducibile in altri contesti. Il sito web *territorioarchivo.org* raccoglie oggi il materiale di questa prima edizione e di una seconda iniziativa analoga celebrata nel 2014 in provincia di Salamanca. TA è stato inoltre oggetto di studio in varie sedi accademiche ed è stata selezionata come caso di studio nell'esposizione "Coabitar entre" organizzata nel 2016 dal Centro di Arte Contemporanea *Fabra y Coats* di Barcellona.

Nonostante la *replicabilità* dell'iniziativa ed una certa ripercussione mediatica, il successo di TA può essere interpretato in chiave strettamente locale come un momento chiave nell'evoluzione delle attività della FCAYC.

6.1.2 Le origini

Le origini della FCAYC vanno ricercate in una vicenda personale piuttosto singolare. Antonino Fernandez, il fondatore della fondazione recentemente scomparso, era stato tra i molti emigranti che agli inizi del secolo scorso avevano cercato fortuna in America, alla ricerca di migliori aspettative di vita. Dopo una rapida carriera personale ed imprenditoriale, che lo portò ad essere amministratore e principale azionista di "Cervecera Modelo" – i produttori della celebre birra messicana "Corona" – A. Fernandez, che aveva mantenuto stretti legami con la sua terra di origine, iniziò a promuovere e finanziare diversi progetti di sviluppo locale tra cui un programma di borse di studio, che copriva dalla scuola dell'obbligo fino alla formazione post-universitaria ed altre iniziative di patrocinio sociale e culturale.

Solo a partire dal 2008, con la nascita della FCAYC, la gestione di queste attività è stata affidata ad una istituzione autonoma. La fondazione ha iniziato allo stesso tempo ad organizzare esposizioni di Arte Contemporanea occupando l'edificio delle vecchie scuole, di epoca repubblicana, da anni in disuso. Fin dai suoi primi anni di funzionamento l'organismo, che include nel suo patronato a rappresentanti dell'amministrazione municipale, ha saputo

differenziarsi da iniziative analoghe grazie alla particolare *sensibilità* dei suoi gestori.

La FCAYA opera ad una scala locale, senza seconde finalità in termini di *immagine* esteriore e può contare su una fonte di finanziamento sicura ed a lungo termine. Grazie a questo ha potuto svolgere il proprio lavoro in assoluta autonomia, su progetti a lungo termine, senza dover dipendere da aiuti e sovvenzioni e senza dover raggiungere obiettivi *quantificabili*, in termini di affluenza di visitatori o di ripercussione nei media. La FCAYC, per la quale lavorano attualmente 10 persone, si è imposta un regime di relativa *austerità* che prevede, ad esempio, che il salario più alto tra i propri dipendenti non possa superare il triplo del salario inferiore. Questo criterio è seguito rigorosamente anche nelle retribuzioni di artisti, consulenti e collaboratori.

6.1.3 Dall'Arte alla Etno-educazione

Attualmente le attività della fondazione, e le relazioni con la comunità locale di cui forma parte, si articolano intorno a tre grandi linee di lavoro identificate come *hacendera*, *concejo*, e *filandonas*.

Hacendera è un termine utilizzato nel nord della Spagna per definire i lavori di pubblica utilità a carico di una comunità, come la pulizia dei boschi o i lavori di manutenzione dei sistemi di irrigazione; con la terminologia odierna potremmo dire che si tratta del lavoro destinato alla gestione di alcuni beni comuni.

L'etimologia proviene dal verbo fare – *hacer* - e nel contesto delle attività della fondazione l'espressione viene utilizzata per riferirsi alle attività comunitarie legate ai saperi di tipo tecnico.

Queste attività riguardano sia il recupero di saperi di tipo tradizionale che l'utilizzo di nuove tecnologie per lo sviluppo rurale. Una delle attività proposte, ad esempio, ha riguardato la costruzione di una *sebe viva*; una sorta di steccato vegetale composto da pali e frasche intrecciate con cui tradizionalmente si proteggevano gli orti dalla presenza del bestiame.

Allo stesso tempo il lavoro di sperimentazione condotto sull'utilizzo di sensori e meccanismi di automazione in agricoltura ed apicoltura ha portato alla creazione di "Hilo verde"¹, una start up dedicata allo sviluppo di soluzioni per l'agricoltura di precisione di cui la fondazione è in parte finanziatrice.

¹ <http://hiloverde.es>

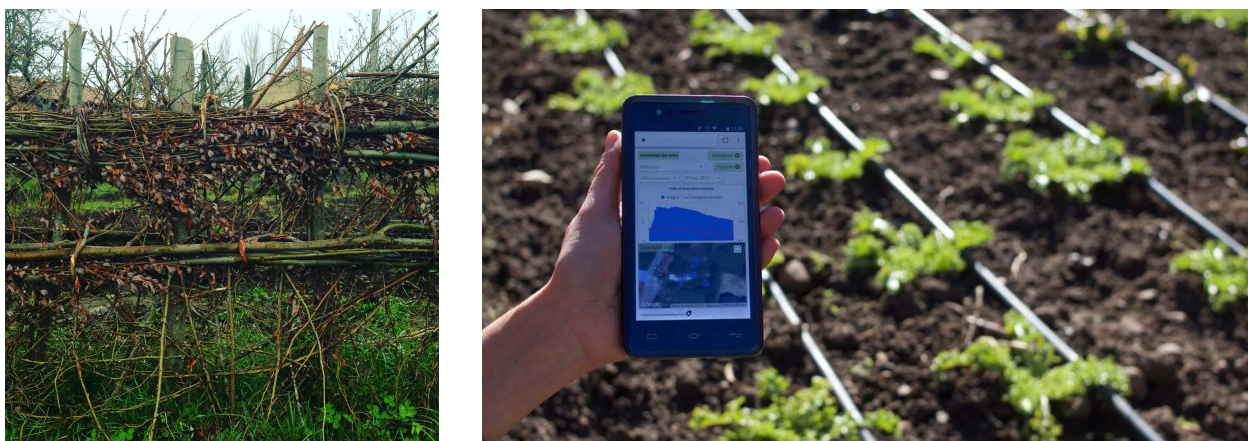


Fig. 06.03 - Una sebe viva | sistema di agricoltura di precisione

Il progetto “*Hacendera abierta*” non è quindi un semplice *Fab Lab* rurale ma un luogo di incontro intergenerazionale, un laboratorio aperto per la trasmissione e la ricerca di conoscenze di tipo tecnico, non sempre digitali.

La seconda linea di lavoro riguarda il *Concejo Local*. Si tratta di un organo politico di carattere tradizionale, ma ancora vigente, con cui si articola il decentramento amministrativo tra il comune capoluogo e le sue frazioni abitate. Ancora oggi il *concejo* è un organo eletto con un sistema peculiare che prevede un voto per ogni famiglia residente. Il *concejo* è rappresentato nel patronato della fondazione a cui, a sua volta, è riconosciuto il diritto di voto nell'elezione dell'organo locale, come se si trattasse di un nucleo familiare.

Il *concejo* è innanzitutto un luogo per la mediazione di interessi; le decisioni adottate infatti non si traducono sempre in atti amministrativi ma spesso entrano a formare parte di una sorta di diritto consuetudinario.

La linea di lavoro legata al *concejo* non si riferisce esclusivamente alla partecipazione della fondazione in questo organo locale ma si estende, in senso lato, alle iniziative con un marcato carattere politico. Tra queste, ad esempio, l'esposizione “**Región, los relatos**” (Regione, le narrazioni) organizzata nel 2017 in collaborazione con il *Museo de Arte Contemporáneo* di León (MUSAC) che si è occupata dell'impatto nella zona di due grandi opere idrauliche, la diga del Porma e quella di Riaño - che negli anni '60 e '80 rispettivamente obbligarono a rialloggiare le popolazioni dei centri abitati implicati.

La mostra è stata il frutto di un lungo lavoro di ricerca che ha consentito di riunire nello spazio espositivo alcune tracce delle diverse narrazioni dei fatti; il discorso istituzionale, la cronaca giornalistica ma anche le tracce letterarie, la memoria popolare e le narrazioni artistiche e cinematografiche.

Tra i materiali in esposizione si potevano trovare resti archeologici, materiali di archivio, documentazione tecnica, fascicoli di pratiche amministrative, materiale audiovisivo, ritagli di stampa, memorie personali ed le opere di artisti contemporanei invitati a riflettere sul tema. Il materiale raccolto è servito come spunto iniziale per diverse attività parallele che si sono sviluppate nel corso dei sei mesi di durata dell'esposizione. Queste attività, tra cui dibattiti, cicli di proiezioni, attività scolari, escursioni ... hanno coinvolto a una pluralità di soggetti ed hanno consentito di documentare un caleidoscopio di punti di vista, e di diverse sensibilità, su una vicenda del passato recente non del tutto conclusa.

La terza linea di lavoro si occupa specificamente dei processi di creazione della memoria collettiva e delle narrazioni elaborate per interpretare il senso delle trasformazioni in atto.

Il termine *filandonas* si riferisce ad una attività tradizionale che aveva luogo nelle serate di inverno quando gli abitanti delle zone rurali si riunivano – spesso in una stalla - a filare la lana. Questi momenti di convivialità svolgevano una funzione essenziale nella trasmissione della cultura orale ed erano l'occasione per condividere canti e storie tradizionali o per improvvisarne di nuovi.

Molte delle attività della FCAYC, come ad esempio quelle dedicate alla formazione musicale, al teatro filodrammatico o a quello dei burattini, possono interpretarsi come una strategia per abilitare gli abitanti a diverse forme di espressione e come un tentativo per aggiornare le modalità dei vecchi *filandonas*, proponendo nuove occasioni per la creazione e la condivisione di narrazioni collettive.

Ai fini della nostra ricerca, l'esperienza della FCAYC evidenzia come l'organizzazione di eventi espositivi possa costituire non solo un fine in se stesso ma l'occasione per articolare, intorno a progetti di lunga durata, un calendario di attività culturali di carattere eterogeneo.

Questa modalità di funzionamento consente alla fondazione, che può considerarsi a tutti gli effetti come una iniziativa promossa *dall'alto*, di esprimere una chiara volontà di dialogo e la costante ricerca della complicità della propria comunità di riferimento nello sviluppo delle sue iniziative.



Fig. 06.04 - Museo Mater: installazione multimediale

6.2 Museo Mater - Mamoiada

Il caso del Museo Mater (MM) di Mamoiada (Nuoro) presenta alcune interessanti analogie con TA e ci permette di sottolineare la diversità di alcune scelte adottate nel corso della progettazione e nell'ideazione dell'iniziativa.

MM è un Museo della cultura locale, ed un centro di interpretazione del territorio, promosso dall'amministrazione municipale e realizzato sotto la guida di Studio Azzurro nel 2014. Analogamente a TA, l'iniziativa ha coinvolto direttamente molti degli abitanti in qualità di "soggetti portatori" del sapere territoriale e della memoria locale. Il risultato è un sofisticato percorso multimediale interattivo, articolato su tre sale, in cui si espone una *sintesi*, soggettiva e poetica, del materiale originale prodotto in collaborazione con alcuni abitanti.

6.2.1 Un patrimonio immateriale e diffuso

Il MM si propone di valorizzare gli aspetti culturali di un territorio di non facile lettura in cui gli elementi del processo di antropizzazione sono costituiti da

tracce e segni poco visibili che passerebbero inosservati agli occhi di un semplice visitatore. Si tratta infatti di un patrimonio prevalentemente immateriale legato alla memoria della comunità locale, alla tradizione orale e ad un saper fare che appartiene ad attività di tipo tradizionale.

L'assenza di monumenti – almeno nel senso letterale del termine – e di grandi opere obbliga quindi ad una narrazione attenta alle stratificazioni di segni invisibili nel tentativo di fornire alcune adeguate chiavi di lettura.

Pur trattandosi di un museo di piccole dimensioni, il MM racchiude tutti gli elementi che hanno caratterizzato la traiettoria professionale di Studio Azzurro nel campo dell'allestimento e potrebbe essere preso a modello per descrivere una tipologia che lo stesso studio milanese ha definito come musei di narrazione.

6.2.2 Oralità ed emozione

Anche nel MM, il sistema espositivo è composto essenzialmente da installazioni multimediali interattive con una forte presenza di contenuti audiovisivi. La narrazione è affidata a brevi sequenze filmate, frammenti di testimonianze orali attraverso le quali gli stessi abitanti forniscono in prima persona ricordi, piccole storie personali, o la descrizione di alcuni modi di vivere.

L'esperienza immersiva assume quindi una struttura “più particellare che lineare, più evocativa che informativa”, nel tentativo di coinvolgere la componente emotiva dello spettatore. Nelle parole dello stesso Paolo Rosa, ideatore dell'allestimento e fondatore di Studio Azzurro (2017), “questa accumulazione di frammenti si sovrappone a una spiegazione organica e unitaria” lasciando al visitatore il compito di rinegoziare i diversi significati in relazione alla propria esperienza del presente.

Le tecnologie multimediali, unite a modalità naturali di interazione, consentono di rilanciare la *cultura dell'oralità*, che era stata praticamente esclusa dalle vicende museali e di affrontare la creazione di contenuti in modo corale, assicurando in questo modo una pluralità di punti di vista. Il *linguaggio dialettale* può quindi sovrapporsi al *linguaggio scientifico* in un discorso di carattere inclusivo.

6.2.3 Una scatola nera

Il modello di partecipazione promosso dalla committenza e portato a termine dai progettisti può essere interpretato in utilizzando la metafora della *scatola*

nera, i dispositivi di cui si conoscono gli input e gli output ma di cui si ignora il funzionamento interno.

Il coinvolgimento della popolazione ha riguardato la definizione dei contenuti e la produzione del materiale audiovisivo. L'allestimento funziona nel suo insieme come un sofisticato dispositivo narrativo, una interpretazione d'autore che ha creato un prodotto unitario.

Il MM ha senza dubbio arricchito l'offerta turistica di Mamoiada con una nuova interessante esperienza culturale: la visita ad una piccola esposizione permanente. È proprio nel carattere forse troppo permanente di questa esposizione dove possono individuarsi i maggiori limiti di questa esperienza. Il sistema espositivo funziona infatti come una scatola nera perfettamente operativa ma chiusa, difficilmente aggiornabile, integrabile o modificabile.

Nonostante la forte componente digitale, i contenuti dell'esposizione sono fruibili esclusivamente lungo il percorso espositivo e non sono reperibili, nemmeno parzialmente, on line.

L'iniziativa si configura quindi come un processo aperto in origine e chiuso nelle fasi di produzione, sintesi e distribuzione.

6.3 V&A - Disobedient Objects

Disobedient Objects (DO) è una iniziativa promossa dal *Victoria & Albert Museum* (V&A) di Londra che ha affrontato il tema della cultura materiale dei movimenti antagonisti dagli anni '70 fino ai giorni nostri.

La mostra, celebratasi tra il 24 luglio 2014 ed il 1 febbraio del 2015, è stata curata da Gavin Grindon, docente presso la *University of Essex's School of Philosophy and Art History*, e da Catherine Flood, curatrice del *Word & Image Department* del V&A.

L'iniziativa nasce dall'incontro casuale dei due curatori e può considerarsi come un esempio di *militanza curatoriale* di due professionisti della cultura personalmente coinvolti in iniziative di attivismo politico. Si tratta quindi di un progetto ideato fin dai suoi primi passi come una campagna, di carattere marcatamente politico, per riappropriarsi delle risorse di una istituzione pubblica e prestigiosa come la V&A mettendole al servizio di una narrazione dal basso su questioni che riguardano alcune tematiche contemporanee dell'arte e del design.



Fig. 06.05 - DO : accesso all'esposizione

6.3.1 Militanza curatoriale

DO si colloca a nostro giudizio in un terreno intermedio, e poco frequentato, delle pratiche legate alla gestione culturale. Pur non trattandosi di un semplice *esercizio curatoriale* di analisi neutrale ed *oggettiva* di alcuni aspetti attuali della cultura materiale, DO prende le distanze dalle logiche di molte delle iniziative recenti nel campo delle relazioni tra cultura ed attivismo politico.

Contrariamente a quanto spesso succede nel campo dell'arte contemporanea, l'iniziativa non può intendersi come un *evento* creato strumentalmente come una effimera *provocazione* di carattere mediatico.

DO si colloca chiaramente al di fuori di una tendenza, abbastanza in voga negli ultimi decenni, che ha portato all'organizzazione di eventi di creazione artistica che, sotto un apparente – e probabilmente benintenzionato – velo di compromesso politico, hanno di fatto *vampirizzato* determinate pratiche antagoniste mettendole al servizio di una narrazione culturale che le ha svuotate di qualsiasi possibile impatto politico (Lyons 2017).



Fig. 06.06 -un allestimento senza barriere

6.3.2 Oggetti senza frontiere (ne barriere)

Per DO sono stati selezionati più di 100 oggetti, che attualmente sono passati a formare parte delle collezioni del V&A, esposti in cinque grandi aree tematiche con cui si sono volute interpretare la cultura materiale e le strategie comunicative elaborate da vari movimenti di protesta, a partire dagli anni '70, in differenti contesti geografici e politici.

La prima area, “Making Worlds”, si confrontava con il tema delle recinzioni e delle differenti strategie adottate per delimitare, sia dal punto di vista simbolico che funzionale, gli spazi pubblici occupati dai manifestanti.

Una modalità di protesta che ha caratterizzato molti dei movimenti dei primi anni di questo decennio – dalle primavere arabe al 15M spagnolo o agli *Occupy* anglosassoni – e che ha avuto luogo in spazi come la *Puerta del Sol* di Madrid, la *plaza de Catalunya* di Barcellona, le scalinate della cattedrale di *Saint Paul* a Londra, *Zuccotti Park* a New York o il parco *Gezy*, nei pressi di piazza *Taksim*, a Istanbul – per citare solo alcuni dei casi più noti.

La seconda area, “Speaking Out”, riguardava il design della comunicazione e la produzione dei materiali destinati a mettere in circolazione i messaggi elaborati dai movimenti di protesta sulla scia dell'esperienza dell' *atelier populaire* del maggio francese del '68.

Si tratta, in questo caso, di una tematica di cui molte istituzioni, tra cui la *Tate Modern Gallery* o il *Museum of Modern Art*, si erano già occupate nel passato e sulla quale lo stesso V&A è tornato a insistere con l'esposizione "A World to Win: Posters of Protest and Revolution" celebratasi nell'autunno del 2016.

Molto più originali, e per molti aspetti anche polemici, erano i contenuti della sezione "Direct Action", dedicata alle tecniche di resistenza passiva ed alle strategie dirompenti utilizzate nelle situazioni di conflitto con le forze dell'ordine.

La sezione "Solidarity" raccoglieva invece oggetti e testimonianze delle azioni simboliche messe in atto dal resto della popolazione, non direttamente coinvolta nelle proteste, per mostrare la propria solidarietà con i movimenti in corso. Gli artefatti presentati includevano dalle celebri spille del sindacato polacco *Solidarność* ai tegami utilizzati nelle sonore *caceroladas* di origine sudamericano.

L'ultima sezione, "A Moltitude of Struggles", era infine dedicata a sottolineare i tratti specifici dei vari movimenti di protesta e la diversità delle rivendicazioni nei loro rispettivi contesti politici.

L'insieme degli artefatti esposti rappresentava una buona testimonianza dell'ingegnosità e del potenziale poetico, simbolico e comunicativo di questi *oggetti disobbedienti* – oltre che una prova inconfutabile del livello di diffusione di certe abilità progettuali e comunicative.

Spesso, soprattutto per quanto raccolto nella sezione "Direct Action", si trattava di una *reinvenzione* di parti di oggetti comuni per ottenere funzionalità sostanzialmente nuove rispetto a quella inizialmente prevista. Le circostanze ricordano per certi versi le vicende della missione Apollo XIII, quando astronauti ed ingegneri dovettero far fronte a una imprevista riparazione di emergenza, contando esclusivamente come i materiali e gli strumenti disponibili a bordo e con le capacità manuali dei propri astronauti per assemblarli.

Nascono in questo modo oggetti come una maschera per difendersi dai gas lacrimogeni realizzata a partire da una comune bottiglia di PET da un litro e mezzo o un lucchetto ad "U" per biciclette riconvertito in uno strumento per incatenarsi, all'altezza del collo, agli elementi verticali di una ringhiera di recinzione.

La riconoscibilità degli oggetti *originali*, e la loro ricontestualizzazione in un

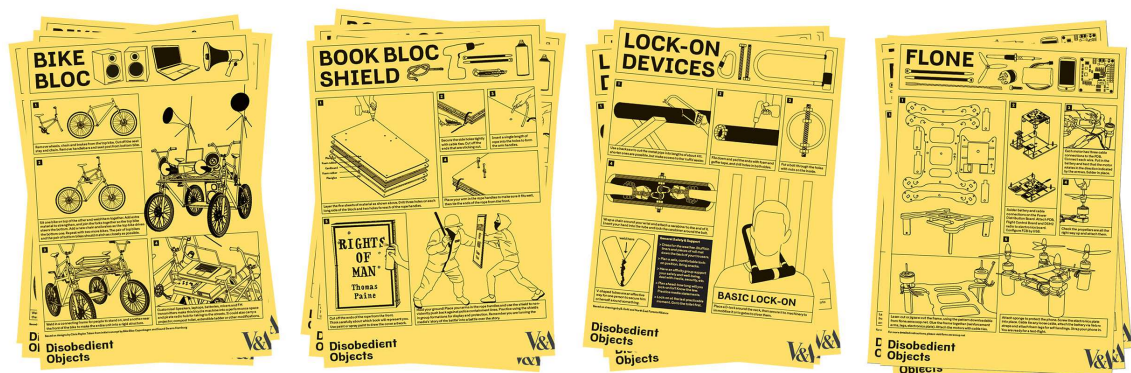


Fig. 06.07 -how to guides

nuova funzionalità *disobbediente*, trasmettono una estetica sorprendentemente coerente e circondano queste singolari soluzioni pragmatiche di una certa *aurea poetica*, offrendone una doppia interpretazione: come testimonianze di una certa cultura materiale e come mezzo di espressione artistica.

Non tutti gli oggetti selezionati possono considerarsi come *cimeli* originali delle varie azioni di protesta – molti di fatto sono stati *ri-prodotti* o commissionati espressamente per l'occasione.

In entrambi i casi nell'allestimento, progettato da Marwan Kaabour (*Barnbrook Design*), si è cercato il più possibile di presentarli direttamente al visitatore, senza teche o barriere di protezione.

6.3.3 Guardando al futuro

Tra il materiale originale elaborato vale la pena mettere in rilievo la documentazione del processo di produzione di alcuni degli oggetti esposti. Si tratta di veri e propri manuali di istruzioni, con una veste grafica normalizzata, disponibili individualmente – come volantini in formato DIN A4 – che i visitatori potevano consultare durante la visita ed, eventualmente, conservare.

Queste guide sono tuttora disponibili *on line*, in formato pdf, presso il sito del V&A nella sezione dedicata a DO (*how-to-guides*)². I curatori hanno voluto in questo modo garantire la riproducibilità di alcuni degli oggetti esposti e caratterizzare l'iniziativa non solo in chiave retrospettiva ma anche come un

² <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/disobedient-objects/how-to-guides/>

modesto contributo ad altre azioni di protesta, attuali o future, mettendo a disposizione una seppur limitata biblioteca di risorse e buone pratiche.

La documentazione di ulteriori oggetti disobbedienti, successivi all'esposizione, è stata alimentata nel blog dell'esposizione ³.

È il caso del lucchetto ad "U" utilizzato in occasione delle proteste contro la creazione di una terza pista di atterraggio per l'aeroporto londinese di *Heathrow* o degli ombrelli, adattati a strumento di resistenza passiva, utilizzati dai manifestanti di Hong Kong nelle proteste contro le modifiche introdotte nel sistema elettorale della ex-colonia britannica dell'autunno del 2014 – in concomitanza con l'esposizione.

Nonostante l'ultimo post risalga ormai a marzo del 2016 e sebbene l'iniziativa possa considerarsi, per molti aspetti, conclusa, riteniamo che l'impatto di DO non si sia del tutto esaurito se valutiamo il suo contributo, al dibattito generale, nei termini di una maggiore *visibilità culturale* – ed una giustificazione implicita – della necessità di innalzare il livello di conflittualità nelle rivendicazioni che non godono di un adeguato riconoscimento politico da parte delle istituzioni di governo.

DO non rappresenta solo un invito alla tolleranza verso certi livelli di *disobbedienza* – nelle situazioni in cui altri meccanismi di mediazione politica non sembrano funzionare adeguatamente – ma un esempio concreto di come anche le istituzioni culturali possano (debbano ?) essere coinvolte in questa dialettica istituzionale rinunciando a una ipotetica *neutralità* politica a cambio di una maggiore *pluralità*.

6.3.4 Neutralità autoritaria

In una epoca in cui le vie di finanziamento di molte istituzioni culturali dipendono, in buona misura, da contributi privati, il consumo culturale ha progressivamente imposto le sue logiche. Là dove il numero di visitatori ed il fatturato si convertono negli unici indicatori dell'efficienza di una istituzione culturale, risulta normale che i criteri con cui si programmano i calendari delle esposizioni temporali, spesso affittate *chiavi in mano*, tengano in conto anche la loro capacità per alimentare le *food court* e per rinnovare l'inventario dei *gadgets* disponibili negli spazi commerciali – collocati rigorosamente lungo il percorso di uscita – alla stregua di un Autogrill.

³ <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/disobedient-objects>

Ciononostante è difficile trovare una istituzione culturale che ammetta di aver rinunciato espressamente al proprio ruolo sociale, alla imparzialità del proprio modo di operare ed alla autorità che deriva dal rigore scientifico / disciplinare con cui si gestiscono le collezioni.

Questo atteggiamento, definito da James (2009) come *neutralità autoritaria*, colloca molte istituzioni culturali in una situazione ambivalente. Se da un lato le espone alla critica di chi sostiene che le imprese ed i privati che finanziano attività culturali non possano non considerarsi come portatori di interessi, valori e opinioni – dall'altro lato crea una costante necessità di riaffermare il proprio ruolo *super partes* e di giustificare le proprie prassi di funzionamento, aprendo quindi la possibilità ai soggetti portatori di una visione più inclusiva e pluralista di utilizzare *strumentalmente* questa pretesa ed ostentata imparzialità.

Per ammissione dei suoi curatori, DO rappresenta un esempio di come sia possibile forzare questa *neutralità autoritaria* e spingere anche una istituzione blasonata come il V&A verso una posizione di maggiore apertura rispetto ad altre possibili narrazioni, elaborate in collaborazione con alcune comunità di utenti, in un esercizio, per certi versi machiavellico, di "diplomazia culturale di base" (*grassroots cultural diplomacy*).

Buona parte del merito dell'iniziativa risiede infatti nel delicato lavoro di *mediazione* culturale che ha saputo creare un confronto, senza rotture, basato sulla condivisione di un stesso linguaggio e sulla base di valori affini o, quanto meno, non incompatibili.

Con il pretesto di completare ed aggiornare le collezioni del V&A con l'acquisizione di nuovi oggetti contemporanei, i curatori sono infatti riusciti a indurre il museo ad agire oltre la propria soglia di confort, portandolo ad esprimersi su tematiche di carattere sociale e creando la necessità di complementare le proprie competenze con il coinvolgimento degli attori di queste rivendicazioni in qualità di *esperti della materia*.

6.3.5 Partecipazione e rappresentanza

Si può quindi affermare che l'esito, voluto e ricercato, di una maggiore visibilità e rappresentazione politica dei movimenti antagonisti grazie alle risorse del V&A, sia stato ottenuto in realtà come *effetto collaterale* di un lavoro di ricerca o, detto in altre parole, come la conseguenza di un processo di dialogo e mediazione piuttosto che come premessa di carattere ideologico e come obiettivo istituzionale *per se*.

L'abbinamento di due curatori, una appartenente allo staff del museo ed un secondo esterno alla struttura – contrattato come libero professionista, ha sollevato il V&A dalla responsabilità di doversi erigere a portavoce di un discorso elaborato al di fuori delle proprie strutture e della propria area di competenza.

In un gesto di generosità, come spesso accade nel corso di un processo di negoziazione, il V&A ha ceduto parte delle proprie prerogative, rinunciando ad essere l'unica voce in capitolo e concedendo ai diversi collettivi di attivisti coinvolti nell'iniziativa la possibilità di esprimere, in prima persona, quelle parti del discorso che, come istituzione culturale, non avrebbe potuto sottoscrivere. Una mostra tangibile di questo atteggiamento è data dalla presenza di una "doppia didascalia" per accompagnare gli oggetti presenti nella mostra, una *ufficiale*, l'altra a cura degli attivisti coinvolti che in questo modo hanno potuto manifestare la propria presenza come *soggetti*, oltre che come *oggetto della conoscenza* di quanto esposto.

6.3.6 Una riappropriazione (temporanea) senza rotture

L'esperienza di DO conferma l'efficacia delle esposizioni temporanee come strumento privilegiato per la rilettura delle collezioni di un museo in chiave contemporanea, con attenzione alle tematiche di attualità, e per l'eventuale aggiornamento dei propri fondi documentali. Queste iniziative costituiscono l'ambito per eccellenza per lo sviluppo di processi di tipo partecipativo, soprattutto per quanto riguarda il contesto di istituzioni consolidate come il V&A.

Nonostante il carattere marcatamente rivendicativo dell'iniziativa e l'atteggiamento militante dei curatori e dei designer coinvolti, DO ha dimostrato che "le *tracce di liberalismo illuminista*, ancora saldamente presenti nel DNA di buona parte delle istituzioni culturali" (Lyons 2014), consentono lo sviluppo di processi di mediazione culturale in grado di incidere significativamente sul livello di inclusività e pluralismo di queste istituzioni, operando senza rotture, e senza innalzare il livello di conflittualità, per mezzo di una azione *diplomatica* e con la imprescindibile complicità di alcuni degli operatori in organico.

DO costituisce in questo senso un raro e significativo caso di riappropriazione sociale, almeno temporanea, di una istituzione culturale pubblica.

6.4 Future Heritage Lab - Waag Society - Amsterdam

Waag Society – *Institute for Art, Science and Technology* – è una fondazione privata, con sede ad Amsterdam, che opera, dal 1995, con l'obiettivo di democratizzare l'accesso alle nuove tecnologie.

Nei suoi primi anni di attività si è preoccupata soprattutto di sviluppare soluzioni per quelle nicchie di utenti, meno interessanti come settore di mercato, che rimanevano in qualche modo escluse dai processi di innovazione.

Questo lavoro di *empowerment* e redistribuzione sociale del valore aggiunto generato dalle nuove tecnologie si avvale di un generoso finanziamento per mezzo di sovvenzioni provenienti da diversi programmi pubblici.

Nel corso dei suoi 22 anni di attività si è convertita in un importante catalizzatore per diverse attività di ricerca e sperimentazione legate alle tecnologie digitali e in un referente a livello internazionale nel campo dell'innovazione sociale e culturale.

Attualmente le attività di Waag si organizzano intorno a diversi laboratori, dove gruppi di ricercatori, designer e programmatori lavorano su specifiche tematiche legate all'innovazione sociale e collaborano in modo trasversale nella realizzazione delle diverse iniziative promosse dal centro. Tra queste, quelle più direttamente legate alla realizzazione di eventi espositivi sono state gestite dal *Future Heritage Lab* (FHL), un gruppo di lavoro coordinato da Dick van Dijk che da diversi anni si è occupato della progettazione e realizzazione di installazioni interattive, applicazioni e metodologie di *co-design*, per la divulgazione dei beni culturali.

In questa sede descriveremo solo alcune di queste esperienze nel tentativo di mettere in evidenza la traiettoria che nel corso degli anni ha modificato sostanzialmente il modo di operare del FHL.

6.4.1 Coinvolgere nuovi utenti: Operation Sigismund

Intorno al 2006, in occasione del progetto **Operation Sigismund**, il FHL operava a tutti gli effetti come una agenzia di consulting digitale assumendo l'ideazione, lo sviluppo, la produzione e l'allestimento di nuovi spazi destinati ad esperienze didattiche di tipo innovativo.

L'iniziativa, promossa dall'archivio provinciale di Drenthe (*Drents Archief*), aveva come obiettivo quello di creare una attività didattica, destinata ad un pubblico in età scolare, per divulgare le funzioni di un archivio storico e per inserire l'istituzione nel circuito delle attività scolastiche.

La proposta di Waag si articolava intorno ad un gioco di avventura, una sorta di giallo ispirato dai diari di *Sigismund van Heiden Reinestein*, un aristocratico del XVIII secolo, da indagare per mezzo di una ricerca tra le fonti disponibili presso l'archivio. Si stabiliva in questo modo una chiara analogia tra la ricerca storica basata su fonti documentali e l'attività più marcatamente ludica di una indagine poliziesca da realizzare in gruppo.

Le diverse fasi del gioco avvenivano in un ambiente attrezzato, ubicato in uno scantinato dell'archivio, dove erano presenti faldoni di documenti, tavoli da lavoro, scanners, computers ... e una versione adattata e tematizzata di tutto il kit di strumenti che configurano il normale ambiente di lavoro di un archivista. Spazio, tecnologia e gioco si convertivano quindi in risorse per **coinvolgere** una parte della società locale, i giovani dai 10 ai 12 anni, a cui l'archivio non aveva normalmente accesso.

Il progetto fu riconosciuto con la *EuroMedia Medal*, concessa dalla *European Society for Education and Communication (ESEC)*, è stato utilizzato per anni da centinaia di scolaresche ed è tuttora operativo dopo una operazione di aggiornamento, tecnologico e funzionale, realizzata dallo stesso FHL nel 2015.

6.4.2 Conversazioni empatiche

L'abilità dei diversi laboratori di Waag nel saper creare contesti ludici ed informali per lo scambio di conoscenze è stata utilizzata, non solo in attività di divulgazione, ma anche come strumento di indagine conoscitiva sull'utente.

Il progetto **express2connect**, finanziato nel quadro del programma *AAL - Active And Assisted Living Programme* della UE e conclusosi nel 2013 dopo tre anni di lavoro, si rivolgeva alla popolazione anziana ed aveva come obiettivo quello di provare a mitigare gli effetti della solitudine e dell'isolamento attraverso l'uso di applicazioni digitali per la condivisione di narrazioni personali.⁴

⁴ <http://www.express2connect.org>

Il ruolo di Waag, all'interno del consorzio di imprese ed enti di ricerca, era quello di esplorare l'ambito delle relazioni sociali degli utenti potenziali per poterne descrivere le dinamiche e per individuare le aree ed i temi di un successivo intervento progettuale.

La maggiore difficoltà era data naturalmente dal disagio che si crea in una conversazione aperta su temi sensibili e strettamente personali. Il gruppo di circa 50 pensionati coinvolto nell'indagine, doveva infatti rispondere a domande quali: "Quali sono le barriere per sfuggire alla solitudine quando si presenta?", "Cosa mette in pericolo le relazioni sociali tra le persone anziane?" o "Che attività vi permettono di mantenere e creare nuovi vincoli sociali?".

La metodologia d'indagine messa a punto si basava su sessioni di circa sei ore in cui gli utenti venivano invitati a rispondere in modo indiretto creando modelli, simbolici o metaforici, per mezzo di mattoncini di costruzione Lego - Lego Serious Play. Ogni partecipante disponeva di circa una ventina di minuti per rappresentare, in un modello tridimensionale, la propria risposta, prima di esporla al resto del gruppo. Il tempo necessario per la costruzione dei modelli, ed il fatto di doverli costruire manualmente partendo da un kit predefinito di risorse, consentiva l'elaborazione di risposte più articolate, superando in questo modo le difficoltà nel definire, nell'esprimere e nel condividere i propri sentimenti e le conoscenze di tipo *intuitivo* legate all'agire quotidiano.

Una volta completata l'operazione di montaggio, gli stessi modelli servivano da pretesto per iniziare a creare, poco a poco, un clima di fiducia reciproca. La possibilità di osservare le risposte *tangibili* degli altri membri del gruppo, oltre ad ascoltarne gli argomenti, generava quindi un livello di empatia sufficiente per poter affrontare una conversazione *non facile* con certa disinvoltura.

Queste *conversazioni empatiche*, secondo la visione di Waag, possono essere considerate, a tutti gli effetti, come una delle varie modalità dei processi di co-creazione (Raijmakers 2009).

Generando una più profonda conoscenza reciproca, tra utente e *designer*, dei limiti e delle opportunità offerte da un determinato contesto, si creano infatti le condizioni per la comune ricerca di nuove soluzioni progettuali.

6.4.3 Diversamente esperti

L'esperienza di Waag abbraccia anche iniziative di co-design di carattere più tradizionale, quelle in cui un gruppo di esperti di discipline diverse affrontano un comune progetto di carattere interdisciplinare. Alcune di queste, come il progetto "meSch", hanno riguardato direttamente l'allestimento di spazi espositivi.

MeSch, *Material EncounterS with digital Cultural Heritage*, è stato un progetto di ricerca quadriennale, finanziato dall'UE nell'ambito del 7° programma quadro "ICT for access to cultural resources", per la co-creazione di nuove soluzioni tecnologiche destinate all'allestimento di esperienze interattive per mezzo di interfacce fisiche. L'obiettivo era quello di offrire, direttamente ai curatori, un *kit* di risorse per la realizzazione di nuove interfacce tangibili per l'accesso a contenuti di tipo multimediale. Il consorzio, coordinato dalla *Sheffield Hallam University*, era formato da dodici partner e comprendeva Musei, Università ed imprese tecnologiche provenienti da sei paesi della UE.

Il ruolo di Waag all'interno del consorzio è stato principalmente quello di gestire e coordinare l'*exploratory lab*, l'insieme di attività che hanno portato allo sviluppo del concept, all'elaborazione degli scenari di utilizzazione e alla verifica dei primi prototipi. Waag ha inoltre ospitato i primi *co-design workshops* che sono serviti per mettere a prova i risultati del progetto.

MeSch ha rappresentato, in un certo senso, una esperienza di co-design per il co-design; i quattro anni di sviluppo hanno prodotto un *toolkit* di componenti *hardware* per la creazione di interfacce tangibili ed una piattaforma *software* che consente di associare i segnali emessi dai vari sensori a determinati contenuti multimediali. Si è trattato in buona sostanza di un lavoro di *normalizzazione* e semplificazione di soluzioni tecnologiche già consolidate nel panorama dell'*hardware* aperto, che ha consentito la creazione di un intorno operativo accessibile anche a un pubblico non specializzato di utenti.

Nelle intenzioni dei promotori del progetto, l'utilizzazione di un *toolkit* standardizzato dovrebbe consentire una maggiore libertà nelle fasi di prototipazione rapida delle ipotesi di progetto, agevolando il dialogo tra i diversi portatori di interesse coinvolti e rendendo più agevole la ricerca in comune delle soluzioni più idonee.

6.4.4 Formare agenti del cambiamento

Nel corso degli ultimi anni l'attività di Waag si è orientata verso una nuova visione strategica. Si è chiaramente delineata una nuova sensibilità che ha portato la organizzazione ad agire come abilitatore di nuovi soggetti, abbandonando progressivamente il ruolo di *catatalizzatore*, o di *facilitatore*, nell'ambito di processi di co-design.

Questa nuova sensibilità ha portato alla creazione di un nuovo gruppo di lavoro, il *Creative Learning Lab*, intorno al quale si sono articolate iniziative come **teachers maker camp**, un corso di formazione (aggiornamento) rivolto alla comunità educativa sulle tematiche legate alla fabbricazione digitale.

L'iniziativa nasce in realtà da una diagnosi più generale riguardo la parziale inadeguatezza del sistema educativo e dalla convinzione che le attività di produzione e progettazione, legate alla fabbricazione digitale, possano contribuire in modo decisivo all'acquisizione di competenze essenziali per i futuri scenari di sviluppo, quali una profonda alfabetizzazione informatica, la creatività, il lavoro in gruppo ed una attitudine positiva verso la soluzione dei problemi.

Teachers maker camp ha rappresentato quindi un primo, indispensabile, passo nel quadro di una ambiziosa strategia con la quale si pretendeva affrontare il problema di come portare la fabbricazione digitale nelle scuole olandesi.

Il progetto si è articolato su tre grandi linee di attuazione, fornendo in primo luogo, al personale docente, la formazione necessaria per poter condurre le attività di un *FabLab*, includendo: nozioni di elettronica, una introduzione alla programmazione, modellazione tridimensionale, stampa 3d ed altre tecniche di prototipazione.

Allo stesso tempo si è affrontato un secondo aspetto cruciale: la motivazione e una diversa attitudine nei confronti della didattica. Il processo di aggiornamento è servito infatti anche per far riscoprire ai docenti il *piacere di imparare* e per far vivere, in prima persona, una esperienza didattica informale e in molti aspetti sperimentale – saggiando sul terreno gli inevitabili momenti di incertezza ed insicurezza legati a queste metodologie dell'*imparare facendo*.

Il terzo aspetto riguarda invece la scalabilità e la riproducibilità dell'esperienza che ha consentito di convertire le strutture del *FabLab* di Waag ad Amsterdam in un moltiplicatore di iniziative, mettendo in rete un buon numero di centri presenti sul territorio nazionale.

Teachers maker camp è oggi un appuntamento annuale, nella sede di Waag, e negli ultimi tre anni ha sommato già 13 edizioni alle quali hanno assistito oltre 400 docenti. Il formato è stato adattato per iniziative analoghe, rivolte a diverse comunità educative, come la scuola estiva *HMC Summerschool* realizzata a Rotterdam ed Amsterdam in collaborazione con la *Dutch Hout en Meubileringscollege* o il primo *Librarian Maker Camp*, realizzato nel 2017 in collaborazione con la *Openbare Bibliotheek Amsterdam* (OBA – Biblioteca Centrale di Amsterdam).

Intorno a questi eventi si è inoltre consolidata *makereducation.nl*, una piattaforma *on-line* rivolta alla comunità nata intorno alla fabbricazione digitale in ambito educativo, per la condivisione di notizie e risorse didattiche.

Le esperienze appena presentate, legate alla fabbricazione digitale, descrivono chiaramente una delle linee di lavoro adottate negli ultimi anni da Waag anche in contesti differenti. Coscienti dei limiti delle proprie risorse, e nel tentativo di aumentare in modo significativo l'impatto sociale delle proprie iniziative, Waag si è data come obiettivo strategico quello di formare *agenti del cambiamento* in modo che possano operare, *da dentro*, nella trasformazione delle diverse entità culturali di appartenenza.

La logica di questi processi di formazione non è quella di *sostituire* agli *specialisti* ma è piuttosto quella di creare una solida base di committenti più consapevoli e motivati, dotandoli di un vocabolario corretto e dei concetti adeguati per poter esprimere meglio le proprie esigenze e per uscire da una logica di adozione dei processi di innovazione tecnologica per pura imitazione o per conformismo acritico nei confronti delle tendenze in atto.

Su questa linea si è sviluppato anche **BigPicnic**, un progetto tuttora in corso che rappresenta forse l'esperienza recente di Waag più strettamente legata ai processi di partecipazione per la realizzazione di eventi espositivi. BigPicnic si articola intorno ad una rete internazionale di giardini botanici che hanno deciso di promuovere, con il supporto di altre entità, una serie di eventi ed esposizioni per affrontare il tema della sicurezza alimentare.

I giardini botanici hanno da sempre rappresentato uno dei principali punti di incontro e divulgazione tra la ricerca botanica ed il pubblico in generale. Una delle idee forti di BigPicnic è quella di convertire queste istituzioni, e le loro rispettive comunità di utenti, in luoghi per consolidare il dialogo con i ricercatori ed i decisori politici sulle questioni legate alla ricerca ed all'innovazione nel campo dell'alimentazione.



Fig. 06.08 -Big Picnic – una sessione di co-design

La co-creazione di supporti informativi e l'ideazione partecipata di eventi espositivi costituiscono una delle principali strategie di BigPicnic per affrontare, quasi in modo simultaneo, le necessità di divulgazione di tematiche di carattere scientifico – per una audience diversificata – ed il coinvolgimento e la sensibilizzazione di ampie fasce di utenti. Nella visione dei suoi promotori infatti non si tratta solo di *far arrivare* un determinato messaggio ma di creare le dinamiche necessarie per la reale condivisione dell'iniziativa, rendendo le comunità locali non solo *partecipi* ma *co-autrici* delle varie iniziative legate al progetto.

Il ruolo di Waag, all'interno del consorzio, è stato quello di definire e documentare le metodologie da applicare nelle varie sessioni di co-design. Uno dei documenti chiave è una sorta di “quaderno di attività”, *Blueprint of toolkit for co-creation*, i cui contenuti rispecchiano un approccio centrato essenzialmente sulle dinamiche relazionali tra i soggetti coinvolti, sia per quanto le fasi di indagine conoscitiva sull'utenza che per gli aspetti più strettamente propositivi.

Co-creation means getting to know audiences, understanding what their needs are, using knowledge outside of your own expertise, getting input from peers, partners and allies and being open about the process.

Al momento attuale le proposte progettuali dell'iniziativa non sono ancora note, saranno infatti presentate in occasione di un evento, il BigPicnic Festival, previsto per l'estate del 2019 a chiusura del progetto di ricerca. È presto quindi per poter verificare in che misura questa esperienza di co-creazione abbia potuto realmente contribuire a migliorare la relazione dialogica tra agenti del cambiamento ed i designer esperti (qualora ne venissero coinvolti alcuni nelle fasi successive).

Le conclusioni che possiamo anticipare al rispetto riguardano invece il fatto che, almeno per quanto riguarda questa iniziativa, la creazione di un evento espositivo sembrerebbe costituire un mezzo, per consolidare determinate dinamiche sociali, più che un fine, per la messa a punto di uno spazio dedicato alla divulgazione.

6.4.5 Un centro aperto

Gli esempi appena descritti testimoniano una chiara evoluzione nel modo di operare di Waag ed un progressivo spostamento del fuoco di attenzione dal progetto verso il processo. Waag non è mai stata formalmente uno studio tecnico di progettazione anche se nel passato, in molte occasioni, ha operato come tale. Analogamente potremmo affermare che pur non essendo oggi, dal punto di vista formale, un centro educativo, si ritrova ad operare spesso in questa veste.

Una delle caratteristiche più singolari di Waag risiede forse in questa natura *ibrida*, difficilmente catalogabile tra le istituzioni culturali di tipo tradizionale, capace di mettere insieme una utenza eterogenea composta da bibliotecari, archivisti, docenti, *makers*, programmatori, designers, curatori, gestori, etc. – a titolo individuale o per mezzo delle rispettive istituzioni di appartenenza – aggregando intorno a un centro non solo la produzione di eventi espositivi e di attività di valorizzazione del patrimonio, ma una diversificata gamma di eventi culturali orientata alla produzione, alla ricerca ed alla diffusione di conoscenza aperta.

La tendenza che possiamo leggere nell'esperienza di Waag sembrerebbe quella di concentrare il lavoro degli esperti nelle fasi di definizione del processo partecipativo marginalizzando, per certi aspetti, il loro contributo alla definizione delle proposte progettuali, legate all'allestimento, giungendo a soluzioni meno sofisticate dal punto di vista comunicativo ma più condivisibili.

6.5 Altre esperienze

Oltre ai casi di studio presentati, abbiamo ritenuto opportuno complementare il quadro delle iniziative prese in considerazione presentando brevemente una serie di altre esperienze che abbiamo avuto modo di conoscere nel corso della ricerca.

Si tratta di iniziative che non presentano tutti i requisiti adottati nella selezione dei casi di studio; alcune infatti non hanno dato luogo eventi espositivi, altre si sono sviluppate senza l'intervento di un progettista esperto. Ciononostante, pur collocandosi ai margini del design degli eventi espositivi, riteniamo che si tratti di interessanti processi di partecipazione, con una forte radice locale, in grado di apportare una visione più completa degli scenari analizzati.

6.5.1 Ecomuseo La Ponte (ELP)

“La Ponte” (ELP) – il ponte – è un progetto di valorizzazione di beni culturali locali, promossa autonomamente da alcuni residenti di Villanueva de Santo Adriano - Asturias (Spagna), in forma di museo diffuso (Ecomuseo).

L'iniziativa nasce in una frazione di circa 250 abitanti, di cui un 30% con oltre 65 anni di età, in un'area ancora rurale a non più di 22 chilometri dal centro urbano di Oviedo.

Villanueva de Santo Adriano, come altri centri della zona, ha vissuto negli ultimi decenni il declino, in termini di reddito e di occupazione, del settore agricolo e la progressiva trasformazione verso una economia centrata sul turismo rurale che ha portato a una offerta attuale di oltre 145 posti letto.

Il progetto adotta il modello dell'ecomuseo per mettere a sistema l'offerta culturale e turistica del territorio municipale e si propone come interlocutore tra i diversi soggetti: amministrazioni, privati, enti ecclesiastici ... da cui dipende la gestione di molti dei beni presenti nella zona. L'ELP si propone come principale *centro di interpretazione* del patrimonio locale offrendo ai

visitatori gli strumenti per la sua comprensione e suggerendo itinerari didattici ed attività educative. L'ELP si è costituito come associazione senza scopo di lucro consentendo in questo modo alla popolazione locale di prendere parte attiva tanto alle varie attività come alla gestione comunitaria dell'*ecomuseo*.

L'offerta culturale copre un periodo che va dalle prime testimonianze di arte rupestre del paleolitico superiore fino ai nostri giorni e comprende giacimenti archeologici, architetture medioevali, architetture tradizionali e testimonianze dell'industria mineraria del XIX secolo e della cultura contadina. Gli itinerari proposti consentono di visitare chiese, ponti, mulini, fienili, grotte ed architetture industriali, in un raggio di pochi chilometri.

Le finalità dell'iniziativa non si limitano ad una messa in valore del patrimonio a beneficio dell'*industria* turistica. Le attività dell'ELP si sviluppano nel corso di tutto l'anno e costituiscono momenti di incontro, apprendimento, ricerca e riflessione sulla cultura locale. Grazie a questo processo è infatti possibile maturare un approccio meno *nostalgico* nei confronti della tradizione per convertirla in un elemento vivo nell'attuale contesto economico e sociale.

Questa prospettiva consente inoltre di elaborare *dal basso* un discorso autonomo anche per quanto riguarda l'offerta turistica, rompendo la *standardizzazione* delle proposte culturali e sfuggendo dagli stereotipi a cui spesso ricorrono le campagne di promozione di carattere istituzionale.

ELP si mantiene grazie al lavoro di volontari e si finanzia essenzialmente offrendo servizi ai turisti. Molti dei promotori dell'iniziativa svolgono la propria attività professionale nell'ambito accademico consentendo che buona parte delle attività di ricerca del ELP possa essere finanziata in modo autonomo attraverso questi canali.

L'autofinanziamento costituisce un elemento chiave nel definire lo spirito dell'iniziativa e rappresenta un requisito indispensabile nel garantire la massima autonomia di azione nei confronti di potenziali interlocutori quali, ad esempio, l'amministrazione pubblica. In virtù di questa scelta di fondo l'*ecomuseo* si trova ad operare in un regime di austerità che ha fino ad ora impedito l'accesso a servizi professionali nel campo dell'allestimento o della comunicazione.

L'esperienza di ELP rappresenta in questo senso un caso significativo delle difficoltà esistenti nel conciliare una *potenziale* domanda di soluzioni progettuali con l'attuale articolazione dell'offerta dei servizi professionali.



Fig. 06.09 - Una sessione di CoderDojo a MediaLab Prado

6.5.2 Medialab Prado - Madrid (MLP)

MediaLab Prado (MLP) è un *laboratorio municipale* di produzione, ricerca e diffusione di progetti culturali per la sperimentazione di nuove forme di apprendimento collettivo e di nuove modalità di creazione attraverso processi di tipo collaborativo.

Nato nel 2002 come punto di incontro tra arte e tecnologia, a partire del 2007, sotto la guida di Marcos García e già nell'attuale sede della Serrería Belga, MLP inizia a sperimentare forme di commissariato aperto ed un innovativo formato per attività temporanee ed intensive di produzione collettiva.

Grazie a questo processo di apertura MLP ha saputo accogliere iniziative promosse *dal basso* che hanno dato luogo a gruppi di lavoro autonomi su tematiche anche molto eterogenee che vanno dal *Laboratorio del Procomún*, dedicato alla riflessione sui beni comuni, a *Community Brewery*, un laboratorio per l'auto produzione di birra artigianale.

Una delle innovazioni più significative è stata la formula adottata per workshop di produzione collettiva come *Interactivos*, dedicato alle installazioni artistiche, o *Visualizar*, sulla visualizzazione di dati.

L'organizzazione di queste attività era assegnata a commissari esterni che definivano, per ogni edizione, un tema generale di lavoro. I workshop prevedevano la presenza di esperti di fama internazionale durante le due settimane di durata dei lavori; Casey Reas e Ben Fry - i creatori del software di programmazione creativa processing, David Cuartielles - cofondatore della placca di prototipazione Arduino o l'artista Golan Levin, sono alcune delle figure che hanno svolto questa funzione nelle differenti edizioni dei workshop di MLP.

Per mezzo di una *call for projects* aperta venivano selezionate tra sei e otto proposte da sviluppare nel corso del workshop; una seconda *call* consentiva di selezionare, a titolo individuale, le persone interessate a collaborare a uno di questi progetti, a loro scelta. L'organizzazione provvedeva inoltre alla copertura parziale delle spese di soggiorno per i partecipanti provenienti da fuori Madrid. Grazie a questo formato le due settimane di lavoro consentivano lo sviluppo e la maturazione collettiva dei diversi progetti grazie al coinvolgimento di una comunità eterogenea, spesso internazionale, con profili, competenze e sensibilità diverse.

Molti dei prototipi messi a punto nel corso di questi workshop sono stati oggetto di ulteriori sviluppi fino alla completa definizione delle proposte progettuali; è questo il caso dell'installazione "Delicate Boundaries", dell'artista americana Chris Sugrue o di alcuni prototipi iniziali delle stampanti 3d MakerBot.

Nonostante alcune proposte si siano rivelate più promettenti di altre, il vero risultato dei workshop va ricercato nella documentazione del processo di sviluppo che veniva raccolta in modo sistematico per mezzo di una piattaforma wiki - ancora oggi disponibile on line ².

Negli anni compresi tra il 2007 ed il 2013, MLP ha saputo convertirsi in un punto di riferimento nel panorama della cultura hacker ottenendo una considerevole proiezione internazionale.

Con l'ampliamento della sede, che attualmente occupa l'intero complesso della Serrería Belga, MLP ha cercato di riorientare le proprie attività nel tentativo di coinvolgere un pubblico più diversificato e con la volontà di stringere legami più stretti con le comunità locali.

Un esempio di questa nuova linea di lavoro è il *CoderDojo* di MLP. Si tratta

² <http://wiki.medialab-prado.es/>



Fig. 06.10 - MediaLab Prado: Lo Spazio espositivo

di una iniziativa di educazione informale, nata in Irlanda, per avvicinare i giovani di età comprese tra gli 8 ed i 12 anni al mondo della programmazione.

La didattica dei *CoderDojo* è gratuita e si basa sulla collaborazione volontaria degli istruttori e sulla partecipazione attiva dei genitori nella gestione delle attività. Grazie all'esperienza del *CoderDojo* di MLP è nato un programma di collaborazione con la rete di biblioteche municipali che ha portato alla creazione, per gemmazione, di esperienze analoghe anche in zone più periferiche della città.

I *CoderDojo* sono solo una tra le molte iniziative che si propongono di avvicinare i giovani ai linguaggi formali della programmazione; la materia rientra infatti in molti programmi didattici di educazione formale ed è parte dell'offerta ricreativa di carattere commerciale. Ciononostante, nel contesto della nostra ricerca, è importante sottolineare come l'esistenza di centri come MLP si sia rivelata essenziale nel consentire la diffusione di questa particolare modalità di educazione informale: autogestita, inclusiva, replicabile, al di fuori dalle logiche commerciali, e molto più in linea con il modello proposto dal terzo settore.

Oggi le attività di MLP si articolano intorno a sei principali linee di lavoro denominate laboratori ³. Alle tematiche presenti fin dai primi anni, come la gestione aperta dei dati in formato digitale o la sperimentazione di nuovi linguaggi multimediali, se ne sono affiancate di nuove, come le nuove forme di partecipazione politica, la divulgazione della scienza o il design di servizi per l'innovazione sociale.

I principi su cui si basa la gestione dei laboratori continuano ad essere la mediazione, ovvero la capacità di accogliere le proposte nate al di fuori della struttura, l'orientamento verso la prototipazione di soluzioni più che la realizzazione definitiva dei vari progetti, il ricorso a *call* aperte per la selezione di proposte e collaboratori, la documentazione sistematica dei processi di lavoro e la consolidazione della rete internazionale di centri ed iniziative analoghe.

MLP rappresenta una esperienza particolarmente significativa nel terreno delle nuove tipologie di centri destinati alle politiche culturali. Negli ultimi anni è servita come riferimento per iniziative analoghe come Hangar a Barcellona, Etopia a Saragozza, Zemos98 a Siviglia o Co-Lab a La Coruña.

Nonostante disponga di uno spazio idoneo, MLP non ha mai organizzato eventi espositivi in senso stretto; la sala destinata alle esposizioni è infatti utilizzata come uno spazio di auto-promozione ed ospita una galleria di progetti recenti destinata ad illustrare le diverse attività del centro al grande pubblico.

6.5.3 Proyecto Patrimoni - Universidad Jaume I - Castellón

Il *Proyecto Patrimoni* (PPUJ1) è un progetto della *Universidad Jaume I* di Castellón, nella costa mediterranea della Spagna, che offre consulenza ed appoggio scientifico ad iniziative locali di valorizzazione del patrimonio culturale.

L'*Universitat Jaume I* (UJ1) si trova a Castellón de la Plana, 80 km a nord di Valenza e non lontano da Barcellona. Si tratta di una istituzione recente, con non più di 26 anni di vita, che fin dagli inizi ha caratterizzato la propria offerta didattica e culturale ponendo una particolare attenzione a ciò che in Spagna

³ per una descrizione dettagliata dell'attuale programma di lavoro di MLP si rimanda al sito <http://www.convivencial.es>

si definisce come estensione universitaria (*Extensión universitaria*).

L'espressione viene utilizzata per indicare l'insieme di iniziative accademiche che si rivolgono alle comunità locali e non si limitano esclusivamente all'ambito universitario. Tra le iniziative di questo genere che vantano già una consolidata tradizione rientrano ad esempio le scuole estive o i cicli di conferenze, aperti al pubblico, che hanno regolarmente luogo nel periodo estivo in diverse località della geografia spagnola come El Escorial, Salamanca o Santander.

L'UJ1 rappresenta un caso, abbastanza singolare anche nel contesto spagnolo, in cui si è cercato di dotare queste iniziative di *estensione universitaria* di un carattere meno sporadico ed occasionale, facendone di fatto uno degli elementi strategici della propria missione didattica e sociale. Una delle principali ragioni di questa scelta deriva dal modello insediativo della provincia di Castellón composto prevalentemente da una rete di molti centri abitati di piccole dimensioni.

L'università si è quindi proposta di complementare le risorse e le competenze disponibili in queste realtà territoriali indirizzando buona parte delle proprie attività accademiche non verso i propri studenti ma rivolgendosi a un bacino di utenti molto più ampio.

In questo contesto, il PPUJ1 nasce nel 2006 come un progetto del vice-rettorato all'estensione universitaria e si rivolge alle iniziative di valorizzazione del patrimonio culturale promosse nel proprio ambito territoriale. Una delle principali caratteristiche del PPUJ1 è stata quella di non promuovere nuove iniziative ma di accompagnare esperienze già in atto intervenendo, con attività di formazione e consulenza, solo su richiesta degli interessati.

Nei suoi primi anni di funzionamento questa azione di accompagnamento si basava essenzialmente su due modalità di intervento. La prima prevedeva la partecipazione di un esperto del PPUJ1 alle attività del gruppo come membro *inter pares*, alla stregua del resto dei partecipanti. La seconda si basava su un catalogo di servizi di formazione messi a disposizione del gruppo, che includeva ad esempio corsi di classificazione e catalogazione di beni culturali, workshop su metodologie collaborative, lezioni su aspetti teorici legati al concetto di patrimonio ecc. con una tabella di prezzi variabile in funzione della popolazione del municipio interessato dall'iniziativa.



Fig. 06.11 - Immagini raccolte per l'esposizione "l'aprofitament de l'aigua"

Al momento attuale il PPUJ1 è composto da 15 gruppi di volontari che si occupano di tematiche che vanno dal mantenimento della rete di sentieri rurali, al recupero della cultura vinicola o alle più diverse modalità di valorizzazione del patrimonio etnografico e della memoria locale. Lo staff presso l'UJ1 è composto da 5 persone a tempo completo affiancate da una rete di professionisti, consulenti, associazioni ed altri agenti culturali.

Il PPUJ1 si configura oggi come una federazione di iniziative locali e come un processo collettivo ed orizzontale attraverso il quale vengono costantemente aggiornati gli obiettivi, le strategie, le metodologie di lavoro e le esigenze di formazione.

I gruppi locali sviluppano le proprie iniziative in modo completamente autonomo nelle rispettive sedi e si ritrovano a Castellón per una assemblea annuale nella quale le diverse esperienze vengono presentate e messe in comune.

L'assemblea costituisce inoltre il principale momento di riflessione sull'evoluzione complessiva del progetto ed il foro nel quale vengono stabilite le priorità ed i futuri sviluppi. La documentazione di queste giornate è raccolta annualmente nella rivista "Memòria Viva" ⁴.

Il PPUJ1 si sviluppa in un contesto caratterizzato da una solida tradizione associativa e da una società civile ben articolata. Le iniziative di valorizzazione del patrimonio si inseriscono in questa tradizione di attivismo civico mostrando invece legami molto più deboli con altri aspetti della vita sociale, come ad esempio quelli di carattere economico.

⁴ <http://patrimoni.peu-uji.es/es/memoria-viva>

Solo alcune delle iniziative culturali promosse nell'ambito del PPUJ1 hanno dato luogo ad eventi espositivi - spesso di carattere rudimentale - e nessuna ha fino ad ora coinvolto a professionisti dell'allestimento.

In termini più generali, il livello di professionalità nella produzione dei diversi supporti destinati alla comunicazione risulta piuttosto scarso.

Uno degli elementi che emergono dall'attività dei gruppi locali è una forte componente emotiva, forse addirittura di carattere identitario, nella relazione con il proprio patrimonio culturale. Le iniziative hanno dato luogo alla sperimentazione di nuove forme di convivialità, tra gruppi di volontari, nella realizzazione di progetti di carattere culturale. La dimensione essenzialmente locale di questi progetti, ed il fatto che si rivolgano prevalentemente alla stessa comunità da cui hanno avuto origine, potrebbe giustificare il fatto che non sia stato necessario ricorrere, fino ad ora, a servizi professionali nel campo della comunicazione.

Una delle esperienze più significative, tra quelle che hanno dato luogo ad un evento espositivo, è rappresentata dalla mostra **“L'aprovechament de l'aigua”** (lo sfruttamento dell'acqua) celebrata a Costur nel 2015 nell'ambito della XVII edizione della “Muestra Cultural del Alcaatén”.

In questa occasione il gruppo di studio del patrimonio di Costur - costituito intorno all'associazione culturale “La fontanella”, ha avuto modo di affrontare un aspetto monografico della propria tradizione culturale immaginando un percorso urbano su cui si articolavano diversi *poli espositivi*.

La visibilità dell'evento espositivo si è dimostrata, anche in questo caso, come un fattore essenziale per il coinvolgimento di altri soggetti locali. La necessità di doversi confrontare con gli aspetti materiali di un allestimento ha spinto il gruppo a spremere la propria vena creativa e ad immaginare nuovi formati e nuove soluzioni comunicative. Questo processo ha obbligato a un maggiore sforzo di concettualizzazione sui diversi aspetti legati allo sfruttamento dell'acqua aprendo allo stesso tempo nuove e stimolanti prospettive nell'interpretazione, in termini più generali, del proprio patrimonio culturale.

L'esperienza del PPUJ1 dimostra come una particolare sensibilità nei confronti della propria realtà territoriale, ed una notevole capacità di dialogo con i diversi esponenti della società civile, hanno consentito una università pubblica di assolvere un ruolo strategico in un processo aperto e condiviso di apprendimento sociale.

7 Sintesi

7.1 Declinare la partecipazione

I casi analizzati nel corso della ricerca suggeriscono l'utilità di declinare l'idea di partecipazione in diversi livelli di *intensità*, in funzione delle diverse fasi del processo di realizzazione di un evento espositivo.

Il semplice fatto di adottare una gestione *centrata sull'utente* o di promuovere indagini conoscitive sull'utenza, attuale o potenziale, e verificarne il livello di soddisfazione, rappresenta un primo indispensabile passo verso ulteriori possibili dinamiche di partecipazione.

Ad un livello maggiore ritroviamo la tendenza, ormai consolidata, verso l'ideazione di allestimenti che consentano di andare oltre la mera contemplazione degli oggetti, creando le condizioni per una esperienza più immersiva, o le diverse modalità di presenza istituzionale nelle reti digitali, in grado di *estendere* l'esperienza della visita, predisponendo materiali in grado di consentire una adeguata pianificazione (prima) o un ulteriore approfondimento (dopo).

Su questo stesso piano si collocano anche le diverse esperienze di *co-design* che coinvolgono, in misura variabile, i diversi soggetti interessati come professionisti, esperti, il personale delle istituzioni coinvolte, una rete più allargata di portatori di interesse e, in alcuni casi, gli utenti.

Tutte le azioni descritte fino a questo punto non implicano necessariamente un salto qualitativo nella relazione tra le istituzioni ed i potenziali *consumatori* di beni e servizi culturali e si possono ormai considerare quasi come prassi comune nel contesto della gestione culturale.

Questo salto qualitativo avviene, a nostro parere, nel momento in cui si instaura una autentica relazione dialogica tra l'istituzione ed una *comunità* di

utenti, nel momento in cui iniziano ad apparire elementi di *porosità* nelle istituzioni, tradizionali o meno, che consentono a queste comunità di appropriarsi, anche se in misura limitata, di alcuni elementi della *governance* e di *riscrivere insieme* le regole con cui si gestiscono determinate prassi istituzionali.

Si tratta quindi di un processo di carattere essenzialmente politico – al di fuori dell’ambito delle competenze professionali – in cui il contributo dei singoli progettisti dovrà necessariamente articolarsi nel contesto delle rispettive istituzioni di appartenenza – dalle organizzazioni di carattere corporativo fino alla ricerca, alla formazione, ai vari livelli delle amministrazioni pubbliche ed alle proprie istituzioni culturali. Avremo modo di riprendere questo argomento verso la fine del presente capitolo.

7.2 Elementi di criticità

Per quanto marginali, le esperienze legate ai processi partecipativi nella valorizzazione del patrimonio culturale rivelano l’esistenza di una progettualità diffusa nella ideazione di iniziative e nella messa a punto di processi aperti a una molteplicità di soggetti. A supporto di questa progettualità diffusa ritroviamo una rete eterogenea composta da istituzioni di tipo tradizionale, da nuove forme di articolazione dei soggetti legati alla produzione culturale e da diverse istanze del tessuto organizzativo della società civile.

L’analisi dei nostri casi di studio mette in mostra alcune grandi aree di criticità che riguardano il punto di incontro tra questa progettualità diffusa e le competenze specifiche necessarie per tradurre queste iniziative di tipo inclusivo in un evento espositivo in cui la partecipazione possa esprimersi nelle sue diverse declinazioni.

7.2.1 L’accesso alla progettazione

La prima, tra queste aree di criticità, mette in evidenza un serio problema nell’**accesso ai servizi professionali** di progettazione, soprattutto per quanto riguarda le esperienze di partecipazione promosse *dal basso*. Il dato di per se non è sorprendente e potrebbe spiegarsi semplicemente come la conseguenza della fisiologica scarsità di risorse che spesso caratterizza questo tipo di iniziative. Ciononostante crediamo valga la pena interrogarsi sulla possibile esistenza di altre cause, ed altre dinamiche, che vanno oltre questa prima plausibile spiegazione. Il fenomeno infatti potrebbe non essere circoscritto alle sole iniziative di tipo informale e riguardare un contesto decisamente più ampio.

Il fatto che ad una determinata segmentazione della domanda di servizi professionali non corrisponda una adeguata articolazione dell'offerta – e che i costi di un certo tipo di eventi espositivi, sia per quanto riguarda la produzione che per gli onorari degli studi di progettazione coinvolti – siano alla portata di un limitato numero di istituzioni culturali (soprattutto di quelle più orientate verso il *consumo* culturale) potrebbe infatti occultare un problema più ampio, legato alla *percezione sociale* della disciplina. Sorge infatti il dubbio che determinati servizi professionali di progettazione vengano identificati come un lusso – considerato superfluo, o proibitivo – nei periodi di maggiore ristrettezza di bilancio.

Secondo questa percezione *elitista*, ricorrere ad un professionista dell'allestimento museografico sarebbe un po' come affidare ad un decoratore di interni l'arredamento della propria casa, trascurando il fatto che un designer dovrebbe riunire anche la capacità, e le competenze necessarie, per mettere a sistema una proposta coerente ottimizzando le scelte progettuali in funzione delle risorse disponibili.

Per evidenti ragioni oggettive, l'allestimento, soprattutto per quanto riguarda le mostre temporanee, ha rappresentato tradizionalmente una attività effimera, vincolata a un luogo specifico, adattata *su misura* a determinati contenuti e con un carattere decisamente analogico – più legato agli *atomi* che ai *bits*. Ogni proposta progettuale tende quindi a configurarsi come un fatto singolare e circostanziale, difficilmente riproducibile in altri contesti – una risposta chiusa e definitiva, poco suscettibile di ulteriori miglioramenti incrementali e lontana dalle logiche che caratterizzano gli sviluppi di tipo collaborativo.

I progettisti coinvolti in queste iniziative attraverso studi tecnici di progettazione, agenzie di comunicazione e consulenza o come liberi professionisti, hanno senza dubbio dimostrato di poter contribuire all'esito di un evento di carattere partecipativo sia per quanto riguarda la messa a punto di un **processo** di carattere inclusivo – in grado di valorizzare e mettere a sistema saperi e conoscenze che si trovavano *al di fuori* delle istituzioni promotrici – che nella definizione di un **progetto** – attraverso il quale dare forma a uno spazio espositivo ed articolare l'esperienza della visita. Ciononostante, osserviamo una sostanziale differenza per quanto riguarda l'effetto di ricaduta nei *commons* di questi due aspetti.

I contributi di carattere progettuale infatti tendono ancora a configurarsi come soluzioni *ad hoc*, con un impatto alquanto limitato nella sfera dei beni comuni, ovvero – detto in altri termini – le soluzioni immaginate per un determinato evento tendono ad esaurirsi nell'evento stesso senza apportare un contributo significativo alla *riproducibilità* di successive esperienze analoghe.

7.2.2 I limiti del design aperto

Il Design degli spazi espositivi ha abbracciato con entusiasmo l'uso delle nuove tecnologie ma sembrerebbe mantenere una certa inerzia rispetto alle dinamiche di tipo collaborativo che caratterizzano il **design aperto**. Un atteggiamento perfettamente comprensibile per quanto riguarda il lavoro *privato* dei progettisti ma che risulta alquanto sorprendente ritrovare in altri contesti, come nel caso, citato tra i casi di studio, del progetto MeSch (*Material EncounterS with digital Cultural Heritage*); questo progetto di ricerca, finanziato con fondi pubblici europei, ha infatti prodotto un *kit di risorse* per la realizzazione di nuove interfacce tangibili che, pur basandosi su soluzioni di *hardware* aperto, non si trova attualmente in distribuzione né in modalità aperta né in modalità commerciale.

In questo senso, il design della comunicazione ha saputo mostrare, nel corso degli ultimi anni, una maggiore sensibilità nei riguardi delle soluzioni di tipo aperto sia per quanto riguarda la condivisione nel dominio pubblico di strumenti legati all'editoria digitale. È questo il caso degli *Storytelling Tools*, sviluppati dallo *Knight Lab della Northwestern University*, o dei diversi casi di digitalizzazione di risorse destinate alla comunicazione visiva, come ad esempio le re-edizioni in formato digitale di caratteri tipografici classici, già appartenenti al dominio pubblico.

Non è casuale quindi che le poche iniziative di design aperto legate al mondo dell'allestimento, di cui siamo a conoscenza, riguardino soprattutto sistemi di soluzioni legati a tecnologie digitali ed a piattaforme di *hardware* aperto (Langer, Alderman 2016)¹.

Risulta invece molto più arduo incontrare soluzioni aperte – *off the shelf* – di fabbricazione digitale distribuita, per la auto-produzione dei diversi elementi di un possibile allestimento.

¹ Si veda ad esempio il progetto OpenFrame (openframe.io) o Raspberry Pi (www.raspberrypi.org)

Molte risposte professionali nel campo del Design tendono oggi a configurarsi come **sistemi** flessibili di soluzioni più che come proposte di stretto carattere prescrittivo, anche quando nascono con una finalità precisa ed in un contesto ben determinato.

Perfino i manuali di identità corporativa, che hanno rappresentato la massima espressione delle soluzioni progettuali di carattere rigidamente prescrittivo, tendono oggi a presentarsi con un approccio molto più aperto ed a configurarsi come sistemi di elementi variabili ed adattabili – in certa misura – ai diversi ambiti della comunicazione. Alcune delle soluzioni che presentano questo carattere *sistemico* si presterebbero ad essere condivise ed adottate anche in contesti diversi ... anche se i fatti sembrerebbero dimostrare che ciò avviene solo rare occasioni.

La questione che solleviamo non riguarda esclusivamente l'ambito del Design degli spazi espositivi ma si estende, in termini più generali, alle diverse esperienze di design aperto che, ci sembra di poter affermare, non hanno ancora raggiunto i livelli di efficienza e diffusione che abbiamo precedentemente descritto come “effetto Bazaar”.

Il design aperto, così come l'architettura *open source*, sono stati più volte annunciati come un fenomeno – “che sarebbe dovuto succedere” – confidando probabilmente in un naturale fenomeno di osmosi ed imitazione nei confronti di quanto avvenuto nel mondo del *software aperto* o in altri contesti di carattere collaborativo. Pur prendendo atto di alcuni significativi sviluppi in questa direzione, e senza poter apportare dati quantitativi a supporto della nostra affermazione, ci sembra particolarmente significativo il fatto che i più popolari *repository* di oggetti destinati alle varie modalità di fabbricazione digitale distribuita (taglio a laser, stampa 3d, fresatrici a controllo numerico ...) non si siano preoccupati fino ad ora di implementare un sistema di *controllo di versioni* - o un meccanismo equivalente per rendere possibile la integrazione dei miglioramenti incrementali – limitandosi a distribuire soluzioni, in certo modo, definitive.

L'esistenza di soluzioni tecnologiche e di piattaforme digitali dedicate alla distribuzione di proposte progettuali - con il supporto legale delle licenze elaborate a tale scopo - non possono a nostro giudizio essere considerati come un dato sufficiente per poter parlare di un reale processo di condivi-

sione nella sfera dei beni comuni, significano solo che esistono le condizioni oggettive per poter (eventualmente) distribuire i risultati del proprio lavoro intellettuale, spesso in modo sporadico ed occasionale, quasi sempre a titolo individuale.

Se volessimo immaginare un reale contesto di sviluppo collaborativo di soluzioni progettuali - specialmente di quelle che presentano un certo carattere *sistemico* - i requisiti che potremmo aspettarci dovrebbero essere:

riutilizzabile: il sistema è configurabile ed adattabile in funzione delle necessità dell'utente.

intelligente: il sistema è dotato di una certa intelligenza e contiene implicitamente la conoscenza necessaria per garantire che il processo di personalizzazione possa avvenire senza pregiudicare la qualità complessiva del risultato finale.

digitale: la soluzione adottata si presta ad essere codificata e distribuita in formato digitale.

collaborativo: la architettura e la documentazione del sistema consentono lo sviluppo e la integrazione di possibili miglioramenti incrementali.

autosufficiente: il sistema è economicamente sostenibile. È possibile immaginare una economia basata su servizi derivati - oltre che una economia della reputazione - in grado di generare le risorse necessarie per mantenere la infrastruttura necessaria alla documentazione e alla distribuzione del sistema.

Il sistema descritto presenta un livello di articolazione tale da comportare inevitabilmente qualche tipo di struttura istituzionale di gestione.

Nel caso del *software* aperto, questo ruolo di gestione, a supporto dei diversi progetti in atto, è svolto da una grande varietà di attori. Alcune iniziative sono coordinate da fondazioni o da associazioni senza animo di lucro (Processing, Arduino, Apache), a volte con un carattere centralizzato, in altri casi con una forte diffusione territoriale (OpenStreetMap). Non mancano i progetti coordinati da poche imprese di grandi dimensioni (React, Angular), o da imprese decisamente più piccole ma molto specializzate (Leaflet) - oltre che naturalmente i molti progetti coordinati da comunità più o meno informali di sviluppatori (Padilla, 2017).

La presenza di un forte supporto di tipo istituzionale è una caratteristica costante anche in altre esperienze di tipo collaborativo, sia nel caso di iniziative di carattere globale – come potrebbe essere il caso della Wikipedia – che nel caso di altre esperienze meno note. Il mondo dell’astronomia, ad esempio, ha sperimentato nel corso degli ultimi trent’anni un notevole processo di *democratizzazione* aprendo i protocolli ufficiali di ricerca alla collaborazione di migliaia di astronomi *amateurs*.

Il ruolo di alcuni di questi esperti – non professionisti – è stato determinante nell’osservazione della Supernova 1987A la notte del 23 febbraio del 1987 (Anderson 2016). L’abbattimento dei costi di produzione delle attrezzature scientifiche ed i progressi nei sistemi di immagine digitale consentono oggi, anche ad un astronomo amateur, di poter lavorare con un livello di qualità omologabile a quella dei centri di ricerca ufficiali.

Iniziative come la *Open Space Agency* contribuiscono ulteriormente a questo processo con progetti come *Ultrascope* – un *kit open hardware* per la costruzione di un telescopio robotizzato e per la pubblicazione dei dati generati da una rete distribuita di astronomi non professionisti.

I processi collaborativi di tipo aperto hanno quindi bisogno di strutture, più o meno formali, di gestione per garantire la continuità nel tempo delle successive iterazioni tra una comunità di esperti unita intorno ad un progetto comune. Ritroviamo quindi, anche in questo aspetto, una forte componente di tipo politico o, quanto meno, una marcata dimensione di carattere collettivo.

La disponibilità di risorse per l’allestimento, in forma di kit riutilizzabili e soluzioni di carattere sistemico – documentate ed distribuite in formato aperto – potrebbe contribuire in modo significativo alla diffusione di eventi espositivi legati ad iniziative di carattere partecipativo e consentire l’accesso a soluzioni progettuali di tipo professionale anche a quelle proposte promosse “dal basso” che attualmente ne sembrerebbero escluse.

Ciononostante, crediamo si debba prendere atto del fatto che le esperienze recenti nel campo degli sviluppi di carattere collaborativo dimostrano che solo raramente, come nel caso del *software* aperto, è possibile creare un sistema aperto in cui le ricadute economiche, legate a servizi di tipo *verticale*, consentono a soggetti di dimensioni variabili – multinazionali, grandi e piccole imprese o liberi professionisti – di poter contribuire al sistema come parte di una attività professionale remunerata.

Si apre quindi una riflessione rispetto a quale potrebbe essere il livello di aggregazione più idoneo per mettere a sistema le risorse necessarie al reale sviluppo di piattaforme di soluzioni aperte anche nel campo dell'allestimento e su come individuare i potenziali catalizzatori di simili iniziative in un terreno a cavallo tra gli ambiti più tradizionalmente legati al design, le istituzioni e la società civile.

7.2.3 Allestire insieme ?

Nel corso della ricerca abbiamo trovato utile la visione, forse molto italiana, del Design come una sorta di fenomeno emergente da un *sistema complesso* di relazioni tra molteplici soggetti. Secondo questa prospettiva potremmo interpretare l'idea di *design diffuso* come una possibile risposta alla continua richiesta di *nuove soluzioni progettuali*, che non si limita più all'ambito industriale ma che abbraccia artefatti comunicativi, servizi, strategie etc e che ha portato a un considerevole aumento della varietà degli interlocutori coinvolti nel sistema.

Le esperienze partecipate prese in analisi in questo lavoro possono iscriversi nell'ambito del *design diffuso*. In questo contesto il ruolo del progettista esperto si è spesso rivelato essenziale nella messa a punto dei **processi** che hanno consentito di valorizzare, o mettere a sistema, saperi e conoscenze che si trovavano *al di fuori* delle istituzioni promotrici – assumendo pertanto una funzione che va ben oltre la semplice figura del *facilitatore*.

Nel riconoscere l'importanza strategica dei processi di co-design e co-creazione, sentiamo il dovere di segnalare un certo rischio di banalizzazione, se non direttamente di mistificazione, nelle aspettative generate da queste metodologie progettuali, soprattutto quando le si presenta in modo acritico come un *toccasana*, rapido, efficace e *politicamente corretto*, senza una riflessione più approfondita sui limiti – oltre che sulle potenzialità – di questi approcci progettuali.

Dai casi presi in esame emergono, per lo meno, tre modalità operative che crediamo opportuno differenziare:

Una delle accezioni di co-design che abbiamo riscontrato si riferisce a un insieme di tecniche di **indagine conoscitiva** sulle esigenze dell'**utente**. Riassumendo in modo telegrafico potremmo dire che si tratta di una evoluzione aggiornata, riveduta e corretta, della tradizionale fase di analisi e contestualizzazione che precede a ogni proposta di tipo progettuale – con un maggiore

coinvolgimento diretto degli utenti e con una maggiore enfasi sulla necessità di sviluppare una relazione di empatia tra progettista e utilizzatore finale.

Un approccio di questo tipo si è rivelato particolarmente utile quando l'oggetto dell'azione di progetto concerne la sfera più intima degli utenti, come nel caso del progetto *express2connect*, descritto tra le attività di Waag, o quando gli utenti sono in qualche modo i principali depositari del patrimonio culturale che si pretende valorizzare, come nel caso del Museo Mater.

In questi casi, pur trattandosi di metodologie di progetto centrate sull'utente – e pur prevedendone una partecipazione attiva – va sottolineato che la sintesi progettuale finale rimane, sostanzialmente, a carico della figura del progettista.

Una seconda accezione di co-design riguarda in realtà le strategie di **comunicazione**, destinate alla sensibilizzazione di un ampio numero di attori, per mezzo di un coinvolgimento diretto in una attività di progettazione, intesa in primo luogo come una modalità di *militanza* attiva.

Iniziative di questo tipo si articolano in processi partecipativi di marcato carattere *orizzontale*, in cui hanno modo di emergere le diverse abilità individuali, che consentono generalmente di mantenere un elevato livello di motivazione, grazie alla possibilità di materializzare, in tempi relativamente brevi, un risultato tangibile.

Tra i casi presi in esame, rientrano in questa categoria iniziative come “BigPicnic” ed altre attività analoghe promosse da Waag, alcuni aspetti del progetto Territorio Archivio (TA) o molti degli interventi urbani, a scala di quartiere, promossi da Medialab Prado.

L'efficacia di queste esperienze va misurata, a nostro giudizio, sul piano della efficacia comunicativa e in funzione della capacità di creare un livello di coinvolgimento suscettibile di svilupparsi in una relazione più durevole nel tempo con le istituzioni implicate. La qualità che possa eventualmente emergere dalle soluzioni di carattere progettuale passa quindi a un secondo piano.

Abbiamo inoltre rilevato una terza accezione – più legata alle dinamiche di consolidazione dei sistemi di “conoscenza aperta” che ad esperienze puntuali di progettazione collettiva – che potremmo descrivere come l'insieme di strategie che consentono di captare l'**intelligenza diffusa** in quei contesti in cui gli attori coinvolti sono esperti e portatori di una conoscenza specifica.

Questa tipologia di iniziative si caratterizza per due aspetti significativi: si tratta di una relazione *inter pares* tra esperti – spesso di carattere interdisciplinare – e si sviluppa per iterazioni successive su tempi medio-lunghi, spesso ben oltre la durata che si è soliti contemplare nelle esperienze di carattere progettuale. In queste esperienze l'evento di carattere puntuale si moltiplica in una serie di *attivazioni* che scandiscono il ritmo dell'iniziativa creando i tempi necessari affinché possa avere luogo un autentico ed approfondito processo di apprendimento collettivo.

Alcuni aspetti del progetto TA, l'esperienza di coderdojo Madrid, così come molti dei progetti tutelati nel quadro del *projecto patrimoni* (PPUJ1) o – nel suo insieme – l'idea di ecomuseo, così come è stata portata avanti da “La Ponte” (ELP), rappresentano un buon esempio di questa tipologia di iniziative.

La mancanza di un legame preciso con un evento concreto, ed il fatto di essere spesso iniziative promosse *dal basso*, comporta che iniziative di questo tipo si sviluppino, con certa frequenza, in una modalità *expert-design-less*, ai margini del contributo di progettisti professionali. Allo stesso tempo, queste “comunità di interessi” tendono più di altre a mostrare un forte carattere locale e ad articolarsi intorno alla agibilità di un determinato spazio fisico che, oltre a servire da *aggregatore*, è spesso anche formalmente legato alle origini alla iniziativa.

L'elemento che ci sembra decisivo per stabilire la natura di questi processi collaborativi è senza dubbio il tempo; una attività troppo veloce difficilmente può essere considerata come una reale esperienza di co-design e, nel caso lo fosse realmente, si tratta probabilmente di un caso talmente semplice da potersi considerare solo come un primo passo in una strategia di sensibilizzazione o come una gratificante esperienza effimera, più vicina alle logiche del *consumo culturale* che ai processi di apprendimento sociale.

Ne le indagini conoscitive sull'utenza, ne altre esperienze di progettazione basata sul dialogo possono seriamente svilupparsi nei tempi che certe modalità di *design thinking* sembrerebbero promettere, per mezzo di cerimonie del *post-it* ed altri simulacri di *design faking*.

7.3 euristiche condivisibili, linguaggio ed educazione.

Come abbiamo accennato fin dalle premesse di questo lavoro, ci sembra utile osservare le esperienze di eventi espositivi che contemplano processi di tipo partecipativo come parte di una nuova sensibilità nella gestione culturale legata, per molti aspetti, alle attuali dinamiche dell'*innovazione sociale*.

In questa logica, per molti versi alternativa a certe dinamiche del consumo culturale, l'utente su cui centrarsi non è più solo il *visitatore* che ha scelto di percorrere l'esposizione ma la comunità di riferimento, nel suo insieme, coinvolta nel processo di valorizzazione.

Nei casi analizzati l'esperienza progettuale inizia ben prima della fase di definizione dell'allestimento attraverso l'attivazione di una comunità locale – come ad esempio nel caso del Museo Mater – e si sviluppa ben oltre la data di chiusura dell'esposizione, lasciando dietro di sé un risultato che non si limita alla sommatoria delle esperienze individuali dei visitatori e che difficilmente potremmo valutare solo in termini quantitativi.

Come conseguenza, potremmo ipotizzare che anche il ruolo dei designer esperti dovrebbe tendere ad abbracciare tempi, pratiche e modalità che vanno oltre la singola esperienza progettuale e che hanno come riferimento una comunità più ampia della ristretta cerchia degli addetti ai lavori, nella stessa linea già indicata da Ezio Manzini (2015) con il suo invito *invito alla comunità del design* per lo sviluppo di un rinnovato *corpus disciplinare*: “esplicito, dialettico, trasmissibile e accumulabile, facile da discutere e facile da applicare”.

L'aforisma con cui potremmo provare a sintetizzare il senso di questa azione, continua e prolungata nel tempo, è una frase di Otl Aicher (1987) che affermava:

*fare qualcosa, fissarlo nei termini del linguaggio e parlarne,
questo è cultura.*

nella quale possiamo identificare tre campi di azione da praticare simultaneamente: contribuire alla definizione di proposte progettuali come risposta concreta e contestuale a un determinato quadro di esigenze, collaborare allo sviluppo di una conoscenza disciplinare aperta ed alla sua diffusione ed agire nel contesto del proprio intorno sociale per incidere sulle dinamiche di cambiamento in atto.

Come dettaglieremo a continuazione, dall'analisi dei casi presi in considerazione nel corso di questa ricerca crediamo di poter affermare che nessuna di queste linee di azione può essere portata a termine in modo efficace senza un adeguato livello di aggregazione.

7.3.1 Dove e quando

Gli eventi espositivi di carattere partecipativo non sono il momento centrale in cui hanno luogo i processi di apprendimento legati all'innovazione sociale. Sono *momenti chiave* che contribuiscono a questi processi che si sviluppano altrove – probabilmente nelle vicinanze – su **tempi** che vanno oltre la durata di questi eventi. Ciononostante, la presenza di questi momenti di carattere singolare può svolgere una funzione essenziale nel processo di consolidazione delle *nuove* dinamiche di gestione culturale di cui ci siamo occupati: legittimandoli e rendendoli visibili ad un pubblico diverso, come nel caso di DO, creando le condizioni iniziali perché possano avere luogo, come in molte delle iniziative promosse da Waag, accompagnandone gli sviluppi, come per TA, o sancendo – per certi versi – la chiusura di una esperienza, come nel caso del museo Mater.

Anche i **luoghi** dell'evento espositivo non sempre coincidono con gli spazi di aggregazione in cui si sono sviluppati i processi di tipo partecipativo, e lo stesso succede con le **istituzioni** che hanno promosso o accolto queste iniziative.

Il caso più semplice, sotto questo punto di vista, è quello della FCAYC dove coincidono l'istituzione promotrice – una fondazione privata che si converte in risorsa pubblica – i luoghi della partecipazione e la sede dell'evento espositivo.

Nell'estremo opposto dello spettro troviamo DO, dove le risorse di una istituzione pubblica come il V&A sono state oggetto di una temporanea *riappropriazione* - propiziata in parte dal proprio museo – per fare eco a un processo collettivo sviluppatosi ai margini dell'istituzione. Waag rappresenta, in qualche modo, un caso intermedio, quello di una fondazione privata, finanziata in parte con fondi pubblici, che agisce strategicamente - dalla propria sede – per formare *agenti del cambiamento* che possano convertire le rispettive istituzioni di appartenenza (scuole, biblioteche, archivi, musei ...) in luoghi aperti alla partecipazione e di diffusione di conoscenze anche attraverso la realizzazione di eventi espositivi.

Le iniziative appoggiate dal PPUJ1 si muovono nella stessa linea di azione salvo il fatto che tendono a creare nuove piccole realtà istituzionali, promos-

se *dal basso* – anziché riconvertire istituzioni esistenti – e a dare origine a una rete, su scala locale, di centri analoghi. Ancora diverso infine è il caso dell'ELP che si configura, di per se, come una struttura ubiqua composta da una piccola serie di luoghi.

Tutte queste diverse permutazioni nella relazione tra luoghi e istituzioni sono la viva manifestazione di una progettualità diffusa e lasciano intravedere diverse *potenzialità latenti* su cui è possibile intervenire per appoggiare le dinamiche collettive che portano ad abitare, riappropriarsi, riconvertire o generare nuovi luoghi di aggregazione dove poter sperimentare prassi alternative per la gestione culturale.

Per poter cogliere queste potenzialità crediamo sia necessario elaborare, discutere, condividere, verificare ... un visione “strategica” del processo in corso che possa servire come quadro generale di riferimento e consentire di massimizzare il risultato delle singole azioni individuali – al di là dei contributi di carattere strettamente professionale. Le esperienze e le riflessioni riportate nel corso della ricerca sembrerebbero suggerire alcune delle linee essenziali di questo ipotetico quadro di sintesi.

Il concetto centrale che emerge – come nesso di unione tra luoghi, comunità e conoscenza – è quello di *bene comune*, nella sua articolazione tra risorse tangibili, come gli spazi pubblici o le risorse naturali, ed intangibili, come i risultati prodotti dal lavoro intellettuale.

I beni comuni costituiscono sia il mezzo che il fine dei processi di innovazione sociale. Rappresentano la principale risorsa per i processi collaborativi attraverso i quali è possibile riportare – sotto la stessa sfera dei beni comuni – parte della produzione di beni, e della gestione di servizi, che attualmente sono affidate a dinamiche economiche di tipo competitivo o a meccanismi di gestione pubblica percepiti come distanti e/o inefficienti.

7.3.2 Comunità (inclusività e governance)

Nelle esperienze legate alla gestione dei beni culturali, i processi partecipativi rappresentano una delle principali occasioni per sperimentare le diverse strategie in grado di consentire a una comunità di utenti di avvicinarsi al patrimonio culturale e di viverlo come un bene comune.

Questi processi costituiscono, allo stesso tempo, un importante elemento nelle politiche di inclusività delle istituzioni culturali e nella diversificazione

dei profili di utenza. Attraverso queste occasioni di collaborazione si possono consolidare relazioni durevoli nel tempo, ciò che in termini di *consumo culturale* si denominerebbe *fidelizzazione* e che in una logica prosumer dovrebbe portare ad una dinamica di almeno parziale co-gestione delle iniziative.

I processi di cui ci siamo occupati fanno quindi perno su due concetti fondamentali: l'**inclusività** e l'**autogestione**. La prima intesa sia in un senso orizzontale, come capacità di connettere le diversità, che in verticale, nel rinforzare i legami di fiducia di una comunità con le sue istituzioni. La seconda come esercizio di responsabilità collettiva e come laboratorio per nuove forme di democrazia partecipativa.

È su questi assi che dovrà misurarsi la nostra capacità di generare soluzioni progettuali specifiche e di contribuire, al di là delle nostre competenze professionali, allo sviluppo di iniziative analoghe.

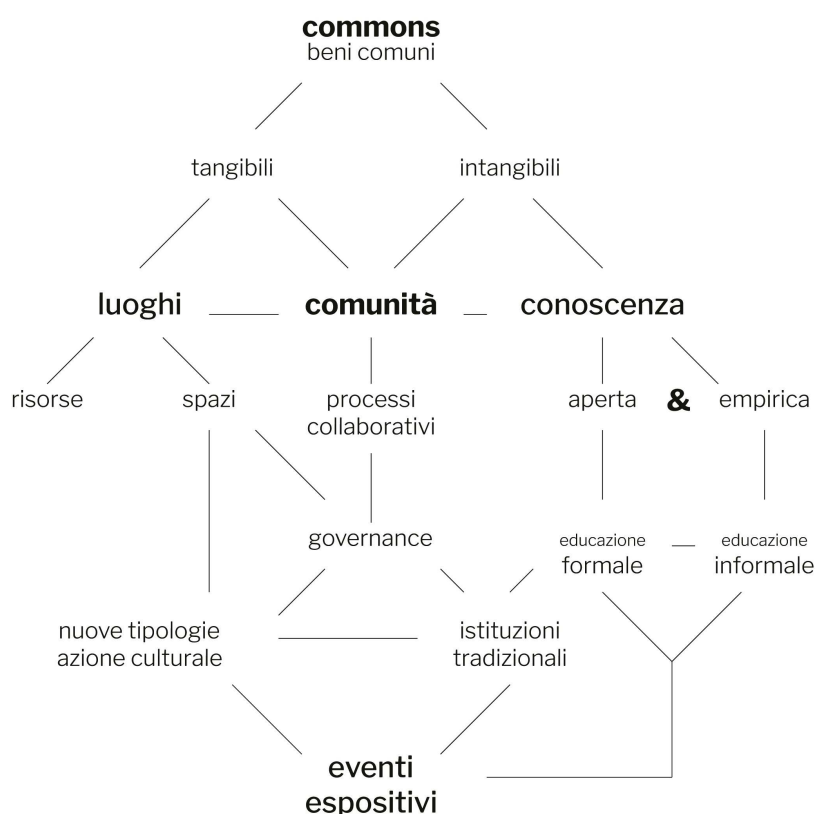


Fig. 07.01 - luoghi, comunità e conoscenza

7.3.3 Conoscenza (aperta ed esplicita)

Nel corso della ricerca ci è sembrato di cogliere una sempre maggiore consapevolezza dell'importanza strategica del *documentare le esperienze* – oltre che nel realizzarle – contribuendo in questo modo a creare, alimentare e sostenere i diversi sistemi di conoscenza aperta.

Nei casi presi in esame, questa sensibilità emerge chiaramente nelle prassi delle nuove tipologie di istituzioni culturali, come la FCAYC, WAAG o MLP, mentre rimane in un secondo piano nel caso di istituzioni di tipo più tradizionale – vecchie e nuove – come i musei V&A e MATER, così come in molti aspetti della pratica professionale di consulting, studi tecnici e liberi professionisti.

Questa consapevolezza rispetto alla funzione sociale dei *commons* intangibili dovrebbe inoltre portarci a una seria riflessione sugli attuali meccanismi di diffusione della conoscenza anche in ambiti, come il mondo accademico, dove – per definizione – dovrebbe prodursi sempre e sistematicamente in modalità aperta.

A questo proposito, molti ricorderanno la vicenda di *The Cost of Knowledge*¹, una campagna di protesta promossa nel 2012 dal matematico Timothy Gowers contro le pratiche commerciali di Elsevier – un noto editore di pubblicazioni accademiche. Al margine di altre possibili considerazioni, uno dei risultati della campagna è stato quello di contribuire significativamente a dare visibilità ad iniziative, già in corso da anni, che si erano proposte di aggiornare al nuovo contesto digitale le relazioni tra autori, editori, distributori e lettori di pubblicazioni scientifiche².

Anche in questo caso ci troviamo di fronte ad una iniziativa che si colloca a cavallo tra la etica professionale e l'attivismo politico.

Rimanendo sempre nell'ambito accademico, crediamo valga la pena soffermarsi sulla natura dei contenuti che dovrebbero alimentare i sistemi di conoscenza aperta. Il tipo di *conoscenza* documentata nel corso dei casi presi in esame è spesso il risultato di un approccio euristico e si basa essenzialmente sull'esperienza diretta. Crediamo che l'adozione generalizzata di prassi e criteri di produttività scientifica provenienti dal campo delle scienze esatte abbia, in qualche modo, penalizzato la diffusione di questo tipo di conoscenze, di carattere empirico, contribuendo a creare un divario

¹ <http://thecostofknowledge.com>

² Research Works Act Open Access Scholarly Publishers Association

sempre più marcato tra la pratica professionale del Design ed il mondo della formazione accademica.

Pur senza condividerne gli argomenti, osserviamo come spesso le posizioni di chi rivendica una conoscenza di tipo empirico finiscano per assumere anche una forte connotazione anti-accademica e ci sembra doveroso prendere atto del potenziale pericolo che anche la ricerca accademica nell'ambito del Design possa finire in una dinamica *autoreferenziale* e generare situazioni paradossali, come il celebre “Affare Sokal”, la vicenda legata alla pubblicazione sulla rivista “Social Text” di un articolo dal titolo “Violare le frontiere: verso una ermeneutica trasformativa della gravità quantistica” dal contenuto volutamente assurdo e privo di logica ma formalmente *impeccabile*.

Allo stesso tempo, in controtendenza a quanto appena descritto, assistiamo con interesse al moltiplicarsi delle occasioni di incontro tra professione e istruzione formale, grazie alle attività dei nuovi spazi informali di aggregazione nelle quali è possibile mettere a confronto la produzione accademica con la domanda emergente di una conoscenza esplicita.

7.3.4 Educazione informale e ricerca

Il ritrovato gusto per “fare insieme” – che ritroviamo in modo trasversale nei *fablabs*, nelle iniziative culturali di carattere partecipativo, nei processi di carattere rivendicativo o nelle dinamiche legate all'economia sociale – apre una interessante finestra di opportunità nel processo di consolidazione delle nuove dinamiche di gestione culturale di cui ci siamo occupati. Anche dai casi presi in esame emerge una tendenza diffusa che consente a esperti (professionisti), amateurs (dilettanti) e bricoleurs (*makers*) di condividere, nel corso di attività progettuali, uno stesso approccio empirico.

Si creano quindi diverse opportunità per fare in modo che il *saper conoscere* possa circolare per gli stessi canali di educazione informale in cui il *saper fare* ha saputo trovare una stabile ubicazione.

Affinché questo possa avvenire è necessario articolare queste esperienze di educazione informale con certa regolarità nel corso del tempo, slegandole dalla contingenza dei singoli eventi puntuali.

Il *saper conoscere* può svilupparsi solo su tempi medio-lunghi e comporta, di fatto, un certo livello di istituzionalizzazione anche per le attività educative di carattere informale. La sperimentazione portata avanti negli ultimi anni dai

nuovi centri di produzione culturale, come ad esempio WAAG o MLP, ha avuto un impatto notevole nelle dinamiche, già in atto, di ridefinizione delle modalità operative delle istituzioni culturali di taglio più tradizionale.

L'aspetto che ci sembra più rilevante nell'esperienza di questi nuovi centri di aggregazione non è tanto il fatto di consentire nuove forme di *partecipazione* degli utenti – una sensibilità che, come abbiamo visto, appartiene anche alle istituzioni tradizionali – quanto l'aver promosso lo sviluppo di processi di *condivisione* – che potremmo definire in questo contesto come una forma di partecipazione a livello collettivo – che hanno comportato un ampio margine di autonomia ed autogestione degli utenti e la cessione, da parte dell'istituzione, di alcune delle prerogative legate alla *governance*.

Come abbiamo già avuto modo di sottolineare, il livello di autonomia ceduto agli utenti rappresenta la frontiera in cui una istituzione pubblica – indipendentemente dal suo status giuridico – può convertirsi in una autentica *risorsa comune*.

Come il resto delle istituzioni culturali di tipo tradizionale, anche l'Università si è vista immersa in un processo di aggiornamento delle proprie modalità operative. Sono sempre più frequenti le occasioni in cui anche i membri non accademici delle *comunità del Design* si ritrovano in ambito universitario per collaborare in iniziative progettuali con forti legami territoriali o in esperienze educative di carattere informale.

Le esperienze che si sviluppano a cavallo tra l'università e le diverse istanze della società civile – del proprio ambito territoriale – come nel caso del PPUJ1, rappresentano un ottimo esempio della *porosità* verso cui dovrebbero tendere anche le istituzioni pubbliche di tipo tradizionale.

Nel Laboratorio "AnimazioneDesign" del Dipartimento di Architettura Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari – il contesto in cui si è sviluppato questo progetto di ricerca – abbiamo provato, modestamente, a praticare questa linea di lavoro nel corso di varie esperienze recenti.

Il Master internazionale di secondo livello *Communication Design for Sustainability*, organizzato nel 2013 per conto della Regione Autonoma della Sardegna, prevedeva una fase di *tirocinio territoriale* nella quale gli studenti avevano modo di collaborare direttamente con piccole realtà dell'economia locale, legate prevalentemente all'artigianato e alla produzione alimentare di eccellenza, offrendo proposte progettuali per un tessuto imprenditoriale con

serie difficoltà di accesso ai servizi professionali di consulenza.

Sulla scia di questa prima esperienza, nel 2014 è nata *NeoLocalDesign*, una serie di workshop ed incontri – oltre a una pubblicazione on line – per “Ripensare al sapere locale come a un valore chiave e interpretarlo, attraverso il design, come un modo per accordare tradizione e innovazione”.

Sulla stessa linea di ricerca abbiamo dato vita a *Design Duo*, un ciclo di colloqui aperti al pubblico, con esponenti di rilievo del mondo del Design, per continuare la riflessione su alcuni dei grandi temi legati alla disciplina.

Oltre a queste attività, di carattere più strettamente accademico, il laboratorio *AnimazioneDesign* si è caratterizzato come un luogo in cui la ricerca rimane strettamente legata alle attività di progettazione. L'istituzione di "mUNISS", il museo Scientifico di Ateneo dell'Università di Sassari, la collaborazione con l'Archivio Storico del Comune di Sassari “Enrico Costa” in occasione del 700° anniversario degli Statuti Sassaresi o, recentemente, l'apertura al pubblico dei fondi museali dell Casa di Reclusione di Alghero “Giuseppe Tomasiello” – in occasione della manifestazione "Monumenti Aperti" – hanno rappresentato una interessante occasione per affrontare la progettazione di allestimenti e artefatti comunicativi, la produzione audiovisiva, la pubblicazione di edizioni digitali e la creazione di identità visiva, in una attività senza soluzione di continuità tra didattica, progettazione, ricerca e divulgazione, che ci ha consentito di consolidare una rete di *complicità* con alcune delle realtà più vive del nostro intorno.

Senza una reale comunità di riferimento anche concetti come “Cultura” ed “Etica” perdono buona parte del loro significato più profondo.

Le occasioni di confronto che nascono intorno al saper fare rappresentano una delle migliori occasioni per voler fare meglio e una motivazione che potrebbe portare a voler conoscere e ad addentrandosi verso conoscenze di carattere più concettuale e verso quegli enunciati che, con la loro paradossale esistenza come cose e come eventi, contribuiscono a definire il nostro ambiente artificiale.

Bibliografia

- Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Aicher, O. (1987). *Greifen und Griffe*. Köln: Verlag Walther König.
- Augé, M. (1993). *Non luoghi: Introduzione a una antropologia della surmodernità*. Milano: Elèuthera.
- Augé, M., (2010). *Che fine ha fatto il futuro?: Dai non luoghi al non tempo*. Milano: Elèuthera
- Anceschi, G. (1988). *Monogrammi e figure: teorie e storie della progettazione di artefatti comunicativi*. Firenze: La Casa Usher.
- Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etaslibri.
- Anderson, C. (2016). *La coda lunga, da un mercato di massa a una massa di mercati*. Torino: Codice Edizioni.
- Andrews, C., (2005). *Complementary Contributions to Critical Museology*. located at: http://www.academia.edu/1912728/Complementary_Contributions_to_Critical_Museology (accessed 31 August 2017).
- Axelrod, R., Hamilton, William D. (1981). *The Evolution of Cooperation*. *Science*, 211: 1390-96 - 27 March 1981
- Bassi, A. (2007). *Design anonimo in Italia: Oggetti comuni e progetto incognito*. Milano: Mondadori Electa.
- Bassi, A. (2017). *Design Contemporaneo*. Bologna: Il Mulino.
- Basso Peressut, L. (cur.). (2005). *Il Museo Moderno, Architettura e Museologia da Perret a Kahn*. Milano: Edizioni Lybra Immagine
- Bateson, G. (1976). *Verso una Ecologia della mente*. Milano: Adelphi.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Cambridge: Polity.
- Bauman, Z. (2011). *Culture in a Liquid Modern World*. Cambridge: Polity.
- Bazin, G. (1967). *Le temps des musées*. Liège-Bruxelles : Desoer.
- Berners-Lee, T. (1989). *Information Management: A Proposal*. Retrieved December 05, 2017, from: <https://www.w3.org/History/1989/proposal.html>

- Branzi, A. (2014). Una generazione esagerata: dai radical italiani alla crisi della globalizzazione. Milano: Baldini & Castoldi.
- Boyle J., (2003) The Second Enclosure Movement and the Construction of the Public Domain, 66 Law and Contemporary Problems 33-74 from: <https://scholarship.law.duke.edu/lcp/vol66/iss1/2>
- Bourdieu, P. (1966). L'Amour de l'art, Les musées d'art européens et leur public. Paris: Les Editions de minuit
- Case, N. (2017). The Evolution of Trust. Retrieved January 18, 2018, from <http://ncase.me/trust/>
- Capitel, A. (2010). Rafael Moneo. Madrid: Unidad Editorial Revistas S.L.U.
- Carretero Pérez, A. (2014). El nuevo Museo Arqueológico Nacional, a la búsqueda de nuevos públicos. Museos.es (9-10) <http://www.mecd.gob.es/dam/jcr:29a4b4f8-c052-4984-92bb-cbe209f1b26a/05-nuevo-museo-arqueologico-nacional.pdf> (ultimo accesso: 03 Maggio 2018)
- Certau, M. (1978). L'écriture de l'histoire Paris: Gallimard, Collection Bibliothèque des Histoires
- Dawkins, R. (1976). The Selfish Gene. Oxford: Oxford University Press.
- Deloche, B., (2007). "Définition du musée", in Mairesse F. e Desvallées A., Vers une redéfinition du musée?, Paris: L'Harmattan.
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2005). Sur la muséologie, Culture et Musées, vol. 6,
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2010). Key concepts of museology. Paris: Armand Colin.
- Dufresne-Tassé, C. (2006). L'éducation muséale des adultes, un domaine à structurer. Savoirs (2006/2 11), 39-64. doi: 10.3917/savo.011.0039
- Elkana, Y., & Gargani, A. G. (2000). Antropologia della conoscenza. Roma: Laterza.
- García Blanco, A. (1988). Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos. Madrid : Ediciones de la Torre.
- Gibson, J. J. (1979). The ecological approach to visual perception. New York, NY: Psychology Press.
- Giddens, A. (1990). Modernity and Self-Identity Self and Society in the Late Modern Age. Stanford: Stanford University Press.
- Grazzini, E. (2012). Beni comuni e diritti di proprietà. Per una critica della concezione giuridica. Micromegaonline, 6 maggio 2012, <http://temi.repubblica.it/micromega-online/beni-comuni-e-diritti-di-proprietà-per-una-critica-della-concezione-giuridica/>

- Gould, S., & Vrba E. S. (2008). *Exaptation. Il bricolage dell'evoluzione* Torino: Bollati Boringhieri
- Greimas, A.J. (1974). *Del Senso*. Milano: Bompiani
- Hess, C. (2011). *Understanding knowledge as a commons: from theory to practice*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hooper-Greenhill, E. (2003). *Museum, media, message*. London: Taylor & Francis Books Ltd.
- Illich, I. D., & Serra, A. (2006). *Nella vigna del testo: per una etologia della lettura*. Milano: R. Cortina.
- Illich, I. D., & Cucchi, M. (1978). *La convivialità*. Milano: A. Mondadori.
- Kera, D. (2011). *Grassroots R&D, Prototype Cultures and DIY Innovation: Global Flows of Data, Kits and Protocols*. *Pervasive Adaptation* 51: 2011
- Kahneman, D. (2012). *Pensieri lenti e veloci*. Milano: Mondadori.
- Krauss, R. (1979). *Sculpture in the expanded field* October Vol. 8 (Spring, 1979), pp. 30-44
- Janes, R. R. (2012). *Museums in a troubled world: renewal, irrelevance or collapse?* London: Routledge.
- Jones, R. A., & Kurlick, H. (1981). *Knowledge and society: studies in the sociology of culture past and present*. Greenwich, CT: Jai Press.
- La Cecla, F. (2014). *Contro l'urbanistica, La cultura delle città*. Torino: Einaudi.
- Langer, M., Alderman, J. (2016). *Open hardware belongs in your museum*. *Proceedings MW2016: Museums and the Web Conference 2016*.
- Latouche, S. (2012). *Limite*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Latour, B. (2008). *Disinventare la modernità, Conversazioni con François Ewald*. Milano: Elèutera.
- León, A. (1978). *El Museo, teoría, praxis y utopía*. Cátedra, Madrid
- Leroi-Gourhan, H. (1964). *Le geste et la parole. Technique et langage*. Paris: Editions Albin Michel.
- Lorente, J. P. (2015). *Estrategias museográficas actuales relacionadas con la museología crítica*. *Complutum*, 26(2).
doi:10.5209/rev_cmpl.2015.v26.n2.50422
- Lyons, S., (2017). *Disobedient Objects: Toward a museum insurgency*. *Journal of Cultural Studies*. Spring 2017
- Lytard, J. (1981). *La condizione postmoderna: Rapporto sul sapere*. Milano: Feltrinelli I nuovi testi.
- Magatti, M. (2013). *Libertà immaginaria: le illusioni del capitalismo tecnocratico*. Milano: Feltrinelli.

- Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale: Ambiente e società*. Torino: Einaudi
- Maldonado, T. (1976). *Disegno industriale: un riesame*. Milano: Feltrinelli
- Maldonado, T. (1979). *Tecnica e cultura: il dibattito tedesco fra Bismarck e Weimar*. Milano: Feltrinelli.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Deigns - An introduction to Design for social innovation*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano, progetti di vita che cambiano il mondo*. Roma: Edizioni di Comunità
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. Chicago: University of Chicago Press.
- Minuzzi, S. (2016). *L'invenzione dell'autore. Privilegi di stampa nella Venezia del rinascimento*. Venezia: Marsilio.
- Moix, L. (2010). *Arquitectura milagrosa. Hazañas de los arquitectos estrella en la España del Guggenheim*. Madrid: Editorial Anagrama
- Montanari, T., Trione, V. (2017). *Contro le mostre*. Torino: Einaudi
- Munari, B. (1972). *Ottagono n. 27, CO.P.In.A., Milano (pp. 92-95)*
- Negroponte, N. (2004). *Essere digitali*. Milano: Sperling paperback.
- Nelson, T. (1974). *Computer Lib: You Can and Must Understand Computers Now; Dream Machines: New Freedoms Through Computer Screens— A Minority Report*. Self-published
- Neurath, O., Eve, M., & Burke, C. (2010). *From hieroglyphics to Isotype: A visual autobiography*. London: Hyphen Press.
- Neurath, M., & Kinross, R. (2009). *The transformer: Principles of making isotype charts*. London: Hyphen.
- Nenow, L. (2001). *To patent or not to patent: the European Union's new biotech directive*. *Huston Journal of International Law* 23 (3).
- Ong, W. J. (1986). *Oralità e scrittura: le tecnologie della parola*. Bologna: Il mulino.
- Ortega y Gasset, J (2014). [1939], *Ensimismamiento y alteración: Meditación de la técnica y otros ensayos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Padilla, M. (2012). *El kit de la lucha en Internet. Para viejos militantes y nuevos activistas*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Padilla, M. (2017, October 22). *Alrededor de lo libre y abierto. Licencias, modelos y comunidades*. Retrieved March 28, 2018, from <http://blogzac.es/alrededor-de-lo-libre-y-abierto-licencias-modelos-y-comunidades/>

- Pistone, G. (2014). Prosumers in the Arts: how participatory projects are changing cultural productions. Tesi di Laurea - Università Ca' Foscari, Venezia.
- Polano, S. (2012). Allestire: Exhibition Design e luoghi dell'esperre. Milano: Mondadori Electa
- Raijmakers, B., van Dijk, G., Lee, Y., Hamlyn, H., Williams, S. (2009). Designing Empathic Conversations for Inclusive Design Facilitation. Include Conference 2009 Proceedings. London: Royal College of Arts.
- Ratti, C., & Claudel, M. (2014). Architettura Open Source: verso una progettazione aperta. Torino: G. Einaudi.
- Raymond, E. S. (1999). La cattedrale e il bazaar. Milano: Apogeo
- Rifkin, J. (2001). The age of access: how the shift from ownership to access is transforming capitalism. London: Penguin.
- Rifkin, J. (2015). Zero marginal cost society the rise of the collaborative commons and the end of capitalism. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Ritzer, E. & Jurgenson, N. (2010). Production, Consumption, Prosumption: Journal of Consumer Culture 10: 13.
- Roszak, T. (1994). The cult of information: a neo-Luddite treatise on high tech, artificial intelligence, and the true art of thinking. Berkeley: University of California Press.
- Rovelli, C. (2017). L'ordine del tempo. Milano: Adelphi.
- Ruffolo, G. (1985). La qualità sociale: le vie dello sviluppo. Bari: Laterza.
- Saegrov, S., Forde, A., Hein, G. E., Osland, L. M., Johansen, A., Dennert, D., ... Schemm, J. V. (1995). Museum and communities: proceedings of the annual conference of the International Committee for Education and Cultural Action (CECA) of the International Council of Museums: Stavanger, Norway: July 1995. Oslo: ICOM/CECA.
- Sapelli, G. (2018). Oltre il capitalismo, Macchine, lavoro, proprietà. Milano: Guerrini Associati
- Sennet, R. (2008). L'uomo artigiano. Milano: Feltrinelli.
- Sennet, R. (2012). Insieme. Milano: Feltrinelli.
- Shelton, A. (2013). Critical Museology: A Manifesto. Museum Worlds Advances in Research, 1(1).
- Sokal, A. Bricmont, J. (1997). Imposture intellettuali. Quale rapporto tra filosofia e scienza?, Milano: Garzanti.
- Sole, R. (2012). Vidas Sintéticas: Una aproximación revolucionaria a la ciencia, la historia y la mente. Barcelona: Tusquets Editores
- Stallman, R. (2002). Free software, free society: selected essays of Richard M. Stallman. Boston, MA: Free Software Foundation.

- Stiglitz, J.E., Sen, A., Amartya Fitoussi, J.P., (2009). Report by the Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress.
- Studio Azzurro (2011). Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali = Museums as narration: interactive experiences and multimedia frescoes. Cinisello Balsamo (Milano): Silvana Editoriale.
- Taleb, N. M. (2013). Antifragile. Prosperare nel disordine. Milano: Il Saggiatore.
- The Public Domain Manifesto. (n.d.). Retrieved January 20, 2018, from <http://www.publicdomainmanifesto.org/>
- Tlili, A. (2015). Encountering the Creative Museum: Museographic creativeness and the bricolage of time materials. *Educational Philosophy and Theory*, 48(5), 443-458.
- Van Dijk, D. Kresin F. Reitenbach M. Rennen, E. (2011). Users as Designers: A hands-on approach to Creative Research. Amsterdam: Waag Society.
- Veca, S., Morley-Fletcher, E., & Sintini, L. (1986). Cooperare e competere. Milano: Feltrinelli.
- Vaudetti, M., Canepa, S., & Musso, S. (2014). Esporre allestire vendere: Exhibit e retail design. Milanofiori Assago: Wolters Kluwer.
- Venturini, T. (2008). Piccola introduzione alla cartografia delle controversie. *Etnografia e ricerca qualitativa*, (vol 3)
- Vieregg, H. (2005). *Museology and Audience: Preprints*: Calgary Canada June 30 - July 2, 2005. München: Museums-Pädagogisches Zentrum.
- Weinberger, D., & Mataldi, N. (2012). La stanza intelligente: la conoscenza come proprietà della rete. Torino: Codice.
- Zafra, R. (2017). El Entusiasmo: Precariedad y trabajo creativo en la era digital. Barcellona: Anagrama.

English Abstract

The present research investigates the emerging urge for a new kind of physical spaces in the interaction between Communities and Open Knowledge.

More specially we aim to focus on how Design can contribute to this process by defining the functionality of these spaces and assisting the dynamics of aggregation within them.

Despite the increasing intangible and impersonal nature of knowledge, and even though the media that makes possible to share it rely on non-physical medium, the space we use for disseminating and sharing Culture are still places full of life where people dialogue and meet.

This investigation focuses on one specific kind of cultural participatory initiatives: exhibit events that involve local communities on heritage related issues. By comparing them to other co-design initiatives, our goal is to highlight the distinctive aspects of these specific cultural experiences. By doing so we expect to demonstrate the relevance of the process of social learning involved in the rediscovery of the *commons* and on their collective management.

Ringraziamenti

Una ricerca che ha affrontato il tema degli *sviluppi collaborativi* non può concludersi senza un profondo e sentito ringraziamento verso le persone che hanno sostenuto ed aiutato le diverse fasi di questo lavoro.

Mi preme quindi ricordare il lavoro svolto da Paola Pittaluga e Vincenzo Pascucci, che sono stati coordinatori del programma di Dottorato in Architettura e Ambiente del DADU nel corso degli ultimi anni, oltre a tutto il collegio docente ed i colleghi del XXX ciclo.

Gli incontri “Fare ricerca in design: forum nazionale dei dottorati di ricerca in design”, organizzati dallo IUAV nel 2015 e nel 2017, hanno rappresentato un utile momento di dibattito e confronto.

Alfredo Puente, Dick van Dijk, Gavin Grindon, Jonathan Barnbrook, Jesús Fernández, Ángel Portolés e Marcos García sono stati alcuni dei principali interlocutori nella documentazione dei casi di studio ed hanno collaborato con una generosità che è andata ben oltre ogni aspettativa.

Sofia Rodríguez e Kepa Landa hanno contribuito ad ampliare molti dei riferimenti teorici nel campo della museologia e delle espressioni artistiche legate alle nuove tecnologie.

I ringraziamenti per Nicolò – come relatore di questa ricerca – così come per il resto degli amici e dei familiari, meriterebbero un intero capitolo a parte.

Un caro ricordo infine per Alessandro, che fu relatore della mia tesi di laurea e che a suo modo ha influito molto anche in questo lavoro.

