



Paolo Rosa – Studio Azzurro

Nel 1982 fonda con Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi Studio Azzurro, con cui prosegue il suo percorso occupandosi di progettazione e regia. Recentemente ha seguito la direzione artistica della mostra *Fare Gli Italiani* allestita a Torino per il 150° anniversario dell'unità d'Italia. Attualmente è professore di Progettazione multimediale all'Accademia di Brera.

Dai musei di collezione ai musei di narrazione *From museums as a collection to museums as narration*

Gli *ambienti sensibili*, sperimentati da Studio Azzurro in ambito artistico dal 1994, creano un dialogo aperto tra elementi fisici e dimensioni immateriali mediato dal dispositivo interattivo. Abbiamo potuto constatare come queste opere potessero amplificarsi anche in senso didattico e ben adattarsi ai percorsi tematici dei musei.

Il concetto d'ambiente sensibile, prolungato nel progetto di museo, è inteso come luogo di relazione tra componente virtuale e presenza fisica. E' un *habitat narrativo*, dove la persona viene chiamata a un ruolo attivo e in cui si predilige una fruizione collettiva in modo che il racconto proceda per effetto di più decisioni e che accanto alla relazione uomo tecnologia rimanga, fortissima, anche quella tra uomo e uomo. I dispositivi interattivi sono *interfacce naturali*, che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche, ma attraverso modalità comunicative tradizionali - il tatto, la voce, un gesto, etc.- così da

creare una condizione di maggiore naturalezza. Il museo diviene sempre più un luogo dinamico non solamente destinato alla raccolta e all'esposizione, che segna il passaggio da un'idea di *museo di collezione* a quella di *museo di narrazione*.

The sensitive environments, which Studio Azzurro has been developing in an artistic context since 1994, bring an open dialogue between physical elements and intangible aspects, through interactive technology. We came to realize that these works could also be extended in educational terms and could be successfully adapted to the museums thematic paths.

The concept of the sensitive environment in the museum project is considered as a place in which there is an interrelation between the virtual component and the physical presence. It is a narrative habitat where the person is supposed to play an

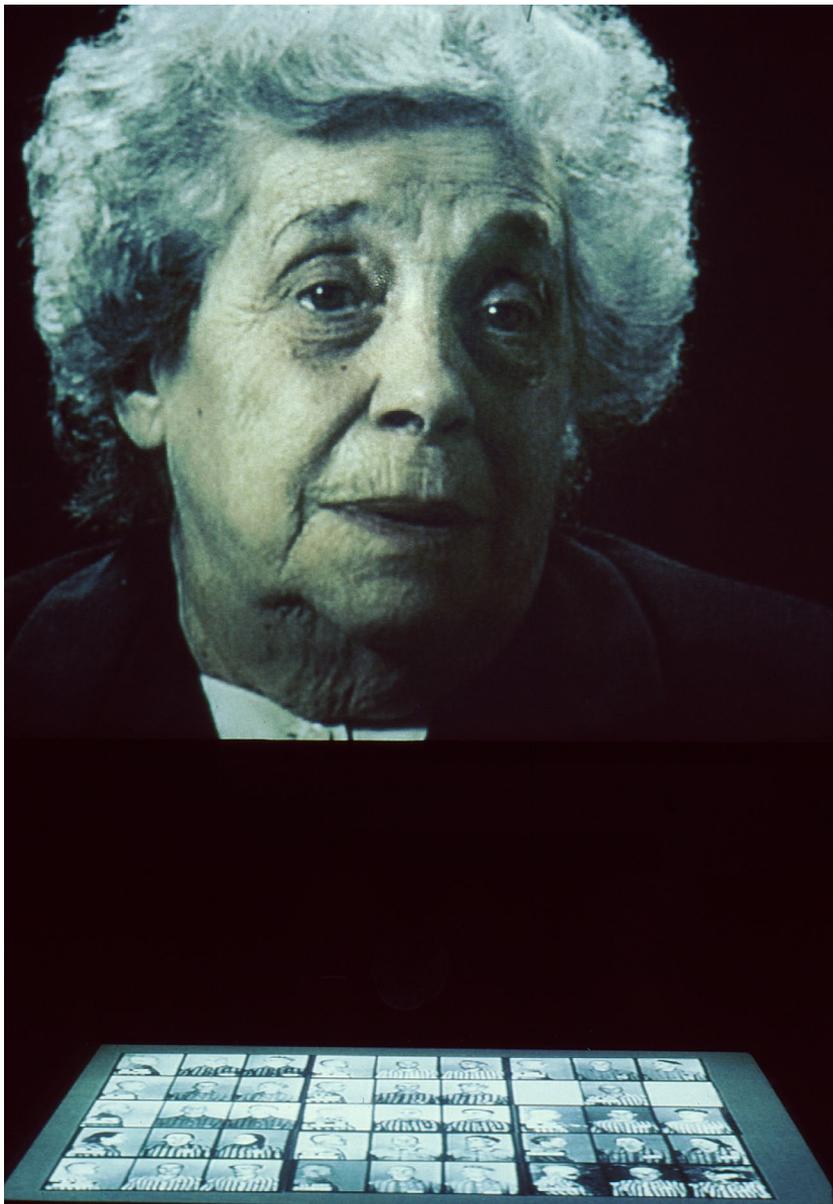
active role and where a collective enjoyment is preferred in order that the story proceeds through the effect of more than one decision and so that as well as the human relationship with technology, there also remains a powerful interpersonal relationship. The interactive systems are natural interfaces which react without the use of technological intermediaries but through traditional methods of communication- touch, the voice, a gesture, etc.- so as to create a more natural situation. The museum becomes more a dynamic place, not just a place for collecting and exhibiting: this is a distinguishing feature in the passage from an idea of a museum as a collection to that of a museum as narration.

*Il saggio che segue è tratto dal libro *Musei di Narrazione*, edito da Silvana Editoriale nel 2011.*



DAGLI AMBIENTI SENSIBILI AL MUSEO SENSIBILE
Nei musei intesi come luoghi d'elaborazione, lo spettatore viene coinvolto all'interno di un insieme di opere progressive capaci di attivare la sua esperienza. Diviene un luogo che accoglie un racconto non più solo da leggere ma da vivere, dove la persona viene chiamata a un ruolo attivo, coprotagonista di un sistema che amplifica e sfrutta le sue potenzialità cognitive e sensoriali. Gli ambienti e le opere progettate valorizzano una fruizione collettiva più che individuale, in cui le scelte sono esperienze di più persone e il racconto procede per effetto di più decisioni in modo tale che accanto alla relazione uomo tecnologia rimanga, fortissima, anche quella tra uomo e uomo. Condizione capace di rilanciare una dimensione corale, partecipata, e reiterata al punto di caratterizzarsi nella sua ritualità. Un luogo intorno a cui può riconoscersi una comunità. All'interno degli spazi museali è utile predisporre i dispositivi tecnologici in modo che non siano esibiti ma facciano sentire i loro effetti. Questo significa abbassare l'apparenza delle macchine e il loro valore simbolico e aumentare la temperatura sensibile dell'ambiente, così da crea-

1. 2. Museo audiovisivo della Resistenza. Fosdinovo, Massa Carrara, 2000. Vista generale del Museo e particolare dell'installazione *L'album fotografico*.



re una condizione di normalità e familiarità. Vuol dire non complicare tecnologicamente il banale, non porre in primo piano le esigenze della tecnica, ma mettere in evidenza le conseguenze del dispositivo, porre l'accento sui suoi esiti. Le interfacce naturali sono dispositivi interattivi che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche (mouse, tastiere eccetera), ma attraverso modalità comunicative tradizionali (usando il tatto, la voce, un gesto, un soffio...) così da creare una condizione di maggiore naturalezza che non sia frustrata da modalità non a tutti familiari. In questo modo si rifugge la logica procedurale, che marca inevitabilmente il comportamento dello spettatore, e si attiva viceversa una dimensione comportamentale spontanea e pre-simbolica, molto significativa. Visitare un museo è innanzitutto un'esperienza fisica, in cui dovrebbe essere unica la possibilità di esperire in quel modo, in quel tempo e con quelle persone: significa partecipare a un evento culturale. Differentemente da un libro, da un programma televisivo, da un'informazione in rete, l'esperienza museale dovrebbe essere irripetibile, e in questo senso più vicina a un evento performativo. In ogni caso, indissolubilmente legata a quel luogo o a quel territorio.

HABITAT NARRATIVI

Gli ambienti museali si configurano come ecosistemi della conoscenza, luoghi immersivi della sperimentazione, territori della memoria. Sono veri e propri habitat narrativi, in cui la frammentazione di storie favorisce l'approccio esperienziale e il linguaggio interattivo valorizza le condizioni di dialogo e partecipazione. In essi le componenti del racconto emergono fino a divenire centrali. 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. La narrazione è dunque intrecciata con quel preciso ambiente, con le storie che esso evoca e la tematica affrontata. Il museo diviene sempre più un luogo in cui vivere, partecipare a una storia attraverso molteplici sollecitazioni, in cui esperire, non solo percettivamente ma anche fisicamente, il suo contenuto e in cui condividere



3. Museo audiovisivo della Resistenza. Fosdinovo, Massa Carrara, 2000.
Disegno preparatorio.

Dai musei di collezione ai musei di narrazione



- 4. Transatlantici. Scenari e sogni di mare. Genova, Galata-Museo del Mare, 2004. Salone delle feste: scenario.
- 5. Transatlantici. Scenari e sogni di mare. Genova, Galata-Museo del Mare, 2004. Il tappeto delle rotte: scenario interattivo.
- 6. Transatlantici. Scenari e sogni di mare. Genova, Galata-Museo del Mare, 2004. Backstage delle riprese.



con altri le proprie emozioni. Un luogo dinamico, organico, non solamente destinato alla raccolta e all'esposizione, che segna il passaggio da un'idea di museo di collezione a quella di museo di narrazione.

La narrazione emerge anche dalla memoria del luogo stesso, e si deve relazionare con le stratificazioni della sua storia, con i segni invisibili che ancora ci parlano. Così per i manufatti: oggetti fisici che, laddove è possibile, devono essere intrecciati nel flusso del racconto più che isolati in una bacheca. L'oggetto ha, attraverso queste modalità, l'opportunità di rivelarci, oltre la sua dimensione storica e formale, anche parte delle vicende che lo hanno attraversato. Un vaso, ad esempio, ci deve fare immaginare il gesto che lo ha formato o quello che inesorabilmente lo ha frantumato. L'attenzione si sposta dall'oggetto al racconto attorno all'oggetto, ricomponendo una vita intorno che contestualizza il reperto facendolo uscire dalla sua immobilità sacralità. Così, accostando la fisicità della materia

degli oggetti, degli spazi e dei corpi alla dimensione immateriale del racconto multimediale, si può suggerire l'invisibile, dare spazio cioè all'interpretazione di quella componente vitale e rituale perduta che completa il senso della sua presenza.

Allo stesso tempo si può restituire all'invisibile, si evidenzia il lato d'ombra delle cose e delle narrazioni, la bellezza del vuoto che lo spettatore è sollecitato a riempire e contemporaneamente a vivere come impossibilità di svelare, riponendo l'insieme nella condizione di mistero. Un contrattimo evocativo della ricostruzione filologica e scientifica, che esalta lo spazio dell'immaginazione[1]. Nell'habitat narrativo si integra e si valorizza anche il gesto dello spettatore, il suo comportamento, la sua presenza e il suo contributo sino a farli diventare parte integrante di una nuova visione estetica che si espande al di là della forma e investe il campo relazionale. Il modo in cui ci si relaziona alle cose, ai percorsi diviene parte integrante della "bellezza" e della riuscita di un'operazione museale. Un "bel



gesto” di uno spettatore può valere, nell’esperienza di chi osserva, quanto la presenza preziosa di un manufatto[2].

La narrazione prende una forma più evocativa che informativa, più particellare che lineare in relazione alle caratteristiche trasversali dei linguaggi multimediali che attivano sensibilità diverse, generano sinestesie, coinvolgono la componente emotiva dello spettatore, sino a indurlo a essere attivo. Condizione utile a ricomporre una “propria narrazione”. La struttura ipertestuale della narrazione e la moltitudine di frammenti documentali permettono di evocare la storia in una visione non lineare e senza necessariamente un unico punto di vista. La presentazione degli eventi attraverso l’accostamento di documenti originali o racconti orali, crea un’accumulazione di frammenti che si sovrappone a una spiegazione organica e unitaria. Essi possono essere intesi come unità mobili in una struttura aperta, per mantenere sempre la possibilità di una loro ricombinazione. Si possono creare così diverse versioni o significati dei fatti storici anche in rapporto alle proprie chiavi interpretative e al proprio background culturale. Anche

7. La Fabbrica della Ruota. Sul filo della memoria. Pray, Biella, 2005. Vista generale del percorso multimediale.

8. La Fabbrica della Ruota. Sul filo della memoria. Pray, Biella, 2005. Gli imprenditori: vista generale dell’installazione.

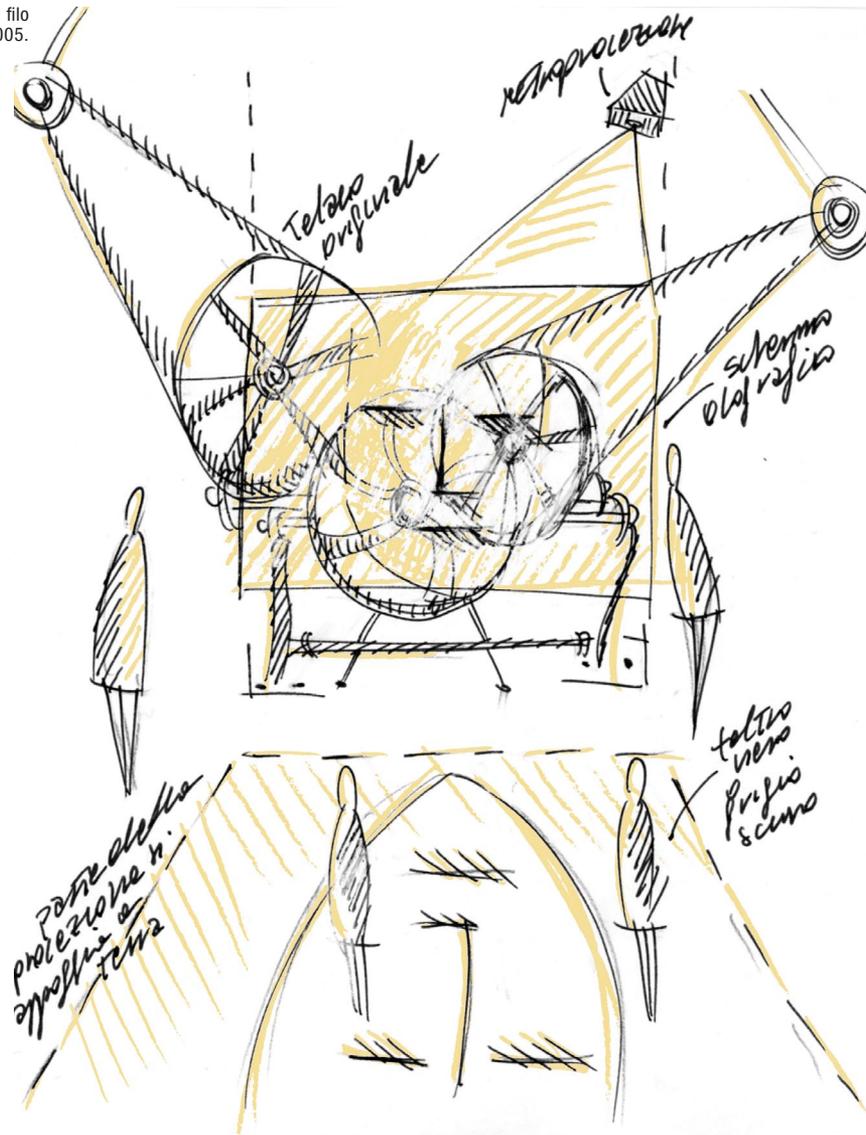


lo spazio viene frequentato in modo narrativo. Ci si sposta non solo tra le sale ma anche all'interno di una sequenza "cinematografica" che avanza attraverso il procedere del visitatore. Entrare in un determinato luogo diventa così come entrare in una storia, non solo da guardare ma da praticare. Storia da vivere al tempo presente piuttosto che al tempo passato.

PATRIMONI IMMATERIALI SENSIBILI

L'attitudine narrativa dei nuovi linguaggi rilancia in modo significativo la cultura dell'oralità che sembra essere stata esclusa dalle vicende museali e che invece può divenire centrale per la sua capacità di riprodurre lo stato emozionale della comunicazione diretta e trasformare il percorso anche in ascolto comune. È possibile recuperare, attraverso la cultura orale, quella densità umana propria del raccontare a voce, che soprattutto risiede nei gesti, nelle espressioni, nella luminosità degli sguardi, nell'intensità dei silenzi. Si possono interpretare come ritratti di persone capaci di trasferirci la loro emozione, piuttosto che interviste, creando così un innesto fecondo tra un linguaggio tecnologico moderno e una maniera più antica di raccontare e rappresentare. Raccogliere, condividere ed esplorare la memoria collettiva, attraverso il racconto orale, significa creare contenuti che assicurano una pluralità di punti di vista. La narrazione in questo modo può procedere a più livelli e a più voci, la componente formativa-didattica si può mescolare a quella evocativa ed emozionale, la storia ufficiale si può intrecciare e declinare nelle storie personali, il linguaggio scientifico degli studiosi si può combinare con quello dialettale o informale dell'oralità diretta. In questo modo la mostra diventa un mezzo d'accesso all'archivio storico, di cui la narrazione ne presenta una scelta che deve essere completata dal visitatore e magari successivamente approfondita. La memoria contenuta nel museo è vista come materia mobile e fluida i cui significati devono essere continuamente rinegoziati nel presente, nel rapporto con il sistema e con la struttura sociale in cui siamo inseriti. La partecipazione diretta dei visitatori garantisce questo processo di riattualizzazione della memoria. I musei non sono più solo "contenitori" di memoria ma luoghi in cui elabora-

9. La Fabbrica della Ruota. Sul filo della memoria. Pray, Biella, 2005. Disegno preparatorio.





10. Montagna in movimento. Vinadio, Cuneo, 2007. Dal monte al piano, installazione interattiva.



11. Montagna in movimento. Vinadio, Cuneo, 2007. La caccia e le terme, installazione interattiva.

re e definire collettivamente significati e identità. Questo comporta l'idea che il valore di un museo sia decretato non solo in termini numerici (quanti visitatori sono entrati) ma anche in termini di crescita culturale (come le tematiche presentate hanno arricchito la comunità che ha agito in quel determinato spazio museale).

IL MUSEO PARTECIPATO E L'INTERATTIVITÀ COLLABORATIVA

La cultura multimediale e interattiva si mostra particolarmente utile, per la sua capacità di registrare, elaborare, connettere e comparare, nell'approccio partecipativo e "user generated content". È soprattutto efficace per quei musei che si pongono come obbiettivo quello di raccogliere e comunicare il patrimonio immateriale, in particolare, quando questo patrimonio è diffuso in un territorio, nella memoria di una comunità, nella tradizione orale, nel saper fare.

L'interattività è una dinamica relazionale, tra uomo e uomo o uomo e cosa, rilevata da un dispositivo tecnologico capace di dedurne dati significativi

riponibili in una memoria esterna (o estranea) al fatto. Produce quindi dati sensibili che, se elaborati in modo coerente, possono suscitare reazioni in grado di far evolvere, modificare, la relazione stessa o ciò che l'ha suscitata. In questo senso interattività differisce dalla semplice definizione d'interazione, che normalmente rappresenta una relazione diretta, ritagliata nella cerchia dell'intimità. L'interattività si può definire perciò come un'interazione intercettata. Un dato che da privato diviene pubblico. Nonostante le ambiguità della cosa[3] questo elemento può divenire una preziosa componente di un processo collaborativo. Il passaggio dalla sperimentazione di interfacce narrative, esperienziali e immersive alla progettazione di pratiche socio-tecnologiche collaborative può cambiare l'identità stessa del museo o di una mostra. L'evoluzione del paradigma museale in rapporto alle nuove tecnologie e all'interazione comporta innanzitutto un primo scardinamento: vietato non toccare. Entrare in un museo e poter toccare e sperimentare cambia innanzitutto l'attitudine del visitatore nei confronti del museo e

di conseguenza la sua relazione con l'istituzione. Sperimentare dinamiche partecipative all'interno dei musei significa trasformarli in luoghi non più solo da visitare e attraversare ma da vivere. Significa non solo porre il visitatore al centro di una narrazione, ma fare in modo che questa narrazione possa essere modificata, arricchita e in parte creata dalla comunità che la pratica e la percorre. Un luogo in cui stare e ritornare, un riferimento in cui riconoscersi, un valore significativo del proprio abitare o del visitare un territorio.



12. 13. 14. 15. Museo laboratorio della Mente. Roma, 2008. In alto, sopra: schizzo del percorso espositivo. In alto, al centro: Dimore del corpo: il dondolo. In alto, a destra: Modi del sentire: parlare. In basso: Dimore del corpo: il tavolo sonoro.

NOTE

[1] Una trattazione più ampia del concetto in cui si sostiene che "l'epoca dominata dalla visione genera il bisogno del suo opposto" la si può trovare in P. Rosa, *L'estetica dell'invisibile, dalla sparizione dell'arte all'arte della sparizione* – in A. La Porta (a cura di), *Visionari*, Le mani ed., Recco (GE), 2009 e in *Archeologia africana, saggi occasionali* a cura di Giulio Calegari, Centro Studi Archeologia Africana, Milano, 2009.

[2] Nella mostra dedicata a Fabrizio De André, ad esempio, ci è rimasta impressa la condizione creatasi naturalmente da parte del pubblico, di osservare la successione degli schermi trasparenti della prima sala, spostandosi sincronicamente

da uno all'altro e sedendosi a terra con un atteggiamento corale. Sino a prendere la forma di una ritualità spontanea e bellissima.

[3] L'ambiguità sta nel fatto che finora questi dati depositati sono stati oggetto d'attenzione soprattutto da parte del mondo del marketing e dai servizi di sicurezza. Ovviamente i fini commerciali e di sorveglianza esulano dai nostri scopi diretti, mentre a noi interessa quando, attraverso un complesso sistema di rilevamento e in particolari condizioni ambientali (l'habitat, per intenderci), l'insieme dei dati assume la forma stratificata di una patina, di un destino. Segni che testimoniano una partecipazione e che trasformano coi loro depositi l'origine stessa dell' "oggetto" proposto.





16. 17. 18. Fabrizio De André: la mostra. Genova, 2009. Percorso multimediale itinerante. Sopra: La vita, ultima sala del percorso. Al centro: La musica, seconda ambiente del percorso, installazione interattiva. A destra: I personaggi, lavagna dei Tarocchi.



