



UNIONE EUROPEA
Fondo Sociale Europeo



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

Dottorato di Ricerca in Scienze della Cultura

Dipartimento di Culture e Società

MUSEI NON REALIZZATI

Il caso Studio Azzurro per un'ecologia della progettualità

TESI DI DOTTORATO DI
VIRGINIA DI BARI

TUTOR
MICHELE COMETA
CO-TUTOR
ANDREA PINOTTI

ANNO ACCADEMICO 2024 - 2025 - CICLO XXXVII



Sommario

Prefazione.....	5
Introduzione.....	8
CAPITOLO PRIMO Il non realizzato e il valore del progetto come forma d'arte.....	13
1.1. Il processo di riconoscimento di valore del non realizzato: uno sguardo sul contemporaneo	14
1.2. Il progetto non realizzato nelle diverse forme d'arte	20
1.3. La salvaguardia del non realizzato: le pratiche digitali	26
1.3.1. Museum of Refused and Unrealised Art Projects (MoRE).....	29
1.3.2. Agency of Unrealized Projects AUP e-flux.....	34
1.3.3. Centro Studi e Archivio della Comunicazione (CSAC).....	37
1.3.4. Cantiere Città.....	39
CAPITOLO SECONDO Il gruppo artistico Studio Azzurro	41
2.1. Verso Studio Azzurro: dalle immagini politiche alla pratica relazionale.....	42
2.1.1. Studio Azzurro: bottega del terzo millennio.....	50
2.1.2. Le collaborazioni.....	60
2.1.3. L'estetica: ricerca, ambiti e temi di sperimentazione	65
2.2. Il museo oggi	69
CAPITOLO TERZO L'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro: uno studio di caso	81
3.1 Il disegno della ricerca	82
3.2. Gli obiettivi.....	83
3.3. Il quadro teorico.....	84
3.4. Le domande di ricerca.....	85
3.5. L'oggetto di indagine	86
3.6. L'approccio metodologico della ricerca: l'analisi tematica	97
3.7. Gli strumenti di rilevazione.....	100
3.8. La somministrazione di interviste e focus group	101
CAPITOLO QUARTO L'archivio dei musei non realizzati: analisi di tre progetti ('sotto-casi')	102
4.1. Introduzione all'analisi e interpretazione dei tre sotto-casi.....	103
4.2. Il focus group sul non realizzato e l'ecologia della progettualità	106



4.2.1. La creazione dell'archivio dei progetti non realizzati.....	107
4.2.2. Ideazione e visione: la genesi di un museo	109
4.2.3. Le motivazioni della mancata realizzazione: una breve tassonomia.....	111
4.2.4. Eredità e prospettive future.....	115
4.3 Il progetto non realizzato del Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera.....	117
4.3.1. La descrizione del progetto.....	119
4.3.2. Il focus group.....	134
4.3.3. Un'analisi descrittiva delle tematiche prevalenti	137
4.4. Il progetto non realizzato del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro	144
4.4.1. La descrizione del progetto	146
4.4.2. Il focus group.....	164
4.4.3. Un'analisi descrittiva delle tematiche prevalenti	167
4.5. Il progetto non realizzato del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni	172
4.5.1. La descrizione del progetto	174
4.5.2. Il focus group.....	187
4.5.3. Un approfondimento descrittivo delle tematiche prevalenti	190
4.6. Osservazioni conclusive sull'analisi dei tre sotto-casi	193
CAPITOLO QUINTO L'archivio dei musei non realizzati: l'analisi tematica del corpus progettuale.....	197
5.1. La presentazione dei risultati	198
5.2. La domanda di ricerca.....	200
5.3. La progettualità di Studio Azzurro letta attraverso le lenti di John Dewey	201
5.2 La categoria INTERAZIONE INDIVIDUO-AMBIENTE	209
5.2.1. L'analisi interpretativa della categoria "Interazione individuo-ambiente".....	212
5.2.2. Territorio.....	214
5.2.3. Storie di vita	218
5.2.4. Museo diffuso	222
5.2.5. Memoria e identità.....	227
5.2.6. Tempo	231
5.2.7. Ambiente e paesaggio.....	234
5.2.8. Immaginario collettivo	238
5.3. La categoria MUSEI E DIGITALE.....	242
5.3.1. L'analisi interpretativa della categoria "Musei e digitale".....	245



5.3.2. Tecnologie immersive	246
5.3.3. Interattività.....	251
5.3.4. Materiale/immateriale	255
5.3.5. Immagini	259
5.3.6. Narrazione e racconto.....	261
5.3.7. Percezioni sonore e visive	266
5.4. La categoria EDUCAZIONE E DEMOCRAZIA	269
5.4.1. L'analisi interpretativa della categoria "Educazione e democrazia"	274
5.4.2. Apprendimento	275
5.4.3. Esperienza emozionale	282
5.4.4. Partecipazione.....	285
5.4.5. Accessibilità	288
5.4.6. Punti di vista.....	291
5.5. Le interazioni tra le tematiche: un tessuto di relazioni interconnesse.....	294
Conclusioni.....	300
Bibliografia.....	307
Sitografia.....	325

Prefazione

Studio Azzurro ha realizzato la promessa di un laboratorio di ricerca artistica e scientifica in grado di coniugare il piano dell'astrazione intellettuale con la dimensione pratica del fare. Da gennaio a luglio 2023 ho avuto l'occasione di frequentare quotidianamente lo Studio in Via Procaccini 4 negli spazi della Fabbrica del Vapore di Milano. Questo mi ha permesso di conoscere profondamente non soltanto i fondatori, ma anche le nuove generazioni di collaboratori, così come i progetti in attivo.

Lo Studio è uno spazio-ambiente in cui ancora si ha la possibilità di respirare una significativa porzione di storia culturale italiana, e per questo lo sguardo e l'attenzione si sono soffermati sull'archivio. Archiviare a Studio Azzurro significa non soltanto faldoni e scatoloni, ma anche il "cervellone". Il "cervellone" è visto quasi come un'entità autonoma, una protesi dei ricordi e delle menti dei fondatori: un grande pc fisso collegato a innumerevoli memorie esterne, in odore di anni Novanta. Il "cervellone" conserva, non conosce dubbio e ha una memoria oggettiva.

Al contrario, i fondatori di Studio Azzurro ricordano. Le memorie sono vulnerabili, filtrate dalle emozioni e dalle esperienze di vita vissuta in anni che si rincorrono e accumulano. Soprattutto mi preme sottolineare l'importanza della memoria e del racconto orale che, come vedremo nelle prossime pagine, bene si collega al senso più profondo di tutte le opere dello Studio. Per questa stessa ragione sono state necessarie delle guide per non disperdermi all'interno dell'immensa mole di materiale archiviata, ed è a loro innanzitutto che vanno i miei più sinceri ringraziamenti. Senza di loro questa ricerca non sarebbe stata possibile. Sono stati così abili nel destreggiarsi, che questo lavoro è dedicato non tanto alle opere più note, quelle che hanno fatto conoscere lo Studio a livello nazionale e internazionale, ma alle opere che, per le ragioni più diverse, non hanno mai visto la luce. Si tratta di progetti non finiti, non realizzati, e insieme abbiamo provato a chiederci il perché. Questa pratica di lavoro comune, questo confronto costante e il platonico dialogare, hanno dato vita a queste pagine che si propongono di rispecchiare al meglio lo spirito di Studio Azzurro: "un'anima, tante mani".

Studio Azzurro già dal suo nome e dalla sua ispirazione, dichiara una fortissima relazione con l'ambiente e con il territorio. Gli obiettivi di innovazione e transizione ecologica sono infatti pienamente interpretati dal gruppo, che sin dalla sua nascita è stato un luogo di eccellenza e all'avanguardia nel privilegiare l'aspetto sperimentale, esplorando le possibilità poetiche ed espressive dei nuovi linguaggi tecnologici e, soprattutto, delle sue applicazioni in campo socio-ambientale.

Lo stimolo di riflessione teorica è incentrato sulle potenzialità dell'archivio di proporsi come luogo non solo di conservazione, ma anche di produzione e generazione di idee, che qui possono nascere e rinascere. Sull'uso e sul riuso dei materiali.

La scoperta in archivio di opere artistiche inedite non realizzate infatti, per numero addirittura superiore a quelle realizzate, promette di portare alla luce progetti artistici ancora non noti e di seguirne i processi produttivi alla base, entrando nelle dinamiche di progettazione culturale, e ricostruendo la storia di ideazione degli stessi. I progetti oggetto di presentazione e analisi sono infatti stati pensati, studiati e proposti; in taluni casi sono andati a nutrire quelli realizzati, evidenziandone la dimensione di riuso e riciclo; in altri casi sono rimasti non tramandati nelle cartelle di archivio, in attesa di nuovi possibili processi creativi.

Pensiamo solo che i progetti non realizzati, tra cartelle di materiali fisici e digitali, bozzetti, immagini, disegni, testi e riprese video sono 686, mentre quelli realizzati sono 503. Configurandosi quindi come un progetto di ecologia delle idee, e muovendo da un solido impianto teorico, il lavoro di ricerca si propone di mostrare l'importanza di soffermarsi sul non realizzato e sulle sue connessioni con concetti quali lo scarto¹, il rifiuto, l'incompiuto (*die Unvollendete*), il fallimento, il dimenticato, il non tramandato, l'intangibile, l'immateriale e le ecologie mediali.

Oltre che creare una contro-narrazione alla storia più conosciuta dello Studio, riferimento nazionale per la sperimentazione nelle arti, si apre infatti una riflessione sul labile confine tra ciò che può essere definito come realizzato e ciò che non può esserlo, accentuando il valore della progettualità come forma d'arte.

¹ Comincia ad interessarsi a quei "materiali di risulta" che la modernità accumula nella sua corsa verso il futuro. Come ogni collezionista sa che in quegli "scarti" è riposto il senso nascosto della storia. (Cfr. M. Cometa, *Dizionario degli studi culturali*, Booklet, Milano 2004, p. 155)

Muovendo dalla convinzione per cui gli elementi fondanti della società sono *sviluppo* economico e tecnico, *progresso* culturale ed *equilibrio* ecologico², l'obiettivo della ricerca è proprio quello di rivelare il rapporto privilegiato tra scarto e riutilizzo, arte e territorio, come condizione essenziale dello sguardo creativo del gruppo, sottolineando la radice antro-poetica della loro pratica artistica.

² A. Balzola; P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2019, p. 10.

Introduzione

La ricerca esplora l'archivio dei progetti non realizzati di Studio Azzurro, con un'attenzione specifica ai percorsi museali. Come evidenziato dalla letteratura di riferimento e da alcune esperienze significative prese in considerazione, anche un progetto non realizzato rappresenta una dimensione essenziale delle forme espressive, in quanto la fase progettuale resta altrettanto fondamentale per comprendere il pensiero e la ricerca dell'artista. A partire da questa prospettiva, la ricerca si propone, attraverso un articolato percorso metodologico, di dimostrare come il concetto di non realizzato possieda un valore intrinseco, configurandosi non solo come ciò che non è stato, ma anche come ciò che potrebbe ancora divenire.

La scelta di focalizzarsi sui progetti museali non realizzati di Studio Azzurro è motivata dalla particolarità del materiale conservato nell'archivio, una fonte documentale finora inesplorata. La domanda di ricerca – *“attraverso quali approcci e strumenti di mediazione i musei di Studio Azzurro conservati nell'archivio dei progetti non realizzati innescano processi di partecipazione culturale, e in che modo questa partecipazione attiva favorisce l'esperienza estetica?”* – è nata da due principali motivazioni. Da un lato, dallo studio approfondito dell'opera del collettivo artistico, condotto attraverso l'analisi dei testi pubblicati dal gruppo e dalla critica, dall'esplorazione e lo studio dell'archivio nel suo insieme (dei progetti realizzati e non realizzati), oltre che da osservazioni e indagini sul campo. Dall'altro, dalla crescente centralità del museo quale luogo di partecipazione culturale e spazio di democrazia, in cui le tecnologie digitali immersive favoriscono l'interattività con i pubblici e i processi di conoscenza.

La struttura della ricerca, suddivisa in cinque capitoli segue un tracciato che conduce gradualmente verso una risposta alla domanda di ricerca, sviluppando passo dopo passo le riflessioni teoriche, metodologiche e analitiche necessarie per argomentarla. Ogni capitolo contribuisce ad approfondire un aspetto specifico dell'indagine, costruendo una progressione logica che permette di delineare con sempre maggiore precisione il significato della progettualità e il valore di un archivio del non realizzato; in particolare, quello di Studio Azzurro.



Il primo capitolo introduce il concetto di *non realizzato* nelle pratiche artistiche, rivelandone le connessioni e le ‘somiglianze di famiglia’ con i concetti di “utopia”, “scarto”, “rifiuto”, “incompiuto”, “fallimento”, “dimenticato”, “non tramandato”, “intangibile” e “immateriale”. Muovendo da una breve panoramica delle manifestazioni del non realizzato nell’architettura, nell’arte contemporanea e nella letteratura, l’indagine approfondisce la relazione tra il non realizzato e il valore del progetto come forma d’arte. Nell’analisi, il non realizzato abbandona la sua potenziale connotazione negativa di fallimento, per rivelarsi aspirazione a un orizzonte più ampio, inconcepibile finché non viene annunciato; nonché possibilità di registrare e tramandare l’idea progettuale come forma di resistenza all’oblio. Si evidenzia, inoltre, la paradossale capacità del non realizzato di produrre realtà, come esemplificato dal caso del Fun Palace di Cedric Price. Progettato e mai realizzato, costituì l’ispirazione e la matrice concettuale del più noto Centre Pompidou.

Seguendo la prospettiva di Boris Groys, secondo cui ogni progetto rappresenta una bozza per una specifica visione del futuro, il non realizzato si rivela un dispositivo ermeneutico capace di favorire una maggiore comprensione della nostra società. Nelle pratiche artistiche contemporanee, infatti, il processo è altrettanto significativo quanto il risultato finale, enfatizzando la dimensione processuale del progetto e il suo carattere aperto volto alla co-creazione con il pubblico. Viene indagato il rapporto tra memoria e oblio: in accordo con le riflessioni di Aleida Assmann, se il processo di dimenticanza risulta imprescindibile per la costruzione della memoria culturale, è altresì necessario interrogarsi sull’opportunità di includere il non realizzato in questa dinamica di scelta. Infine, ci si domanda se il non realizzato possa essere salvaguardato, e come, in virtù della sua natura immateriale. Viene così proposta una rassegna di buone pratiche di salvaguardia e documentazione del non realizzato come patrimonio intangibile, mettendo in luce il ruolo cruciale delle tecnologie digitali nel garantirne la conservazione e una maggiore accessibilità.

Il secondo capitolo ripercorre la storia e l’evoluzione del gruppo artistico Studio Azzurro: dalle origini come collettivo, alla pratica relazionale e partecipativa, fino al superamento del concetto di “genio creativo” a favore di un’anima laboratoriale e plurale. Noto per il suo approccio interdisciplinare e l’uso innovativo delle tecnologie, se ne esplorano i temi politici e sociali, il rapporto con le avanguardie e la volontà di

ripensare e “reinventare” il mondo attraverso l’educazione non formale e le immagini in movimento, in un contesto segnato dalla società dei consumi e dalla centralità degli “schermi blu”. Le “immagini elettriche” diventano testimonianza del proprio tempo, componente essenziale del linguaggio sociale e dell’immaginario contemporaneo. Studio Azzurro prende forma come bottega del terzo millennio. Attraverso interviste e dialoghi, si presentano i tre storici fondatori e le numerose collaborazioni che hanno permesso al gruppo artistico di operare al di fuori delle logiche del sistema dell’arte e aprirsi al panorama internazionale. Il capitolo prosegue illustrando i celebri format ideati e creati dal collettivo: dai “videoambienti” ai “portatori di storie”, dagli “ambienti sensibili”, fino alla nuova concezione dei musei di narrazione concepiti come “habitat narrativi”. La parte finale del capitolo introduce il tema dell’eredità di Studio Azzurro nel contesto museale, motivando l’attenzione per l’oggetto di analisi, ossia l’archivio Studio Azzurro dei progetti museali non realizzati. Viene analizzato il ruolo pionieristico del collettivo nel prefigurare il museo del futuro, immersivo e partecipativo. Questo inquadramento teorico prepara così il terreno per l’analisi approfondita del corpus di progetti museali non realizzati che verrà sviluppata nel capitolo successivo.

Nel terzo capitolo, viene infatti presentato il disegno metodologico della ricerca, basato su un approccio qualitativo che integra un livello teorico-astratto con uno empirico, per esplorare la complessità e le sfaccettature dell’archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro. L’analisi si fonda sullo studio di caso – rappresentato appunto dall’archivio del non realizzato – che consente di esaminare un sistema delimitato nel suo contesto specifico, preservandone il carattere unitario e sfruttando una pluralità di fonti e strumenti analitici. L’unità di analisi è costituita da 72 progetti museali non realizzati, i cui documenti testuali e visuali sono esaminati attraverso l’analisi tematica, un metodo che permette di identificare, analizzare e interpretare pattern di significato all’interno dei dati.

All’interno dello studio di caso generale, il quarto capitolo approfondisce tre progetti particolarmente rilevanti e rappresentativi, definiti “sotto-casi”. Questi esempi significativi permettono di esplorare in dettaglio le principali caratteristiche di quanto conservato in archivio, fungendo da lente attraverso cui analizzare la ricchezza e la complessità dei progetti museali non realizzati. I tre sotto-casi selezionati condividono

interrogativi e riflessioni trasversali a tutti i progetti contenuti nell'archivio, permettendo sia di approfondire le singole esperienze progettuali sia di inserirle in un discorso più ampio e integrato. Gli strumenti di analisi utilizzati per l'esplorazione e l'approfondimento di questi sotto-casi comprendono:

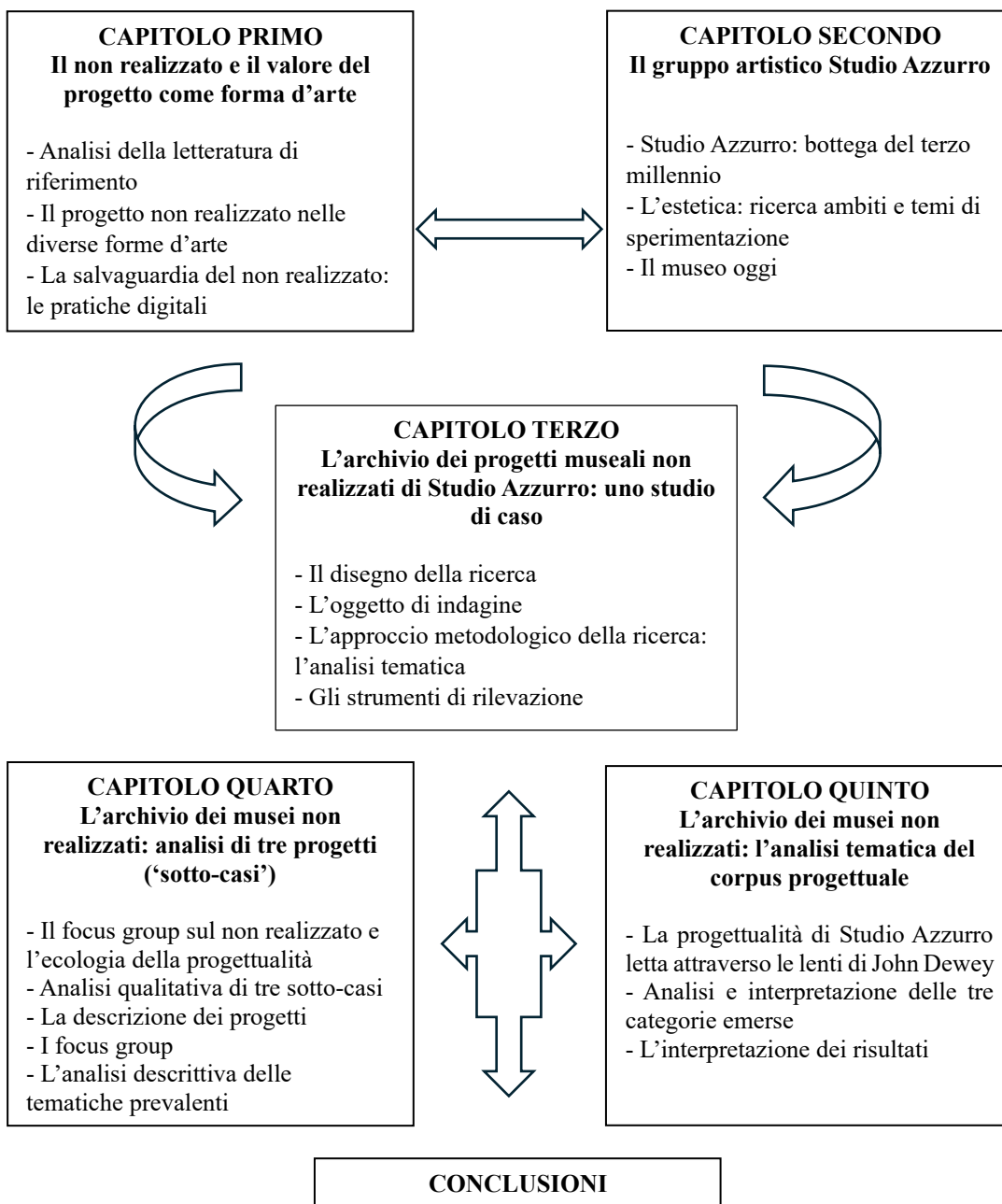
- il materiale documentale contenuto nell'archivio dei musei non realizzati (testi, immagini, bozzetti, fotografie) relativo ai tre progetti selezionati;
- focus group con i fondatori di Studio Azzurro e con i collaboratori via via coinvolti nello sviluppo dei progetti analizzati;
- un'indagine critica sulle principali tematiche emerse, che ha preparato il terreno per l'analisi tematica applicata all'intero corpus dell'archivio.

Infine, il quinto capitolo è dedicato all'analisi tematica dell'intero corpus dei progetti museali non realizzati selezionati. Un processo metodologico che ha permesso di identificare i temi ricorrenti nei dati e di esplorare le dinamiche che caratterizzano e informano le opere progettuali. Si è inoltre indagato in che modo queste tematiche si intreccino tra loro, rivelando gli elementi distintivi delle idee progettuali e della loro funzione sociale, educativa e culturale. Tale approccio ha reso possibile non solo una lettura sistematica e intrecciata dell'archivio, ma anche la scoperta e la valorizzazione di materiali e contenuti finora inesplorati.

Attraverso una riflessione interdisciplinare che coinvolge estetica, pedagogia, didattica, museologia e nuovi media, i progetti museali non realizzati di Studio Azzurro sono letti, analizzati e interpretati alla luce delle teorie di John Dewey, con un focus specifico sul suo concetto di "esperienza" e sulla funzione educativa dell'arte, poiché molte delle loro caratteristiche mostrano significative corrispondenze con i principi elaborati dal filosofo. In tale ottica, il concetto di esperienza proposto da Dewey, insieme all'idea di un apprendimento di natura processuale e partecipativa, si è rivelato una chiave ermeneutica particolarmente valida per decifrare la progettualità e valorizzare il non realizzato di Studio Azzurro. L'interpretazione deweyana non solo ha consentito di chiarire meglio il significato delle tematiche individuate, ma ha permesso anche di aprire nuove prospettive di riflessione sul tema della partecipazione culturale quale diritto di cittadinanza per tutti e per ciascuno.

Domanda di ricerca generale

Attraverso quali approcci e strumenti di mediazione i musei di Studio Azzurro conservati nell'archivio dei progetti non realizzati innescano processi di partecipazione culturale, e in che modo questa partecipazione attiva favorisce l'esperienza estetica?"



Tab. 0. L'organizzazione della ricerca.



CAPITOLO PRIMO

Il non realizzato e il valore del progetto come forma d'arte

1.1. Il processo di riconoscimento di valore del non realizzato: uno sguardo sul contemporaneo

Il concetto di non realizzato si configura come una dimensione centrale nelle forme espressive, laddove la fase progettuale è fondamentale per comprendere il pensiero e la ricerca dell'artista. I progetti non realizzati condividono la caratteristica di non essere mai stati concretizzati, per una varietà di ragioni che spaziano da motivazioni tecniche e logistiche a questioni ideologiche, economiche o etiche.

Il non realizzato offre spunti di riflessione sul processo creativo e sulle dinamiche tra artisti e istituzioni, mostrando come il suo valore risieda nella capacità di stimolare l'immaginazione e di favorire un dialogo tra il senso di possibilità e il senso della realtà. In questo contesto, l'opera non realizzata assume una condizione di "apertura" (Eco, 1962), in cui ogni idea, schizzo o abbozzo di progetto rappresenta un'opportunità per riconsiderare i confini dell'espressione artistica. Il non realizzato assume così un valore intrinseco, fungendo da *Denkraum* ossia catalizzatore e riferimento per la creatività futura. Il non realizzato rappresenta, in tale ottica, non solo ciò che non è stato, ma anche ciò che potrebbe ancora diventare.

Di ispirazione all'esplorazione del tema del non realizzato è stata l'incessante ricerca portata avanti da Hans Ulrich Obrist³, caratterizzata dalla necessità di registrare i ricordi come forma di resistenza all'oblio. Obrist è unanimemente considerato uno dei curatori d'arte più influenti al mondo. Dal 2005 è Direttore delle *Serpentine Galleries*. Come lo definì profeticamente J. G. Ballard, è uno che fa giunture, un "junction maker"⁴. «Quale sia il suo effettivo contributo nell'universo dell'arte è difficile da capire. Potrei dire che è un connettore, uno che mette in contatto gente diversa e disparata solo per il piacere di farlo. HUO ha intervistato cani e porci, leoni e serpenti, gatti e topi. (...) La sua abilità è quella di riuscire a ipnotizzare chiunque, in particolare sindaci e assessori alla cultura. È un viaggiatore instancabile⁵». Negli anni Novanta, ha intrapreso un progetto di interviste ai più importanti architetti, artisti e pensatori del nostro tempo ispirato a *Vite* di Giorgio Vasari. In Italia, il frutto di questo lavoro è

³ Da qui abbreviato in HUO (acronimo di Hans Ulrich Obrist).

⁴ H. U. Obrist; G. Ricuperati, *A che cosa serve l'arte*, Marsilio Editori, Venezia 2023, p. 89.

⁵ F. Bonami, *Il Bonami dell'arte*, Mondadori Electa, Milano 2015.

raccolto nel volume *Vite degli artisti, vite degli architetti*⁶. Come scrive lui stesso, a testimonianza dell'importanza di questo lavoro, identificabile come missione o “opera aperta”: «Sono nato nel maggio del 1968 a Zurigo, ma poi sono nato una seconda volta diciassette anni dopo quando, da adolescente, incontrai Peter e Davis⁷. Fu l'inizio del mio ininterrotto dialogo con gli artisti⁸». Negli anni HUO sperimenta con il formato delle interviste, che preferisce definire “conversazioni”. Inizia a registrare questi scambi solo intorno al 1991-1993, e il lavoro è ancora in corso. Tra le sperimentazioni più interessanti si evidenziano quelle a Hans-Peter Feldmann e Louise Bourgeois, in cui a domande scritte, gli artisti rispondono con un'immagine o un disegno dando luogo a fototesti di estremo interesse nel panorama della cultura visuale⁹. In queste interviste, il senso della possibilità¹⁰ è centrale. HUO interroga gli artisti non soltanto intorno a ciò che avevano realizzato, ma li incoraggia a domandarsi che cosa avrebbero davvero voluto realizzare. I progetti non realizzati.

La domanda che faccio sempre, al termine di ogni intervista:

«Qual è il tuo progetto non realizzato?».

Il progetto non realizzato non è tanto un «vuoto», un'azione maldestra o un fallimento, quanto l'aspirazione a un orizzonte ampio, impossibile da misurare, inconcepibile finché non viene annunciato. [...]

Il tema del progetto non realizzato è davvero ampio, potremmo parlarne per settimane. È ormai da decenni che chiedo a tutti gli artisti, architetti e pensatori che incontro qual è il loro progetto non realizzato¹¹.

A parlare non è solo una tendenza teoretica, ma un'esperienza personale. Una delle architetture più importanti per la formazione di HUO, infatti, non è mai stata costruita. Risalente al 1961, il Fun Palace di Price e Littlewood, è uno dei progetti più significativi del Ventesimo secolo che ha fortemente influenzato il celebre *Centre Pompidou* – noto anche come *Beaubourg* – di Richard Rogers e Renzo Piano a Parigi.

⁶ H. U. Obrist, *Vite degli artisti, vite degli architetti*, UTET, 2017, Milano.

⁷ Il riferimento è a Peter Fischli e David Weiss.

⁸ H. U. Obrist, *Vite degli artisti, vite degli architetti*, UTET, 2017, Milano, p. 7.

⁹ Cfr. H. U. Obrist; Feldmann H.P., *Interview*, Walther König, Verlag der Buchhandlung König, Köln 2009. In: (<https://leporello-books.com/prodotto/interview/>).

¹⁰ Sul concetto di senso della possibilità cfr. R. Musil, *L'uomo senza qualità*, Einaudi, Torino 2005.

¹¹ H. U. Obrist, G. Ricuperati, *A che cosa serve l'arte*, Marsilio Editori, Venezia 2023, p. 33.

Lo stesso architetto viene definito come “un architetto dell’invisibile, del non costruito”.

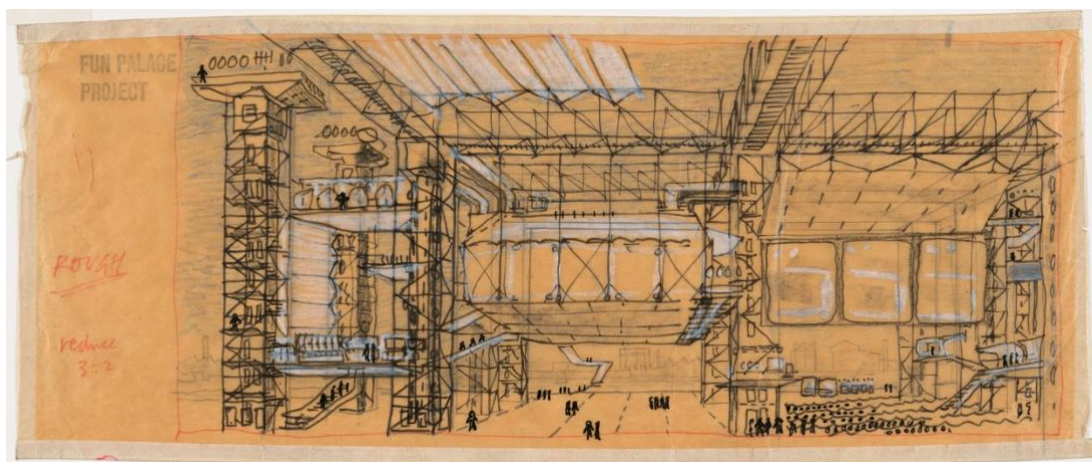


Fig. 1. Cedric Price. Progetto Fun Palace per Joan Littlewood, Stratford East, Londra, Inghilterra (Prospettiva). 1959–1961.

«Abolendo completamente la tipologia del museo otto-novecentesco come sequenza combinata di gallerie in favore di uno spazio unico, ininterrotto e flessibile, il Centre Pompidou fu un evento di portata incalcolabile: per la prima volta si dimostrava la possibilità di una congruente corrispondenza tra nuove pratiche artistiche, nuovi paesaggi allestitivi, nuovi pubblici¹²». Questo ci porta a riflettere sulla capacità di un non realizzato – o mai realizzato – di produrre realtà. Il non realizzato Fun Palace di Cedric Price, infatti, informa il realizzato Beaubourg. Un museo, questo, che è divenuto simbolo della rivoluzione culturale in atto e del superamento della tipologia di museo otto-novecentesco. Il bando del concorso recitava «un insieme architettonico e urbano capace di segnare la sua epoca». Il Centre Pompidou segna un prima e un dopo nella storia dei musei¹³, talmente spartiacque da non portarne più nemmeno il nome. Da «museo» diviene «centro» di intrattenimento e sperimentazione. Si è trattato di un caso isolato, ma ha segnato l’inizio di un modo diverso di pensare il museo¹⁴. Progettato e mai realizzato, il Fun Palace fu la matrice concettuale del Beaubourg nella sua struttura tridimensionale, nell’idea di partecipazione sociale e intercambiabilità

¹² F. Irace (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024, p. 16.

¹³ R. Fontanarossa, *Collezionisti e musei. Una storia culturale*, Einaudi, Torino 2022, p. 223.

¹⁴ F. Irace (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024, p. 17.

tecnologica. «Scambiato per un'utopia, il Fun Palace conteneva invece una profezia di sorprendente lucidità, una previsione di come si sarebbe sviluppato il passaggio dalla società industriale a quella postindustriale e dei bisogni cui si doveva conformare un'istituzione culturale all'altezza di quest'epoca di trasformazione¹⁵».

Come si evince da queste parole, il concetto di non realizzato viene spesso legato a quello di utopia, ai progetti utopici. Secondo Enzo Mari (1932-2020), il buon progetto è permeato fortemente di utopia. «Utopia è il luogo felice che non c'è [...]. In quanto tale *non può mai essere realizzata*. Ne consegue: primo, che un progetto permeato di utopia non può portare a realizzazioni concrete o, comunque, quantitativamente incidenti sui comportamenti di massa (la «quantità», sia per l'ottica del socialismo sia per quella del capitale è la «qualità»); secondo, che la tensione all'utopia corrisponde alla dignità sociale e, come tale, non può che essere interpretata quale guida etica per affrontare le contraddizioni del reale. Date tali premesse, il designer (qualunque sia la specifica tipologia d'intervento) deve necessariamente svolgere il proprio lavoro con la consapevolezza dei due mondi: quello dell'utopia e quello del reale¹⁶».

L'importanza di mantenere un dialogo aperto tra reale e potenziale viene ben esemplificato dalla seguente immagine proposta da Musil:

Chi voglia varcare senza inconvenienti una porta aperta deve tener presente il fatto che gli stipiti sono duri: questa massima alla quale il vecchio professore si era sempre attenuto è semplicemente un postulato del senso della realtà. Ma se il senso della realtà esiste, e nessuno può mettere in dubbio che la sua esistenza sia giustificata, allora ci dev'essere anche qualcosa che chiameremo senso della possibilità. Chi lo possiede non dice, ad esempio: qui è accaduto questo o quello, accadrà, deve accadere; ma immagina: qui potrebbe, o dovrebbe accadere la tale o tal altra cosa; e se gli si dichiara che una cosa è com'è, egli pensa: beh, probabilmente potrebbe anche esser diverso. Cosicché il senso della possibilità si potrebbe anche definire come la capacità di pensare tutto quello che potrebbe essere, e di non dar maggior importanza a quello che è, che a quello che non è¹⁷.

Enzo Mari, “un combattente geniale del progettare”¹⁸, fu particolarmente attratto dalla filosofia dei progetti a lungo termine, poiché ha sempre desiderato andare “oltre all'evento”. A lui si deve la nozione di progettista-architetto come unico regista

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ E. Mari, *Progetto e passione*, Bollati e Boringhieri Editore, Torino 2024, pp. 19-20.

¹⁷ R. Musil, *L'uomo senza qualità*, Einaudi, Torino 2005.

¹⁸ H. U. Obrist, G. Ricuperati, *A che cosa serve l'arte*, Marsilio Editori, Venezia 2023, p. 95-96.

nell'allestire lo spazio espositivo. Per Mari, ogni progetto, per essere considerato tale, deve avere in sé una certa dose di passione, come testimonia il titolo del suo libro *Progetto e Passione*. In questa opera, viene tematizzata la dicotomia tra lavoro come alienazione e lavoro come trasformazione: «i lavori più ambiti rimarranno quelli attinenti a una qualche forma di progettualità, proprio perché si pensa essere meno alienanti. Perseguire una minore alienazione nel proprio lavoro di progetto implica potervisi dedicare tutto il tempo necessario, poiché la forma implica la qualità¹⁹».

Una riflessione rilevante sul tema della «quantità» e «qualità» dei progetti, la fornisce anche Boris Groys, celebre studioso di teoria dei media. Secondo il filosofo, la società contemporanea è continuamente occupata nella concezione, preparazione, valutazione, accettazione, realizzazione, rifiuto, adattamento e applicazione di ogni tipo di progetto. All'interno del saggio dal titolo *The Loneliness of the Project* (La solitudine del progetto), pubblicato nel 2002 nel primo numero del *New York Magazine of Contemporary Art and Theory*, Groys afferma che «la formulazione di progetti diversi è ora diventata la principale preoccupazione dell'uomo contemporaneo²⁰».

Identificando il progetto come un fenomeno del tutto moderno, Groys riflette sulla condizione dell'uomo contemporaneo all'interno della società: «tutti i membri della nostra società sono costantemente preoccupati nel concepire, discutere e respingere una serie infinita di progetti». Chi non si dedica a progettare sarà occupato nella lettura, valutazione, accettazione, o realizzazione di ogni tipo di progetto.

Soprattutto, scrive Groys, «la maggior parte di questi progetti rimane per sempre *irrealizzata*». Perlopiù, si tratta però di progetti che hanno visto investita una mole considerevole di lavoro, e che sarebbe quindi un peccato non valorizzare anche solo in virtù della temporalità dello sforzo. Groys ritiene pertanto necessario conferire loro una sua validità: «indipendentemente dal fatto che venga o meno realizzato, ogni progetto rappresenta una bozza per una particolare visione del futuro che può essere affascinante e istruttiva. Tuttavia, la maggior parte dei progetti che la nostra civiltà genera incessantemente spesso svaniscono o vengono semplicemente gettati via una

¹⁹ E. Mari, *Progetto e passione*, Bollati e Boringhieri Editore, Torino 2024, p. 49.

²⁰ Trad. mia. Cfr. E. Modena, *Il "Piano B" degli artisti. Casi studio da MoRE, Museum of Refused and Unrealised art Projects* in Piano b. *Arti e culture visive*, DOI: 10.6092/issn.2531-9876/6513, vol.1, n.1, 2016.

volta che sono stati respinti. Questo trattamento colpevolmente negligente del progetto come forma d'arte è davvero molto deplorabile perché ci impedisce di analizzare e comprendere le speranze e le visioni per il futuro che sono state investite e che potrebbero offrire una maggiore comprensione della nostra società rispetto a qualsiasi altra cosa²¹».

Ciascun progetto, ci dice Groys, concepisce una visione del futuro, le energie investite nei progetti devono essere portate a valore. In particolare, analizzare i progetti non realizzati – sembra suggerire Groys – permette di comprendere più profondamente la nostra società e le sue contraddizioni. Nelle pratiche artistiche contemporanee, infatti, spesso il *processo* è considerato altrettanto significativo quanto il risultato finale. L'arte non è più intesa come la produzione di opere d'arte ma come documentazione della vita nel progetto artistico.

Negli ultimi due decenni il progetto artistico, ancor più dell'opera d'arte, è diventato centrale. Ancora secondo Groys: «un progetto incompiuto, non realizzato, o addirittura inizialmente respinto è molto più adatto a dimostrare la natura interiore della vita moderna come vita nel progetto rispetto a tutti quei progetti che sono stati approvati e conclusi con successo. Tali progetti “falliti” spostano infatti l'attenzione più chiaramente dal risultato del progetto al carattere processuale del compimento del progetto²²».

La stessa filosofia di aprire i depositi, che sta assumendo sempre maggiore rilevanza nel panorama contemporaneo, riflette il proposito di dare vita ad archivi del possibile, atlanti dell'inespresso cui attingere e dare corpo e voce al patrimonio silente²³. Diversi musei hanno infatti deciso di aprire al pubblico i propri depositi rendendoli visitabili. Un caso esemplare in questo senso è il *Depot Boijmans Van Beuningen* di Rotterdam inaugurato nel 2021. Il museo *Boijmans Van Beuningen* di Rotterdam, infatti, a seguito della chiusura per restauro fino al 2026, decide di aprire i depositi in forma di museo ai visitatori. L'edificio viene progettato *ad hoc* dallo studio MVRDV²⁴ per rendere

²¹ *Ibid.*

²² *Ibid.*

²³ C. Cimoli in, F. Irace (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024, p. 112.

²⁴ MVRDV è uno studio di architettura e urbanistica con sede a Rotterdam, fondato nel 1993 da Winy Maas, Jacob van Rijs e Nathalie de Vries. Conosciuto per il suo approccio innovativo e sperimentale, lo studio realizza progetti che spaziano dall'architettura sostenibile alla pianificazione urbana su larga

accessibile nella sua interezza il ricco patrimonio artistico del museo. Non solo, viene mostrato allo stesso tempo il lavoro dietro le quinte di come funziona un museo: operatori, conservatori, restauratori. Gli utenti hanno quindi l'inconsueta possibilità di poter vedere tutta la collezione. Ma c'è spazio anche per l'immateriale? È possibile pensare a uno spazio di archiviazione in grado di raccogliere e collezionare tutte le idee e i modelli di immagini (*Bildvorlag*) possibili²⁵? Come afferma Christine Macel, direttrice dei *Musées des Arts décoratifs* di Parigi: «mi sembra decisiva [...] un'apertura ai *cultural studies* e ai *visual studies* per rimettere in discussione le opere. [...] Le modalità di approccio, avvalendosi dei servizi di conservazione e restauro, dovrebbero approfondire i processi di elaborazione delle opere, i materiali e le tecniche utilizzate, il modo in cui l'opera è stata realizzata, tutte caratteristiche che fanno luce sul *progetto* stesso dell'artista, e non soltanto sul suo aspetto estetico²⁶».

Lo scopo di tutto quanto finora trattato è quello di valorizzare l'esistente, nella sua forma materiale o immateriale, realizzata o non realizzata, in termini di bacini di memoria, potenzialità, ecologia delle idee per un rafforzamento del tessuto connettivo della società. Come scrive Christian Greco, infatti, «esiste una causa di oblio che non passa per la distruzione fisica degli oggetti, ma per la perdita della loro memoria: quando gli oggetti vengono dimenticati sugli scaffali dei magazzini dei musei, oppure quando sono esposti, ma muti, privi degli strumenti che possano permettere loro di comunicare la storia che portano con sé²⁷».

1.2. Il progetto non realizzato nelle diverse forme d'arte

Il concetto di non realizzato si intreccia profondamente con l'esplorazione dell'arte, dell'architettura e della letteratura, rivelando come ogni disciplina possa trarre valore

scala, combinando estetica, funzionalità e ricerca tecnologica. Tra le opere più celebri si ricordano il *Markthal* di Rotterdam, il *Depot Boijmans Van Beuningen* e il *Vertical Village*.

²⁵ Su questo tema si veda: D. Elger, *Gerhard Richter: A Life in Painting*, trad. ingl. di E. M. Solaro, University of Chicago Press, Chicago, 2010. Cfr. anche D. W. Winnicott, *Playing and Reality*, Tavistock Publications, Londra, 1971 (sul concetto di *potential space*) e A. Warburg, *Der Bilderatlas Mnemosyne* (1924-1929), a cura del Warburg Institute (sul concetto di *Zwischenraum*).

²⁶ C. Macel, *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*, HOEPLI, Milano 2023.

²⁷ E. Christillin; C. Greco, *Le memorie del futuro*, Einaudi, Torino 2021.

da ciò che rimane incompiuto o allo stato di potenza. In architettura, progetti mai costruiti possono stimolare nuovi approcci e riflessioni su spazi e forme, mentre nell'arte contemporanea, opere non realizzate sfidano le convenzioni e alimentano il dibattito culturale. Allo stesso modo, in letteratura, i mondi immaginari e le narrazioni danno vita a possibilità che si estendono oltre il testo, rendendo il non realizzato un elemento vitale per la creatività. Questo intreccio tra le discipline invita a riconsiderare l'importanza delle idee che non sono mai state concretizzate, ma che continuano a influenzare e ispirare il futuro delle pratiche artistiche. A tal proposito, il contenuto delle pagine che seguono, senza alcuna pretesa di esaustività, intende offrire una panoramica sul non realizzato nelle diverse espressioni artistiche.

Il non realizzato ha suscitato i maggiori contributi e riflessioni nel campo dell'architettura. Ne è un chiaro esempio *Unbuilt America: Forgotten Architecture in the United States from Thomas Jefferson to the Space Age*, pubblicato nel 1976 da Alison Sky e Michelle Stone²⁸. Il libro descrive e mostra planimetrie di edifici e monumenti, progettati ma mai realizzati, durante i primi due secoli della storia degli Stati Uniti.

Il progetto architettonico non realizzato rappresenta uno spazio di sperimentazione teorica in cui l'immaginazione esplora idee al di là dei vincoli della costruzione fisica. Qui, la mancanza di realizzazione consente di indagare potenzialità, liberando la creatività da cornici materiali. Gettando un rapido sguardo sul secolo scorso, alcuni architetti hanno tracciato visioni utopiche basate su una funzionalità integrata con il paesaggio²⁹, altri hanno sfidato il razionalismo, immaginando scenari provocatori che mettevano in discussione il modello urbano contemporaneo³⁰.

Con l'avvento del Ventunesimo secolo, questo tema continua a evolversi attraverso opere che riflettono sulla fragilità delle città storiche, esprimendo un'architettura effimera che sfida il concetto di permanenza³¹. La riflessione sulle architetture mai costruite non è solo un esercizio di teoria estetica, essa può assumere anche un

²⁸ A. Sky, M. Stone, *Unbuilt America: Forgotten Architecture in the United States from Thomas Jefferson to the Space Age*, McGraw-Hill, New York 1976.

²⁹ Le Corbusier, *Précisions sur un état présent de l'architecture et de l'urbanisme*, Vincent, Fréal & Cie, Paris 1930.

³⁰ Cfr. Superstudio, *Superstudio 1966-1978*, MAXXI/Quodlibet, Roma 2016.

³¹ A. Ferrighi, *Architettura effimera e città storiche*, Marsilio, Venezia 2012.

profondo significato politico e critico. Il non costruito può così diventare una forma di resistenza politica, esplorando rapporti di potere e tensioni sociali³², in altri casi ha favorito la realizzazione di nuove forme di pensiero astratto, come i grattacieli in vetro di Mies van der Rohe³³.

Il non realizzato è stato utilizzato anche come mezzo per riflettere sulla memoria e sul significato dell'architettura in contesti storici complessi, come *Topography of Terror*, un progetto che doveva coprire i resti della Gestapo a Berlino³⁴, che rappresentava un confronto diretto con la storia, ma rimase incompiuto a causa di problemi politici e finanziari.

I progetti non costruiti, per fare altri esempi l'*Hotel Attraction* di Antoni Gaudí per New York (1908) o il visionario *Mile High Illinois* (1956) di Frank Lloyd Wright³⁵, non rappresentano un'opportunità per riflettere sul potenziale dell'architettura, andando oltre i limiti fisici e immaginando nuovi mondi. Essi esercitano un'influenza duratura sull'architettura contemporanea, mostrando come il non realizzato possa essere un motore creativo che sfida le convenzioni, esplorando utopie e criticando il presente.

Questa riflessione trova eco anche nelle opere più recenti, che evidenziano l'importanza di tali progetti nel definire nuovi paradigmi per l'architettura futura³⁶. Il non realizzato, nei casi sopra riportati, rappresenta dunque un principio di continua tensione creativa, un archivio di possibilità che, nonostante la mancata concretizzazione, continua a proiettarsi verso il futuro dell'architettura.

Come per l'architettura, anche nel vasto panorama dell'arte contemporanea, il concetto di non realizzato emerge come un tema centrale, esplorato attraverso mostre, saggi e piattaforme che ne evidenziano il valore non solo artistico, ma anche sociale e politico: una sorta di archivio invisibile ma essenziale della creatività. In Italia, i primi ad aver tematizzato ed esplorato il concetto di non realizzato nell'arte contemporanea, sono Elisabetta Modena e Marco Scotti, come vedremo approfonditamente nel paragrafo dedicato all'esperienza MoRE (*Museum of Refused and Unrealized Art Projects*).

³² P. Lambert, *Building Seagram*, Yale University Press, New Haven 2010.

³³ M. Wigley, *The Architecture of Deconstruction: Derrida's Haunt*, MIT Press, Cambridge 1993.

³⁴ P. Zumthor, *Peter Zumthor Works: Buildings and Projects 1979-1997*, Birkhäuser, Basel 1998.

³⁵ R. Banham, *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*, Thames & Hudson, Londra 1976.

³⁶ F. Semprebon, *Architettura e Utopia Contemporanea*, Einaudi, Torino 2024.

Viene esplorato il deposito del sommerso, in cui progetti non concretizzati rimangono come tracce di un immaginario artistico che va oltre la semplice produzione materiale³⁷. L'arte, in questo contesto, non è definita esclusivamente dall'oggetto tangibile, ma piuttosto dalla forza delle idee che la sostengono, anche quando queste non trovano realizzazione. Ciò si collega a un fenomeno ricorrente nell'arte contemporanea, in cui difficoltà tecniche, logistiche o politiche ostacolano la produzione³⁸, mentre altre non vengono invece completate per le loro implicazioni etiche e politiche. A tal proposito, le barriere, dunque, non sono sempre tecniche, ma spesso riguardano temi più complessi legati alla sfera pubblica e morale. Tra gli esempi più significativi, *Cube Venice* di Gregor Schneider, pensato per la Biennale di Venezia del 2005, oppure, la *Rejected Collection*, curata da Biljana Ciric nel 2007³⁹, che ha indagato i progetti artistici respinti in Cina tra il 1987 e il 2007, rivelando come la non realizzazione di un'opera non sia solo una questione di qualità, ma spesso il risultato di decisioni politiche o istituzionali.

Al di là degli ostacoli alla realizzazione, l'opera d'arte contemporanea non realizzata costituisce un elemento chiave del processo creativo, fungendo da spazio di continua sperimentazione e riflessione. Di conseguenza, l'archivio del non realizzato diventa un motore di riflessione continua, una risorsa in cui gli artisti possono attingere per rileggere e riadattare le loro idee nel tempo⁴⁰. L'assenza di una finalizzazione fisica dell'opera non ne riduce il valore, ma lo amplia, offrendo al pubblico la possibilità di interagire con i concetti non attraverso un'opera definitiva, ma come qualcosa in costante evoluzione. Questo diventa evidente in iniziative come *Agora não - Not yet*⁴¹, che invitano a esplorare il potenziale inespresso dell'arte non realizzata, portando l'idea di incompiuto al centro del dibattito. L'esperienza del non realizzato è così considerato parte integrante del processo creativo, "un archivio vivente di possibilità", dove ogni progetto incompiuto non è chiuso, ma rimane uno spazio di

³⁷ U. La Pietra, *Progetto e comportamento*, Alinea Editrice, Firenze 2010. Cfr. anche U. La Pietra, *Nel e per il sociale: dall'effimero al non realizzato, un patrimonio artistico sommerso*, Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2687>.

³⁸ R. Pinto, *Nuove geografie artistiche. Le mostre al tempo della globalizzazione*, Postmedia Books, Milano 2014.

³⁹ B. Ciric (a cura di), *Rejected Collection*, Shanghai 2007.

⁴⁰ M. Ely e J. Harris, *Curating: Philosophy and Practice*, Black Dog Publishing, Londra 2003.

⁴¹ Ca. Ramos e R. Contador, *Agora não - Not yet*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisbona 2011.

trasformazione⁴². Questo approccio evidenzia l'importanza di considerare il non realizzato come una dimensione dinamica e temporale, capace di rinnovarsi e di essere reinterpretata.

A livello internazionale, il già citato Hans Ulrich Obrist, con la sua *Agency for Unrealised Projects* (AUP) e la pubblicazione *Unbuilt Roads*⁴³, ha contribuito in modo significativo a consolidare il valore del non realizzato nell'arte contemporanea. La sua attività di archiviazione e documentazione di progetti mai realizzati ha permesso di esplorare a fondo non solo le difficoltà incontrate dagli artisti, ma anche il potenziale di opere che rimangono allo stadio concettuale. Questo approccio considera il non realizzato non solo una testimonianza di ciò che non è stato, ma un elemento attivo capace di influenzare il discorso artistico attraverso la documentazione e la conservazione⁴⁴. Il non realizzato diventa una memoria viva, un archivio di idee e progetti che, pur non avendo occupato uno spazio fisico, esistono come pensiero progettuale e continuano a influenzare l'evoluzione del discorso artistico⁴⁵. L'assenza di un'opera fisica non diminuisce il valore dell'intenzione e dell'idea artistica. L'arte del non realizzato non è solo l'assenza di un'opera, ma la presenza di un'idea, di un'intenzione, di un'esperienza che esiste anche senza materializzarsi⁴⁶. Questo concetto sfida le convenzioni tradizionali dell'arte come prodotto finito, suggerendo che il valore risieda nel processo creativo stesso e nelle idee che lo alimentano.

Il concetto di non realizzato si intreccia profondamente anche con la letteratura, rientrando per lo più nella sua accezione di non finito e rappresentando un tema ricco di possibilità e significati, un elemento centrale del processo creativo, dove l'incompiutezza rappresenta una fonte di potenzialità interpretative. Un aspetto, questo, che richiama fin da subito la teoria dell'opera aperta di Umberto Eco, in cui le opere, sia letterarie che artistiche, rimangono aperte a nuove interpretazioni, rendendo l'incompiuto un elemento cruciale dell'esperienza creativa. L'incompiutezza diventa,

⁴² V. Rossi, L. Trevisani, *Vorrei ma non posso. L'esperienza del non realizzato nella pratica artistica contemporanea. Un'intervista con Luca Trevisani*, in Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2686>

⁴³ H. U. Obrist, *Unbuilt Roads: 107 Unrealized Projects*, Hatje Cantz, Ostfildern 1997.

⁴⁴ B. Groys, *On the New*, Verso Books, Londra 2014.

⁴⁵ G. Zuliani, *Arte e pensiero progettuale*, Quodlibet, Macerata 2014.

⁴⁶ F. Ramos, *I would prefer not to. A thesaurus of artists without works* in Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2684>.

quindi, un'opportunità per coinvolgere il lettore in un processo attivo di costruzione del significato, come accade nelle opere di Franz Kafka. Il romanzo *Il castello* non offre, ad esempio, una conclusione, ma invita il lettore a vivere l'incertezza, la frustrazione e l'interpretazione come parte integrante del testo. Kafka non completò i suoi romanzi perché era fondamentale che fossero interminabili⁴⁷. E proprio Jorge Luis Borges, in *La biblioteca di Babele*⁴⁸, trasforma il non realizzato in una riflessione sull'infinito, dove l'assenza di un compimento finale apre nuove possibilità di lettura e pensiero critico.

L'idea che la letteratura possa sfruttare l'incompiuto per arricchire l'esperienza del lettore è evidente anche in opere più sperimentali come *Finnegans Wake* di James Joyce⁴⁹, un testo che sfida la comprensione e si rigenera attraverso letture multiple, e *I canti di Maldoror* di Lautréamont⁵⁰, dove la narrazione frammentaria lascia spazi immensi per l'interpretazione. Questa dinamica si ritrova anche in opere contemporanee come *2666* di Roberto Bolaño⁵¹, un romanzo frammentato che lascia molte delle sue trame sospese, enfatizzando l'incompiuto come uno strumento per coinvolgere il lettore nel mistero dell'opera. Il non realizzato in letteratura permette di espandere i confini del testo. Esso crea una connessione tra autore e lettore, in cui l'opera continua a vivere e mutare, alimentando interpretazioni sempre nuove e offrendo uno spazio per riflettere sul potenziale inesauribile della creazione artistica e letteraria.

Il potere dell'immaginazione viene esplorato anche nel creare spazi che non esistono fisicamente, ma che assumono una forma concreta nella mente del lettore. In *Storia di luoghi immaginari*⁵², Umberto Eco, attraverso un viaggio tra le terre e le città inventate dalla letteratura, dimostra come il non realizzato possa avere un impatto duraturo, quasi più reale delle geografie esistenti. Questi luoghi immaginari, seppur mai materializzati, fanno parte di una geografia mentale che nutre la creatività e riflette sulla capacità della narrazione di costruire mondi impossibili. Eco propone che questi

⁴⁷ Cfr. J. L. Borges, *Altre inquisizioni*, Feltrinelli, Milano 1984, p. 74.

⁴⁸ J. L. Borges, *Finzioni*, Einaudi, Torino 2007.

⁴⁹ J. Joyce, *Finnegans Wake*, Faber & Faber, Londra 1939.

⁵⁰ Lautréamont, *I canti di Maldoror*, Feltrinelli, Milano 2015.

⁵¹ R. Bolaño, *2666*, Adelphi, Milano 2009.

⁵² U. Eco, *Storia delle terre e dei luoghi leggendari*, Bompiani, Milano 2013.

spazi, da Atlantide alle città invisibili⁵³ di Calvino, si radichino nella nostra cultura grazie al potere evocativo della parola scritta, dimostrando come l'immaginazione possa trasformare il non realizzato in una realtà tangibile sul piano culturale.

Orhan Pamuk compie un passo ulteriore rispetto a Eco, portando l'invisibile alla luce e trasformando lo spazio mentale in luogo fisico. Nell'opera *Il Museo dell'Innocenza*⁵⁴ gli spazi immaginari descritti nel romanzo si concretizzano in un vero e proprio museo fisico a Istanbul, nello storico quartiere di Çukurcuma nel distretto Beyoğlu, trasformando l'ossessione del protagonista per oggetti e memorie in uno spazio reale, rendendo tangibili le storie che sembravano destinate a rimanere nel mondo della narrazione⁵⁵. In questo modo, Pamuk opera una transizione dal non realizzato della letteratura alla presenza fisica di un museo che dà vita ai ricordi.

Non si tratta dunque di una sola trasposizione narrativa, ma un esempio concreto di come il non realizzato, che per sua natura è immateriale, possa assumere una forma materiale, evidenziando il potere della narrazione di dare vita a storie e oggetti. In questo senso, il romanzo di Pamuk e il museo stesso diventano una testimonianza di come la narrazione e l'immaginazione possano influenzare profondamente la realtà, rendendo l'assenza una presenza concreta.

1.3. La salvaguardia del non realizzato: le pratiche digitali

Negli anni più recenti, la digitalizzazione ha contribuito ad ampliare il concetto di non realizzato, consentendo agli artisti di archiviare e condividere le loro idee non realizzate, creando ambienti culturali digitali in cui il dialogo sulle opere mai realizzate può prosperare. In questo modo, il non realizzato non solo continua a influenzare le diverse forme di espressione artistica, ma diventa anche un punto di partenza per nuove esplorazioni e interpretazioni. La potenzialità delle idee rimaste in sospeso rimane viva, configurandosi come fonte di ispirazione e capace di generare diversi significati e nuove narrazioni.

⁵³ Cfr. I. Calvino, *Le città invisibili*, Einaudi, Torino 1972.

⁵⁴ O. Pamuk, *Il museo dell'innocenza*, Einaudi, Torino 2009.

⁵⁵ R. Pinto, *Tra arte e letteratura: Il Museo dell'innocenza di Orhan Pamuk* in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2685>

Il confine tra archivio e deposito dei rifiuti è in continuo movimento. A questo proposito Krysztof Pomian osserva che l'essere scartato non rappresenta necessariamente l'ultimo gradino nella carriera di un oggetto. La trasformazione in rifiuto rappresenta semplicemente una fase di defunzionalizzazione nella quale un oggetto perde il suo valore d'uso. Successivamente a questa neutralizzazione esso può riacquistare valore o, più precisamente, può assurgere a simbolo di un valore. In questo modo il rifiuto privo di valore diventa un «semioforo», vale a dire un segno visibile per qualcosa di invisibile⁵⁶.

Il digitale offre oggi un contributo fondamentale allo studio del non realizzato, ampliando le possibilità di esplorazione e conservazione di progetti mai completati. Attraverso piattaforme digitali, è possibile archiviare e rendere accessibili progetti incompiuti, offrendo a ricercatori e appassionati uno spazio per esplorare idee che altrimenti rimarrebbero invisibili. Inoltre, il digitale permette la sperimentazione virtuale di progetti architettonici e artistici, consentendo a concetti non realizzati di essere visualizzati, studiati e persino reinterpretati, creando nuove prospettive sul processo creativo delle diverse forme espressive. L'integrazione di strumenti digitali rende queste opere non realizzate non solo parte della memoria culturale, ma anche motori di dialoghi continui, liberati dai limiti fisici della realizzazione concreta. In tale ottica, l'intelligenza artificiale (IA) si inserisce in modo significativo in questo contesto, offrendo strumenti avanzati che ampliano ulteriormente le possibilità di esplorazione, conservazione e reinterpretazione di progetti incompiuti. Mentre il digitale ha già reso accessibili e archiviabili progetti mai completati, l'IA aggiunge una dimensione nuova, permettendo di analizzare e rielaborare questi contenuti in modi prima impensabili⁵⁷.

La salvaguardia del non realizzato sta assumendo una crescente rilevanza nella conservazione del patrimonio culturale, soprattutto nell'era digitale. La digitalizzazione gioca un ruolo fondamentale nel superamento dei limiti fisici e temporali degli archivi tradizionali, aprendo nuove modalità di archiviazione. Tuttavia, essa presenta anche sfide, come la necessità di garantire autenticità e integrità dei materiali digitali. La natura immateriale del digitale impone una riflessione critica su

⁵⁶ A. Assmann, *Ricordare*, il Mulino, Bologna 2002, p.24. Per un maggiore approfondimento del concetto di «semioforo» v. K. Pomian, *Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln*, Berlin 1986, p.92.

⁵⁷ Su questo tema consultare: R. Pedrazzi, *Futuri possibili. Scenari d'arte e intelligenza artificiale*, Il Mulino, Bologna 2023 e F. D'Isa, *La rivoluzione algoritmica delle immagini. Arte e intelligenza artificiale*, Luca Sossella Editore, Roma 2024.

come assicurare la permanenza e l'accessibilità a lungo termine di tali contenuti. Pertanto, la conservazione digitale deve essere considerata una pratica riflessiva, attenta alle implicazioni etiche e metodologiche che ne derivano⁵⁸.

Parallelamente, la trasformazione degli archivi e dei musei nell'era contemporanea evidenzia l'esigenza di rinegoziare e reinterpretare continuamente la memoria culturale. Gli archivi non sono più semplici depositi di documenti, ma luoghi dinamici dove il passato viene rielaborato alla luce delle esigenze e delle sfide attuali. In questa prospettiva, il museo del futuro non potrà mai dirsi completamente compiuto, richiedendo costantemente nuove forme di esposizione e nuove metodologie per conservare e raccontare l'arte del nostro tempo⁵⁹.

L'archiviazione digitale, dunque, sta cambiando profondamente il modo in cui interagiamo con il patrimonio culturale, rendendolo più accessibile e inclusivo⁶⁰. In questo contesto, il non realizzato non deve essere considerato un semplice fallimento, ma una risorsa significativa, capace di ispirare nuove riflessioni.

Nella conservazione e valorizzazione del non realizzato, un ruolo centrale è quindi svolto dall'impatto con le tecnologie. Il contemporaneo, come sottolinea Fulvio Irace, si caratterizza per un ulteriore spostamento di frontiera: «da una parte, dunque, la disseminazione e la proliferazione del dispositivo museale, dall'altra l'annuncio della dissoluzione come luogo fisico e la sua ricreazione nel metaverso e nell'artefatto digitale. Il web museum – in tutta la gamma delle sue possibili applicazioni – si sta imponendo come il format più esplicito della cultura generata dai media, ma anche come strumento indispensabile per potenziare e rilanciare il ruolo dell'istituzione nel contesto della nuova domanda culturale⁶¹». Si tratta di un luogo che può esistere solo in quanto immateriale, e che può quindi essere preso come modello per contenerlo, l'immateriale.

Diverse sono le realtà che stanno documentando, conservando e valorizzando il non realizzato, sfruttando le potenzialità del digitale per mutare forme e significati.

⁵⁸ F. Zanella, *Digital archives. Alcune note*, in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2682>

⁵⁹ S. Zuliani, «Là dove le cose cominciano». *Archivi e musei del tempo presente*, in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2688>

⁶⁰ "Accessibilità" e "Inclusione" sono le nuove parole chiave delle programmazioni strategiche del PNRR.

⁶¹ F. Irace (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024, p. 20.

Esperienze come il *Museum of Refused and Unrealised Art Projects* (MoRE), la piattaforma e-flux, il Centro Studi e Archivio della Comunicazione (CSAC), e il progetto *Cantiere Città della Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali*⁶² offrono contributi significativi alla comprensione del non realizzato e al suo ruolo nella cultura progettuale e nel patrimonio intangibile contemporaneo.

1.3.1. Museum of Refused and Unrealised Art Projects (MoRE)

Il MoRE, acronimo di *Museum of Refused and Unrealised Art Projects*, è un museo digitale fondato nel 2012 dedicato alla raccolta e alla valorizzazione attraverso l'esposizione online di progetti artistici che non hanno mai visto la luce. Ideato da Elisabetta Modena e Marco Scotti con l'obiettivo di dare voce e spazio a opere rifiutate o rimaste incompiute, MoRE rappresenta una sfida alle tradizionali nozioni di successo (da non identificare con valore) e compiutezza nell'arte, sostenendo che anche ciò che non è stato realizzato possiede un intrinseco valore estetico e concettuale. Il processo creativo, per i fondatori di MoRE, ha un suo significato intrinseco indipendentemente dalla sua realizzazione in quanto espressione del pensiero e della visione dell'artista. In tale prospettiva, il rifiuto o l'incompiutezza possono offrire prospettive profonde sulle dinamiche culturali, politiche e personali che influenzano la produzione artistica. Per tali ragioni, «la ricerca, la selezione, la decostruzione e ricostruzione del senso contraddistinguono il lavoro del gruppo curatoriale (e di archivisti) di MoRE il cui scopo rimane quello dell'indagine, della ricerca e della comprensione delle dinamiche che regolano il contemporaneo mondo della produzione artistica e dei suoi principali attori (istituzione e committenza, progettazione e realizzazione e infine esposizione e mercato)⁶³».

La piattaforma MoRE sfrutta le potenzialità del digitale per la costruzione di un archivio e per la conservazione digitale. «Da un punto di vista metodologico, è stato quindi fondamentale ricostruire – al di là di una semplice definizione – una linea di

⁶² Oggi “Scuola Nazionale del patrimonio e delle attività culturali”.
In: (<https://www.fondazionescuolapatrimonio.it/>).

⁶³ E. Modena, *MoRE Museum. Ceci n'est pas un musée*, in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3 (2014).
www.ricerchedisconfine.info, cit. p. 7.

studi sul tema, per arrivare a realizzare un atlante di progetti quasi totalmente invisibili alla storia dell'arte, e che potesse per questo rappresentare una risorsa importante attraverso documenti e prospettive inedite⁶⁴». La costruzione dell'archivio e la conseguente creazione dell'atlante dei progetti non realizzati sono frutto di «scelte curatoriali e museali di inclusione ed esclusione di artisti e opere nelle collezioni museali⁶⁵». Accedendo alla piattaforma digitale di MoRE è possibile esplorare la varietà dei progetti non realizzati contenuti nell'archivio. Per ciascun progetto è presente una scheda critica ragionata, organizzata secondo diverse sezioni:

- Biografia autore
- Titolo
- Anno
- Abstract
- Descrizione del progetto
- Descrizione della documentazione del progetto
- Committente e ulteriori informazioni sul progetto originale
- Motivo di mancata realizzazione
- Bibliografia specifica
- Scheda a cura di
- Data di pubblicazione su MoRE

I metadati contenuti nelle diverse sezioni permettono di ripercorrere il percorso progettuale, i contenuti dell'opera e le dinamiche che le hanno generate, nonché la molteplicità dei motivi della mancata realizzazione: tecniche, logistiche, ideologiche, economiche, morali o etiche, oppure semplicemente utopici o impossibili da realizzare, pensati per occasioni specifiche anche se non necessariamente su committenza⁶⁶. Come dichiarato dai fondatori: «la scheda di MoRE offre così una base di riflessione per future integrazioni nei cataloghi e negli archivi di questa importante

⁶⁴ M. Scotti, *Unbuilt art. Appunti per un dibattito sul non realizzato*, in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3 (2014). www.ricerchedisconfine.info, cit. p. 20.

⁶⁵ E. Modena (2014), *op. cit.*, p. 8.

⁶⁶ Artribune, *MoRE is more* (2018). In: <https://www.artibune.com/professionisti-e-professionisti/who-is-who/2018/02/more-a-museum-of-refused-and-unrealised-art-projects/>. Ultimo accesso agosto 2024.

mole di idee e proposte di futuro elaborate per lo spazio pubblico e non ancora sufficientemente valutate»⁶⁷. Si riporta di seguito un modello di scheda:

Ettore Favini, La vera rivoluzione è non cambiare il mondo(?)

Biografia Autore:

Nato a Cremona nel 1974, Ettore Favini insegna Arti Visive presso la Nuova Accademia Belle Arti NABA di Milano e Pittura all'Accademia di Belle Arti G. Carrara di Bergamo.

Le sue opere sono caratterizzate da una dimensione narrativa e da un rapporto con il contesto e la storia dei luoghi; spesso scaturiscono dalle esperienze vissute personalmente e dalla memoria individuale, utile a proporre riflessioni generali. Centrale è anche la questione identitaria, sondata attraverso progetti di arte partecipata e pubblica.

È stato recentemente premiato dalla Pollock Krasner Foundation di New York e dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo (MiBACT - DGCC) nell'ambito del progetto Italian Council.

Le sue opere sono state esposte in prestigiose istituzioni italiane e internazionali, tra cui ricordiamo: Kunst Meran Arte, Merano; Carré d'Art Contemporaine di Nîmes (F); PAC, Milano; Museo del Novecento, Milano; GAMeC, Bergamo; Museo MAN, Nuoro; Museo di Villa Croce, Genova; Autostrada Biennale, Prizren (K); OCAT, Shanghai (RC); SongEun Art Space, Seoul (ROK); Najing International Art Festival, Nanjing (RC); Italian Academy, New York (USA); Fondazione Sandretto, Torino; Villa Medici, Roma.

Titolo:

La vera rivoluzione è non cambiare il mondo(?)

Anno:

2007

Abstract (1500 battute max):

Il progetto prevedeva la realizzazione di una scritta di enormi dimensioni – *La vera rivoluzione è non cambiare il mondo(?)* – in tutto e per tutto uguale a un claim lanciato da ENEL, ma privo del punto interrogativo e subito ritirato per la denuncia di Greenpeace. Lunga almeno quindici metri e composta da lettere scatolate in alluminio verniciato in verde alte circa ottanta centimetri e da seicento lampadine a incandescenza, l'opera accesa avrebbe comportato un assorbimento di energia di tre kilowattora, pari a quella erogata per l'utenza di una qualsiasi casa italiana. Progettata

⁶⁷ Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali (2023), *Arte e spazio pubblico*, Silvana editoriale, cit. p. 218.

dall'artista per denunciare il falso messaggio ecologico dell'azienda, l'opera sarebbe rimasta spenta fino a quando ENEL avesse prodotto energia pulita da fonti rinnovabili per oltre il 60%. Nel 2007 Favini ne propose la realizzazione in occasione della mostra *Greenwashing*, che si sarebbe tenuta alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo l'anno successivo. Non fu realizzata per motivi di budget.

Descrizione del progetto:

Nel 2007 Favini propone questo progetto per la mostra *Greenwashing* a cura di Ilaria Bonacossa e Latitudes - Max Andrews & Mariana Cànepa Luna che si sarebbe tenuta alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo a Torino l'anno successivo.

In quel periodo l'artista era particolarmente interessato al tema e aveva collezionato numerose pubblicità, ritagliate da giornali, che potevano essere ricondotte a questo concetto. Con il neologismo inglese "greenwashing" si intende una strategia di marketing tramite la quale aziende e organizzazioni politiche propongono messaggi falsamente ecologisti per distrarre l'opinione pubblica da comportamenti inquinanti che li riguardano, o che li hanno riguardati in passato.

La vera rivoluzione è non cambiare il mondo(?) è l'opera che l'artista propose per la mostra e che non fu realizzata per motivi economici. Il titolo fa riferimento a un claim – senza il punto interrogativo aggiunto dall'artista – lanciato nel 2007 da ENEL e subito ritirato dopo la denuncia di Greenpeace, per l'evidente falsità del messaggio veicolato volto in realtà a sostenere gli investimenti dell'azienda nell'energia nucleare sovietica.

Il progetto prevedeva la realizzazione di una scritta di enormi dimensioni – pari a quelle pubblicitarie di Times Square a New York – in tutto e per tutto uguale a quella della pubblicità (colore, font ecc.) e costituita da seicento lampadine a incandescenza. Lunga almeno quindici metri e composta da lettere scatolate in alluminio verniciato in verde alte circa ottanta centimetri, l'opera accesa avrebbe comportato un assorbimento di energia di tre kilowattora, pari all'energia erogata per l'utenza di una qualsiasi casa italiana. Essa, tuttavia, sarebbe rimasta spenta fino a quando ENEL avesse prodotto energia pulita da fonti rinnovabili per oltre il 60% della sua produzione.

“Mi intrigava l'idea di un'opera carica di energia in potenza, ma latente che in qualche modo dimostri la sua inutilità, un'immagine dello spreco, un lavoro fermo, immobile e congelato. È come un impianto stereo incredibile con gli amplificatori accesi e casse enormi spente”, ricorda l'artista.

Attraverso la riappropriazione del motto, l'opera, che non fu realizzata per mancanza di budget, avrebbe rappresentato un attacco esplicito e frontale al colosso dell'energia in Italia. Per la mostra a cui presero parte venticinque artisti internazionali, Favini – l'unico italiano presente – propose e realizzò poi *Green is the color of money* (2007), una tela che raffigura una banconota da un dollaro americano con il titolo scritto utilizzando il font delle carte di credito American Express: una riflessione

sulla poca trasparenza di multinazionali che spingono al consumismo proponendo prodotti falsamente green o biologici.

Descrizione della documentazione del progetto:

enel_nucleare_GP.pdf (pdf)

File pdf composto di due pagine. Nella prima la pubblicità di ENEL; nella seconda la denuncia di Greenpeace.

laverarivoluzione.pdf (pdf)

File pdf di una pagina contenente il titolo, il progetto della scritta e il dettaglio ingrandito di una lettera (R) vista di fronte e di lato.

FSRR-TURIN_rivoluzione.tiff (immagine tiff)

Immagine elaborata digitalmente con la scritta installata sulla facciata dello spazio espositivo.

Committente e ulteriori informazioni sul progetto originale:

Fondazione Sandretto Re Rebaudengo (Torino) per la mostra *Greenwashing. Ambiente: pericoli, promesse e perplessità*, a cura di Ilaria Bonacossa e Latitudes - Max Andrews & Mariana Cànepa Luna, 2008.

Motivo di mancata realizzazione:

Motivi economici

Bibliografia specifica:

<https://fsrr.org/mostre/greenwashing-ambiente-pericoli-promesse-e-perplessita/> (sito consultato in data 01.12.2022)

Scheda a cura di:

Elisabetta Modena

Pubblicato su MoRE museum il 6 febbraio 2023

Attraverso la documentazione e la presentazione di tali progetti, MoRE raccoglie, conserva ed espone online progetti d'arte del Ventesimo e Ventunesimo secolo rifiutati o non realizzati, secondo una specifica visione: «preservare questi progetti conferisce loro la possibilità di essere riutilizzati o di fornire stimoli ad altri artisti o progettisti: in un'ottica di ecologia delle idee, cioè, un progetto che non ha trovato sbocco in un

contesto potrebbe trovare altrove una collocazione o un'utilità culturale oggi non sempre prevedibili⁶⁸».

1.3.2. Agency of Unrealized Projects AUP e-flux

Agency of Unrealized Project (AUP)⁶⁹ è un progetto di e-flux⁷⁰ e della Serpentine Gallery di Londra, ideato da Hans Ulrich Obrist, Julieta Aranda, Anton Vidokle e Julia Peyton-Jones nel contesto di un più ampio movimento di esplorazione e recupero del valore concettuale dei progetti d'arte non realizzati. L'AUP raccoglie, documenta e mette a disposizione del pubblico progetti d'arte che, per vari motivi, non sono stati portati a termine, creando così un archivio in continua espansione, descritto come un "growing archive".

Il concetto alla base dell'*Agency of Unrealized Project* sfida l'idea tradizionale secondo cui il valore di un'opera d'arte risieda esclusivamente nella sua realizzazione materiale. Infatti, il progetto si propone di esplorare nuove modalità di agire artistico, dove l'espressione parziale, l'incompletezza o addirittura il fallimento di un'opera offrono un'opportunità per riflettere su concetti più ampi.

Questo archivio, aperto a contributi pubblici, consente agli artisti di inviare i propri progetti non realizzati, che vengono poi vagliati e inclusi nella piattaforma. L'obiettivo è duplice: da un lato, offrire un luogo dove questi progetti possano essere condivisi, discussi e studiati, dall'altro, mettere in luce la dimensione speculativa della non-

⁶⁸ Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali (2023), *Arte e spazio pubblico*, Silvana editoriale, cit. p. 218.

⁶⁹ Zerza, *Agency of Unrealized Projects*. Disponibile su: <https://www.zerza.com/work/agency-of-unrealized-projects/>, ultimo accesso agosto 2024.

⁷⁰ e-flux, *About Agency of Unrealized Projects*. Disponibile su: <https://aup.e-flux.com/about/>, ultimo accesso agosto 2024. e-flux è una piattaforma multifunzionale fondata nel 1998 che opera come casa editrice, archivio, progetto artistico e spazio curatoriale. Con una presenza globale e una rete estesa di collaboratori, e-flux si dedica alla diffusione e alla discussione di idee innovative nel campo dell'arte contemporanea, della teoria critica e della cultura. Pur non focalizzandosi esclusivamente sul non realizzato, e-flux ha sviluppato un archivio ricco di progetti concettuali e discorsi critici che spesso rimangono al di fuori delle pratiche convenzionali e realizzate.

La filosofia di e-flux è radicata nella valorizzazione del pensiero critico e della sperimentazione concettuale come motori fondamentali dell'evoluzione culturale. La piattaforma riconosce che le idee, anche quando non si traducono in opere tangibili, hanno il potere di influenzare profondamente il discorso artistico e sociale. e-flux sostiene l'importanza di creare spazi di dialogo aperti e inclusivi, dove il potenziale intellettuale possa essere esplorato senza le restrizioni imposte dalle esigenze di realizzazione materiale.

azione come elemento cruciale nel processo creativo. Progetti dimenticati, censurati, impossibili da realizzare o rifiutati trovano in AUP uno spazio dove sopravvivere e generare nuovi significati. Il loro potenziale rimane vivo, pronto a essere reinterpretato da artisti, studiosi e appassionati.

La piattaforma digitale AUP è caratterizzata da un'interfaccia intuitiva e ben organizzata, che offre diverse modalità di consultazione. I progetti possono essere esplorati tramite tre principali opzioni di visualizzazione: testi, immagini o visualizzazione randomica. Sotto la voce 'Testi', ogni progetto è corredato da una descrizione dettagliata che ne racconta la genesi, lo sviluppo e le ragioni della mancata realizzazione. Le descrizioni sono suddivise in sezioni che includono dati come il titolo, l'anno, l'autore, la committenza, le ragioni del fallimento o del rifiuto, e ulteriori informazioni tecniche o ideologiche legate al progetto. Sotto la voce 'Immagini', l'archivio offre una ricca selezione di materiali visivi, come schizzi, rendering, fotografie e modelli, che illustrano visivamente il progetto non realizzato. Questo approccio permette di visualizzare le idee in modo immediato, offrendo al pubblico una comprensione più intuitiva del potenziale dell'opera. Infine, sotto la voce 'Visualizzazione randomica', per stimolare un'esplorazione creativa e non lineare, la piattaforma offre una modalità di consultazione casuale, che permette agli utenti di scoprire progetti senza un ordine predeterminato. Questo approccio riflette l'intento di AUP di aprire nuove prospettive interpretative e lasciare spazio all'immaginazione e alla serendipità.

Ogni progetto è accompagnato da metadati strutturati, che includono:

- Codice del progetto (un identificativo univoco)
- Immagini e file multimediali (quando disponibili)
- Data di creazione
- Titolo del progetto
- Fonte e contesto
- Descrizione dettagliata

- Tag (parole chiave per facilitare la ricerca tematica)



Fig. 2. Sito web AUP, link: <https://aup.e-flux.com/project/thorax-interactive-breathing-sculpture/>

La piattaforma consente inoltre un'esperienza interattiva e partecipativa: gli utenti possono inviare i propri progetti non realizzati e contribuire così alla crescita dell'archivio. Una volta inviato, il progetto viene esaminato da un team curatoriale che valuta la sua idoneità e rilevanza per il progetto complessivo. Questa modalità aperta e collaborativa rende l'AUP un progetto di natura partecipativa, in costante evoluzione. L'AUP non si limita alla semplice conservazione documentaria dei progetti non realizzati, ma si propone di aprire un dibattito critico sul significato della "non-azione" nell'arte contemporanea (Obrist, 1997). Il fallimento di un progetto non è visto come una chiusura, ma come un'opportunità per esplorare nuove possibilità estetiche e concettuali. In alcuni casi⁷¹, gli artisti scelgono deliberatamente di non portare a

⁷¹ Tra i progetti utopici o concettuali, che non erano destinati alla realizzazione, troviamo quelli che esplorano spazi immateriali o progetti non utilitari. Un esempio rilevante è il lavoro di Alejandro Aravena, Atelier Bow-Wow, e Yona Friedman, che hanno sviluppato modelli per un "museo dei progetti non realizzati", un'idea che rimane concettualmente significativa anche senza concretizzazione fisica. Inoltre, molti progetti raccolti da Hans Ulrich Obrist e il suo team sono stati concepiti per stimolare la riflessione su ciò che potrebbe essere ma non necessariamente deve accadere. Durante la mostra del 2011 a Basilea, diversi artisti hanno presentato opere che esploravano il confine tra l'arte realizzata e quella puramente teorica, dimostrando che anche l'incompletezza può diventare una forma di espressione artistica.

termine un'opera, creando spazi intenzionalmente utopici o concettuali, destinati a rimanere inesplorati sul piano materiale.

Un aspetto particolarmente interessante dei progetti raccolti dall'AUP è il loro potenziale utopico. Molti di questi progetti non sono mai stati realizzati perché troppo visionari, tecnicamente irrealizzabili o concettualmente troppo avanzati per il loro tempo. Tuttavia, proprio in questa irrealizzabilità risiede la loro forza: essi rappresentano visioni di futuri alternativi, scenari che, pur non avendo trovato spazio nel presente, continuano a influenzare e ispirare. Hans Ulrich Obrist ha spesso sottolineato come questi progetti siano una “memoria viva”, capace di spingere il discorso artistico oltre i limiti imposti dalle convenzioni del mercato e delle istituzioni. Questo approccio sfida le convenzioni tradizionali dell'arte, dove il valore di un'opera è spesso legato alla sua concretizzazione (Groys, 2014). Attraverso AUP, si propone invece una nuova narrazione in cui il processo creativo è più importante dell'opera finale. Le intenzioni dietro un progetto, le difficoltà incontrate e persino i motivi del suo fallimento possono diventare fonti di riflessione critica e di ispirazione per future generazioni di artisti e teorici. Inoltre, la natura digitale e accessibile della piattaforma consente una democratizzazione del sapere artistico, aprendo il dialogo a una comunità globale di utenti.

Tra gli esempi più noti inclusi nell'archivio AUP, troviamo progetti utopici di architetti come Zaha Hadid e Rem Koolhaas, che hanno immaginato spazi urbani radicalmente diversi ma che non sono mai stati costruiti. Allo stesso modo, numerosi artisti contemporanei hanno proposto installazioni o performance di grande impatto politico e sociale che, per ragioni economiche o logistiche, non hanno potuto essere realizzate. Questi progetti, tuttavia, continuano a esercitare un'influenza significativa, dimostrando come l'arte possa esistere anche solo come idea o provocazione.

1.3.3. Centro Studi e Archivio della Comunicazione (CSAC)

Il Centro Studi e Archivio della Comunicazione (CSAC), fondato nel 1968 da Arturo Carlo Quintavalle presso l'Università di Parma, rappresenta un archivio punto di riferimento per lo studio della cultura visiva e progettuale italiana del XX e XXI

secolo. Situato nell'Abbazia di Valserena, un contesto monastico ricco di storia, il CSAC integra funzioni di archivio, museo e centro di ricerca, valorizzando l'idea del "progetto" come espressione autonoma di arte. La peculiarità del CSAC risiede nell'ampia raccolta di materiali che documentano non solo le opere finite, ma anche i processi creativi sottostanti. La sua collezione comprende oltre 12 milioni di opere, suddivise in cinque sezioni principali: 'Arte', 'Fotografia', 'Media', 'Progetto' e 'Spettacolo'.

All'interno della sezione 'Progetto', che copre discipline come l'architettura, il design e la moda, il CSAC conserva schizzi, bozzetti, modelli, prototipi e disegni che non sempre sono stati tradotti in opere realizzate. Questa attenzione al non finito o al processo progettuale rende l'archivio un serbatoio prezioso per la ricerca accademica e artistica. L'approccio del CSAC al progetto come forma d'arte sfida l'idea tradizionale secondo cui l'opera d'arte sia valida solo nella sua forma finale. Qui, il progetto non è solo un mezzo per arrivare a un risultato, ma diventa esso stesso oggetto di studio e di esposizione: dall'archiviazione del processo all'archiviazione del prodotto. Come testimoniano le opere di architetti come Aldo Rossi o designer come Bruno Munari, i materiali progettuati documentati nel CSAC dagli schizzi preparatori ai modelli architettonici rappresentano una forma d'arte che racconta la genesi di un'opera, rivelando i nodi del pensiero creativo.

Questo concetto si estende anche ai progetti mai realizzati, che qui trovano una nuova vita e uno spazio di riconoscimento. Progetti architettonici utopici o disegni industriali che non hanno mai trovato realizzazione fisica vengono conservati come parte della cultura progettuale italiana, valorizzando il loro potenziale speculativo e creativo. In questo senso, il CSAC dimostra come il progetto, in tutte le sue forme, possa essere considerato una forma d'arte a sé stante.

Il CSAC è dotato di una sofisticata infrastruttura per la conservazione e la consultazione del suo vasto patrimonio. L'archivio è strutturato per garantire un'adeguata conservazione a lungo termine delle opere, con ambienti dedicati al restauro, laboratori di ricerca e spazi per la consultazione pubblica. In particolare, l'abbazia ospita anche un museo, dove vengono organizzate esposizioni tematiche che permettono di esplorare le collezioni in maniera dinamica. Dal 2015, infatti, il CSAC si è trasformato in un archivio-museo che integra l'archiviazione con la fruizione

pubblica, permettendo ai visitatori di accedere fisicamente e virtualmente alle collezioni. Inoltre, il CSAC sta attuando progetti di digitalizzazione e miglioramento dell'accessibilità alle opere, rendendo disponibili parte delle collezioni anche attraverso piattaforme online. Questo processo, in linea con l'idea di conservazione dinamica, consente di estendere la fruizione del patrimonio a un pubblico globale e di favorire nuovi studi e riflessioni critiche ampliando lo sguardo anche sulle opere progettuali e non realizzate.

1.3.4. Cantiere Città

“Cantiere Città” è un'iniziativa pensata per valorizzare i progetti elaborati dalle città finaliste al concorso per la “Capitale Italiana della Cultura”. Promossa dal Ministero della cultura in collaborazione con la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali, questa iniziativa mira a evitare la dispersione delle idee, delle relazioni e dell'energia creativa attivate durante il processo di candidatura vengano disperse, offrendo alle città un percorso di supporto e accompagnamento per dare continuità ai progetti ideati.

L'obiettivo centrale di “Cantiere Città” è quello di costruire uno spazio di collaborazione permanente, dove un'ampia gamma di attori – dalle amministrazioni comunali ai rappresentanti del terzo settore, dalle industrie culturali e creative ai cittadini – possano confrontarsi su temi e strumenti volti a immaginare e realizzare città culturalmente attive. Questo cantiere aperto si configura come un luogo di sperimentazione continua, in cui si elaborano visioni innovative per lo sviluppo urbano attraverso la cultura.

Il contesto di “Cantiere Città” nasce dal programma “Capitale Italiana della Cultura”, che dal 2014 promuove un concorso tra città italiane per incentivare lo sviluppo culturale. Il concorso ha progressivamente elevato la qualità delle candidature, ma se le città vincitrici hanno potuto beneficiare di finanziamenti per realizzare i loro progetti, molte finaliste, pur avendo elaborato proposte di alta qualità, rischiavano di vedere le loro idee disperse.

Avviato nel 2022, “Cantiere Città” offre a queste città un'opportunità concreta per riportare in gioco i propri progetti, attraverso un percorso strutturato che combina



attività di *capacity building* e azioni di accompagnamento personalizzate. L'iniziativa coinvolge amministrazioni comunali, progettisti dei dossier di candidatura, rappresentanti delle industrie culturali e creative, e soggetti della società civile, creando un ambiente fertile per la cooperazione e la crescita.

Il percorso proposto da “Cantiere Città” parte da un’attenta fase di ascolto dei bisogni delle città e si sviluppa con l’obiettivo di consolidare le capacità progettuali, individuare soluzioni sostenibili per i progetti proposti e promuovere la nascita di reti territoriali tra enti pubblici, privati e portatori di interesse. Inoltre, l’iniziativa mira a identificare e diffondere nuove pratiche per la valorizzazione del patrimonio culturale e la progettazione urbana, producendo strumenti utili per le amministrazioni sotto forma di pubblicazioni, manuali e tutorial.

In questo modo, “Cantiere Città” non solo valorizza le idee culturali delle città finaliste, ma contribuisce a costruire una rete di conoscenze e risorse che può guidare le future politiche culturali e di sviluppo urbano, rendendo ogni progetto una risorsa potenziale per il territorio, anche oltre la competizione.



CAPITOLO SECONDO

Il gruppo artistico Studio Azzurro

2.1. Verso Studio Azzurro: dalle immagini politiche alla pratica relazionale

Nascere nel 1949 ed essere giovani negli anni Settanta è il primo carattere in comune dei tre storici fondatori di Studio Azzurro: Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi. Raggiungere la maggiore età in anni di crescenti agitazioni politiche e di cambiamenti sociali decisivi, ha aperto loro la possibilità di farsi interpreti della grande ondata rivoluzionaria e creativa, politica ed esistenziale che ha attraversato l'intervallo temporale tra il 1968 e il 1977. In un contesto di lotte e rivendicazioni, la 'generazione della rivolta', come è stata definita da Nanni Balestrini e Primo Moroni in un testo manifesto del periodo⁷², ha potuto sviluppare un forte senso di comunità, risvegliando la sensibilità e il piacere del *fare* insieme.

È proprio in questa cornice di senso che si inserisce l'esperienza del 'Laboratorio di comunicazione militante' (LCM), un iniziale slancio verso la formazione di Studio Azzurro. Questo esperimento, avviato nel 1976, seppur di notevole intensità e importanza, si è concluso solo due anni dopo. Per comprendere la situazione politica italiana di quegli anni, bisogna considerare gli anni di piombo e il rapimento del presidente della Democrazia Cristiana Aldo Moro con il conseguente assassinio nel 1978⁷³. Tra i nomi dei quattro protagonisti del gruppo 'Laboratorio di comunicazione militante' troviamo Tullio Brunone, Giovanni Columbu, Ettore Pasculli, e, infine, Paolo Rosa. Saranno proprio le traiettorie, le esperienze e gli incontri di quest'ultimo che seguiremo più da vicino per arrivare a comprendere e a tracciare i contorni della genesi e dello sviluppo di Studio Azzurro. In questa esperienza più tarda, infatti, vedremo riproposto non solo il recupero dell'approccio laboratoriale e collettivo, già in nuce in LCM e di cui si propone come erede diretta e debitrice, ma anche la sensibilità dello sguardo finalmente volto alle immagini: in particolare, alle immagini in movimento.

⁷² N. Balestrini; P. Moroni, *L'orda d'oro 1968-1977. La grande ondata rivoluzionaria e creativa, politica ed esistenziale*, SugarCo Edizioni, Milano 1988.

⁷³ Per una maggiore comprensione del periodo, si consiglia di consultare i seguenti volumi: G. Sabbatucci, V. Vidotto, *Storia contemporanea. Dalla Grande Guerra a oggi*, Laterza, Roma 2019.

Diversamente da quanto sarà per Studio Azzurro, la dichiarazione d'intenti che dà l'avvio al 'Laboratorio di comunicazione militante' è profondamente critica: focalizzarsi sulla rappresentazione mediatica della violenza, indagarne e analizzarne le modalità operative. Le domande portanti, da cui scaturisce l'urgenza dell'esperienza sono: come il potere organizza la propria forza attraverso le immagini? Quali vie percorrere per avviare una riflessione sulla comunicazione visiva? È possibile fare informazione e smascherare quella tendenziosa attraverso un linguaggio a sua volta fatto di immagini?

Precursori della ricerca sul visivo, del linguaggio dei media e della comunicazione, lo sguardo e l'esperienza del Laboratorio di Comunicazione Militante, sono stati di forte ispirazione per l'avvio della bottega Studio Azzurro.

Approfondiamo insieme le ragioni di questa affermazione. È importante ricordare che gli anni '60 contribuiscono, con il grande boom economico, a creare e ad alimentare la società dei consumi, e con essa, nuove forme culturali. Sono gli anni della diffusione massiccia delle luci blu degli schermi e delle televisioni nelle case come beni di consumo sempre più richiesti e popolari. Non si tratta di beni neutrali. La potenzialità di questi canali di informazione come mezzi di strumentalizzazione, per entrare non soltanto nelle case, ma anche nelle coscienze delle persone, non mancherà di fare sentire il suo impatto sulla società⁷⁴. I media, infatti, non hanno mai diffuso così tante immagini, e lo scopo del Laboratorio LCM è proprio quello di smascherare gli inganni visivi che si celano dietro agli strumenti di comunicazione di massa. Analizzarne l'uso tendenzioso, la loro mancanza di neutralità, la loro parzialità nel veicolare un messaggio specifico. Le immagini, infatti, non solo possono aiutare a costruire e a diffondere il consenso, ma anche ad innescare comportamenti sociali e posizionamenti politici. L'obiettivo del Laboratorio si configura quindi come quello di prendere le distanze dalle strategie d'informazione fondate sulla distorsione della realtà e sul terrore mediatico, offrendo un'alternativa e proponendo un sistema di comunicazione

⁷⁴ R. Serra "Television Delivers People" (1973). Video-saggio didattico che condanna la televisione come mezzo di propaganda; cfr. I media bruciano (1975) degli Ant Farm; collettivo newyorkese Paper Tiger Television "guerriglia televisiva" che producevano resoconti alternativi delle notizie del momento. PM Magazine (1982-89) di Dara Birnbaum che manipolava il filmato dell'omonima trasmissione televisiva mettendo in mostra le nuove tecniche di fascinazione televisiva. (Cfr. Foster, H. et al., *Arte dal 1900*, Zanichelli, Bologna 2006, p. 605).

collettivo, della militanza. Come si evince dal titolo del loro testo manifesto: *L'arma dell'immagine. Esperimenti di animazione sulla comunicazione visiva*, la matrice politica che informa le operazioni del gruppo è molto forte e ben radicata sin dalla fondazione. «Un'arte che si fa politica⁷⁵», direbbe Benjamin.

In quegli stessi anni, siamo intorno al 1975, Paolo Rosa continua risolutamente a portare avanti la sua esplorazione del visivo attraverso la lente della grammatica politica. Sperimenta così anche un diverso approccio alla comunicazione visuale, dedicandosi alla realizzazione di alcune tavole per Linus, rivista a fumetti di riferimento nel panorama della cultura e contro-cultura giovanile. È proprio il direttore di allora, Oreste Del Buono⁷⁶, a proporgli di scrivere una storia per immagini sulla vicenda del bandito Salvatore Giuliano⁷⁷. A questa seguirà la storia del caso Wilma Montesi⁷⁸. Con *'Salvatore Giuliano, bandito'*, pubblicato su Linus in due puntate nei mesi di maggio e giugno, è nato ufficialmente un nuovo genere di cartoon: il fumetto-documento⁷⁹. Un giornalismo che si facesse sempre più politico appariva ormai fondamentale in quegli anni di piombo (1960 - 1980), e Paolo Rosa continuava così a focalizzare la sua attenzione sulle immagini politiche. Si tratta infatti di un artista che è, innanzitutto, un pensatore parresiaista, capace di dialogare e confrontarsi apertamente con il suo tempo presente.

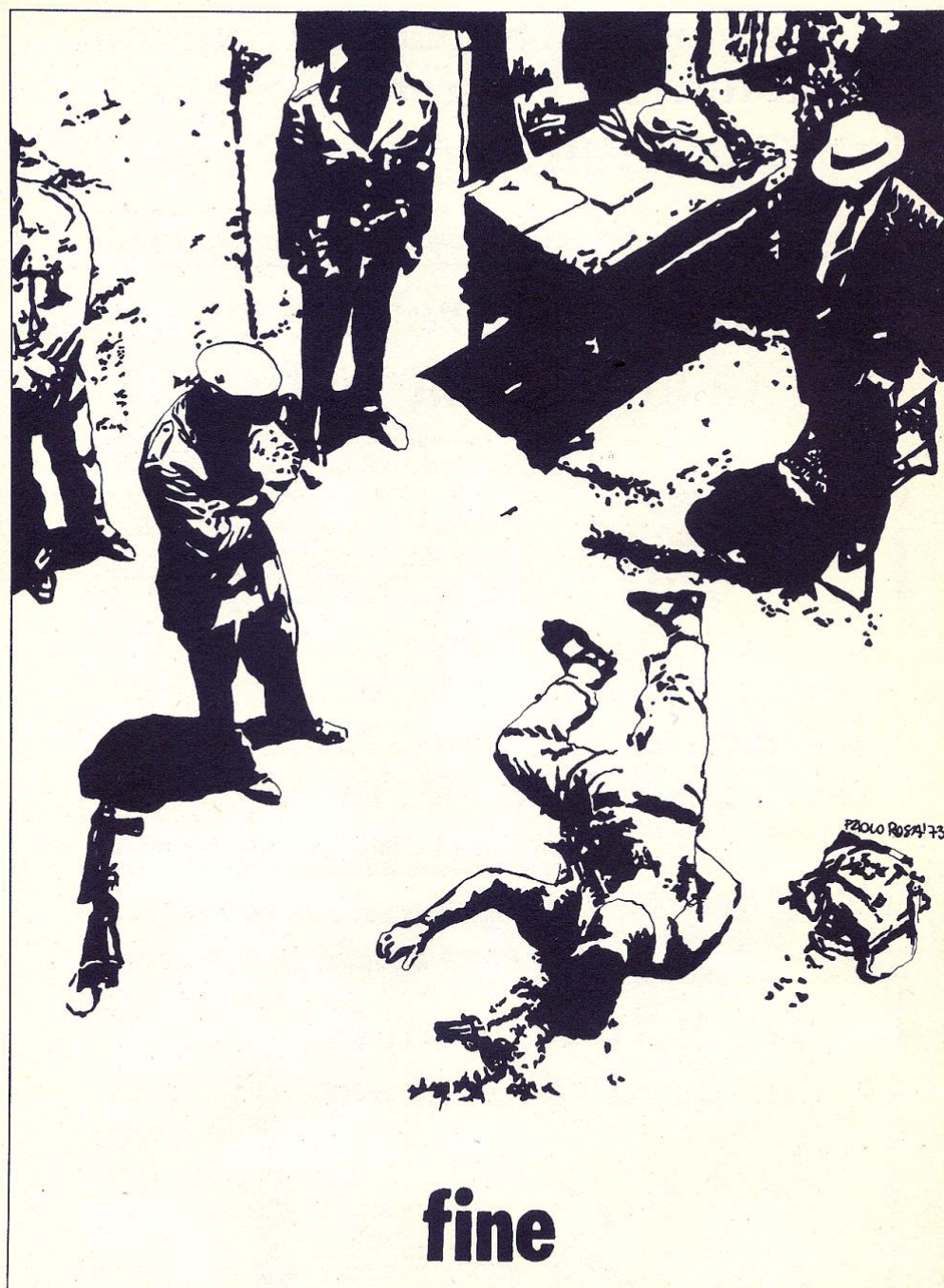
⁷⁵ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, tr. it. di E. Filippini, Einaudi, Torino 2000.

⁷⁶ Oreste Del Buono (1923-2003) è stato uno scrittore, giornalista, traduttore e critico letterario italiano. Figura eclettica della cultura italiana del Novecento, ha collaborato con numerose testate giornalistiche e diretto riviste di prestigio come Linus, contribuendo alla diffusione del fumetto d'autore in Italia.

⁷⁷ Salvatore Giuliano (1922-1950) fu un bandito siciliano attivo nel secondo dopoguerra, noto per il suo ruolo nel separatismo siciliano collaborando con il Movimento Indipendentista Siciliano. È ritenuto responsabile della strage di Portella della Ginestra del 1° maggio 1947. Le autorità lo considerarono un pericolo per l'ordine pubblico e avviarono una lunga operazione per la sua cattura. Giuliano venne ucciso il 5 luglio 1950 a Castelvetro. Secondo la versione ufficiale, morì in uno scontro a fuoco con i Carabinieri, ma le circostanze della sua morte restano oggetto di dibattito storico.

⁷⁸ La vicenda Wilma Montesi riguarda il ritrovamento del corpo senza vita di una giovane donna, Wilma Montesi, il 9 aprile 1953 sulla spiaggia di Torvaianica (vicino a Roma). L'iniziale ipotesi di morte accidentale venne presto messa in discussione, dando origine a uno dei più noti scandali dell'Italia del dopoguerra e alimentando un vasto dibattito mediatico. Il caso rimase irrisolto.

⁷⁹ Articolo scritto da Tullio Fazzolari sull'Espresso, 1975.



73

Fig. 3. Disegno di Paolo Rosa per il fumetto-documento *Salvatore Giuliano, bandito* apparso su Linus in due puntate nei mesi di maggio e giugno 1975.

Interrogare le immagini politiche significa, per Rosa, riflettere sulle pratiche dell'immaginario contemporaneo. In questo modo non è difficile capire lo spostamento di sguardo, la de-territorializzazione e il ri-posizionamento dello stesso: dalle immagini politiche «come un atto di impegno verso il proprio tempo⁸⁰» alle immagini elettriche come «componente essenziale del linguaggio sociale e dell'immaginario contemporaneo⁸¹».

La pratica relazionale, le dinamiche di una bellezza diversa e un modo di sentire il proprio operare come un atto di impegno verso il proprio tempo. Con Studio Azzurro, per trent'anni mi sono immerso tra quei linguaggi tecnologici che stavano generando la grande trasformazione, non per il fascino dell'innovazione fine a se stessa, ma per il suo essere componente essenziale del linguaggio sociale e dell'immaginario contemporaneo. E nell'interattività, che di essa è l'espressione più significativa, ricercare l'elemento inedito per innescare pratiche partecipative, dialogo e una nuova estetica⁸².

Sono queste le parole di Paolo Rosa, artista plurale che in Studio Azzurro porterà gli insegnamenti di quegli anni densi di avvenimenti e arricchimenti umani e culturali. Successivamente avremo modo di osservare come la matrice politica sia rimasta solidamente ancorata al pensiero di Studio Azzurro: in particolare, prendendo in esame il testo programmatico della loro pratica artistica *L'arte fuori di sé*⁸³. Per il momento quello che importa sottolineare è come la pratica relazionale e partecipativa, il linguaggio sociale e l'attenzione per le espressioni del contemporaneo rappresentino la prima grande eredità culturale di Studio Azzurro. E come questa eredità sia derivata in gran parte dall'esperienza del Laboratorio di Comunicazione Militante. Pertanto, LCM assume un'importanza cruciale nel nostro discorso e non può essere trascurato nell'ottica di mappare e avviare una genealogia completa di Studio Azzurro.

L'esperienza del Laboratorio ebbe vita breve. Quanto realizzato da LCM si sono concretizzate anche in alcune esposizioni artistiche. Pensiamo in particolare a quella

⁸⁰ P. Rosa in A. Madesani (a cura di), *Armamentari d'arte e comunicazione. L'esperienza del «Laboratorio» di Brunone, Columbu, Pasculli, Rosa negli anni della rivolta creativa*, Dalai Editore, Milano 2012, p.17.

⁸¹ *Ibid.*

⁸² *Ibid.*

⁸³ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2019.

del marzo 1975, quando Ettore Pasculli espone, con altri membri del Laboratorio tra cui Leonardo Sangiorgi – altro storico fondatore di Studio Azzurro – la mostra *Le stragi italiane e la violenza come linguaggio*, presso il Salone del Grechetto di Milano. O ancora, al lavoro alla Biennale di Venezia del 1976 (18 Luglio - 10 Ottobre) a tema ‘ambiente come sociale’. Paolo Rosa ce ne chiarisce così gli intenti: «era uno studio dell’iconografia che noi chiamavamo allora del potere con taglio fortemente ideologico, dove si cercava di capire attraverso quali stereotipi e deformazione dell’immagine il potere riuscisse a trasmettere dei segnali molto forti, le comunicazioni cosiddette “deformate” che facevano opinione⁸⁴».

Attraverso queste azioni, il gruppo del Laboratorio inizia a raccogliere sempre più consenso, attirando su di sé le attenzioni di alcune personalità piuttosto attive e influenti in campo culturale. È il caso di Ugo La Pietra, che insieme a Franco Mazzucchelli ed Ettore Pasculli nel Novembre del 1976 cura la prima esposizione del ciclo di mostre che costituiscono *Arte e Società. Arti visive e ambiente* presso il Centro Internazionale di Brera, in via Formentini 10. A pochi passi dal Centro, in quella che oggi è una delle sedi dell’Accademia di Brera, si trovava la chiesa di San Carpofo. All’epoca dell’esposizione, tuttavia, si trattava di uno spazio abbandonato al degrado da oltre vent’anni. Così, il 20 Novembre 1976 i giovani del Laboratorio insieme ad altri compagni, tra i quali anche Fabio Cirifino occupano la chiesa sconsacrata di San Carpofo per rispondere alla forte esigenza di trovare uno spazio per le proprie manifestazioni. Grazie a Fabio Cirifino, direttore della fotografia di Studio Azzurro, ne abbiamo anche una testimonianza fotografica.

⁸⁴ L. Meloni, *L’immagine come controinformazione. Le esperienze del Laboratorio di Comunicazione Militante e di videobase*, Electa, Napoli 2009, p.46.



Fig. 4. Fotografia del gruppo Studio Azzurro durante l'occupazione di San Carpoforo. Da sinistra Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi e Fabio Cirifino.

San Carpoforo diventa così il primo centro culturale e sociale d'Italia⁸⁵ e darà l'avvio a una nuova esperienza: la 'Fabbrica di comunicazione' di San Carpoforo. Di questa esperienza ne farà parola anche Nanni Balestrini⁸⁶. Un luogo, questo, che si rivelerà di estrema importanza per Studio Azzurro. In particolare, per la rete di conoscenze e amicizie che è stato in grado di creare e sviluppare. Basti pensare ad alcune figure di spicco che lo hanno sostenuto e attraversato, come Brian Eno, l'Odin Theater, Peter Kubelka, Gabriele Basilico, David Cooper⁸⁷. Molti di loro, infatti, ritorneranno a incrociare la storia di Studio Azzurro, che insieme a Gino Di Maggio e alla Fondazione Mudima, avvierà importanti percorsi di video-documentazione e video-testimonianza delle avanguardie artistiche internazionali. In particolare, questa iniziativa di editoria d'arte in video, fa opera di documentazione sugli artisti, performers, poeti e musicisti

⁸⁵ *Ivi*, pp. 8/9.

⁸⁶ N. Balestrini, P. Moroni, *L'orda d'oro 1968-1977. La grande ondata rivoluzionaria e creativa, politica ed esistenziale*, Feltrinelli, Milano 1988.

⁸⁷ Noto come guru sudafricano dell'anti-psichiatria.

incontrati nel loro percorso o che gli hanno richiesto una collaborazione. L'obiettivo del lavoro è quello di mettere a disposizione questa memoria, renderla disponibile ad una funzione informatica e divulgativa. Come affermano loro stessi, è «una memoria registrata che, pur non potendo restituire il fascino comunicativo dell'opera dal vivo, egualmente può prospettarne un altro svelando il livello meno “espositivo”, meno apparente del lavoro, presentandolo nel suo divenire dinamico». E proseguono individuando la natura formativa dei contenuti: «certo lo sguardo resta pur sempre il nostro, ma in primo piano vuole esserci il rispetto attraverso una documentazione “mediata”, non “alterata”. Non possiamo dimenticare l'impressione che ci fecero, molti anni fa, i filmati di Namuth sui gesti di Pollock o sulle pennellate decise di De Koonig [...] o le belle foto di Ugo Mulas fatte negli studi degli artisti. Furono documenti formativi [...] e a questa funzione formativa in qualche modo si ispira questa nostra iniziativa d'editoria d'arte in video⁸⁸».

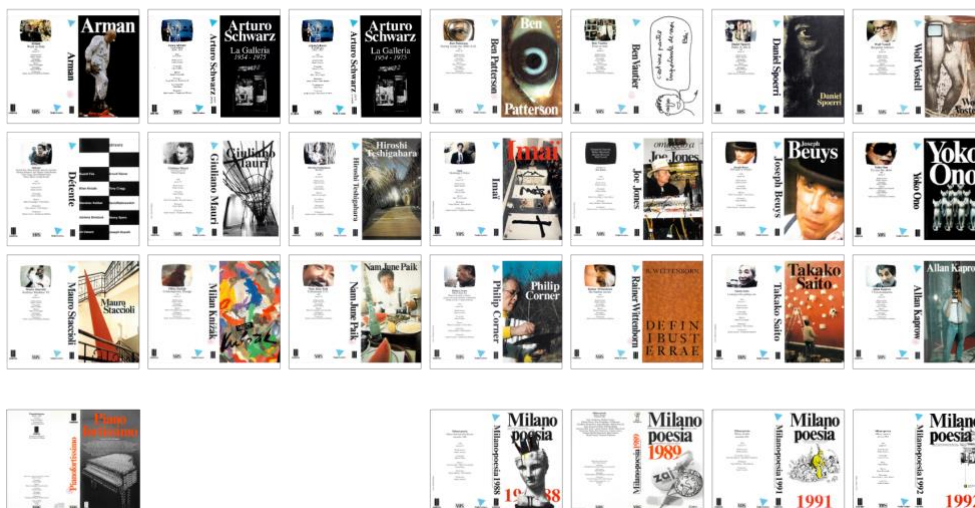


Fig. 5. Fotografia delle copertine dei videodocumenti realizzati da Studio Azzurro e Fondazione Mudima nelle collane “Mudima”, “Milanopoesia” e “Archivio”.

Nel Dicembre 1976, A Mantova, presso la Casa del Mantegna, il gruppo del Laboratorio porta in mostra l'informazione deformata con ‘Strategia di Informazione’. Paolo Rosa, nel riferirsi alla loro prassi artistica, inizia a spostare il discorso dai riferimenti culturali del mondo della comunicazione, curvandolo sempre di più verso

⁸⁸ Da un documento contenuto in Studio Azzurro Archivio.

il linguaggio dell'arte in senso proprio. Abile nel contestualizzare e legittimare la loro pratica in una cornice di senso più ampia, trovando corrispondenze, sopravvivenze e analogie con la storia dell'arte.

Rispetto al ready made duchampiano cercavamo di prendere questi oggetti mediatici, materiali e riportarli in una realtà che o li svelava o li mutava. La nostra non era così lontana dalla decontestualizzazione duchampiana. Quello che lui faceva con gli oggetti noi lo facevamo con i materiali mediatici. Facevamo esplodere la fotografia che diventava gigantografia e la riproponevamo per uno sguardo diverso, ma a differenza sua fuori dalle gallerie. Mi piace inoltre trovare un'altra analogia con lui: Duchamp capisce che questo gesto estremo si deve interrompere. Il suo è un segno di consapevolezza molto potente. *Anche noi, magari inconsciamente, abbiamo capito che dovevamo interromperci.* Nel nostro intimo doveva per forza finire la fase trasgressiva, provocatoria⁸⁹.

E a questo punto, interrotto il gesto e abbandonata la fase trasgressiva e provocatoria si muovono i passi decisivi per comporsi in un'altra formazione, verso, cioè, la nascita di Studio Azzurro⁹⁰.

2.1.1. Studio Azzurro: bottega del terzo millennio

Carlo Carrà⁹¹ sosteneva che per riuscire a leggere nella giusta luce i diversi momenti della storia dell'arte, devono passare almeno trent'anni. Dal 1982, nascita di Studio Azzurro, ne sono passati ormai più di quaranta. A distanza di tanti anni, è pertanto importante tornare a leggere ed analizzare la ricerca artistica e l'opera del gruppo, presentandoli con sguardo rinnovato.

Un'anima, tante mani. Così ama presentarsi il gruppo milanese che nei primi anni '80, abbracciando la rivoluzione digitale, ha deciso di cogliere la sfida di far dialogare le evoluzioni delle nuove tecnologie con le maggiori espressioni artistiche. I fondatori

⁸⁹ L. Meloni, *L'immagine come controinformazione. Le esperienze del Laboratorio di Comunicazione Militante e di videobase*, Electa, Napoli 2009, p. 14, nota 37.

⁹⁰ Per maggiori approfondimenti sull'argomento vedi anche: Laboratorio di comunicazione militante, *L'arma dell'immagine. Esperimenti di animazione sulla comunicazione visiva*, Gabriele Mazzotta editore, Milano 1977.

⁹¹ L. Meloni, *L'immagine come controinformazione. Le esperienze del Laboratorio di Comunicazione Militante e di videobase*, Electa, Napoli 2009, p. 14.

sono tre giovani curiosi e appassionati, con tante parole e immagini in comune. Dopo gli studi all'Accademia di Brera, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi decidono infatti di unire le loro energie creative, incanalandole nell'esplorazione delle arti visive, passando dalla teoria alla pratica. Insieme a Fabio Cirifino, formatosi presto sul campo nello studio fotografico di Aldo Ballo⁹², trovano la loro cifra stilistica. Con essa, anche la propria prima sede. Lo studio fotografico di Cirifino apre infatti le porte al pionieristico progetto artistico, ormai celebre in territorio nazionale e internazionale, che porta il nome di Studio Azzurro⁹³. In vigile ascolto al contemporaneo, seppur solidamente ancorati alla storia dell'arte, osservano e interpretano la realtà a partire da punti di osservazione differenti in grado di arricchirne le produzioni. Ad affiancare l'attività artistica, è inoltre da sottolineare l'attenzione che lo Studio ha da sempre riservato alla dimensione della ricerca, che si può infatti ritrovare nelle immagini delle opere, in grado di citare ed evocare i grandi classici dell'arte italiana. Laboratorio di ricerca artistica paragonato a una bottega rinascimentale, grazie alla sua visione insieme innovativa e conservativa, Studio Azzurro diventa così un vero e proprio riferimento per il panorama artistico italiano, in grado di attirare su di sé le attenzioni di celebri esperti, critici e artisti.

Come osservato, l'avvicinamento è avvenuto anche grazie all'esperienza del Laboratorio di Comunicazione Militante, così come a quella della Fabbrica di comunicazione di San Carpoforo. È proprio lo stesso Paolo Rosa a dichiararlo:

ci interessava sottolineare un diritto sociale a produrre, a inventare. La dimensione del Laboratorio e della Fabbrica, di conseguenza, doveva scatenare in chi partecipava un immaginario creativo. È un patrimonio questo che mi sono portato a Studio Azzurro⁹⁴.

⁹² Aldo Ballo (1928-1994) è stato un celebre fotografo italiano, noto per il suo contributo alla fotografia di design e architettura. Insieme alla moglie Marirosa Ballo ha fondato lo studio Ballo, che ha collaborato con alcuni dei più importanti designer italiani del XX secolo, tra cui Achille Castiglioni, Ettore Sottsass e Marco Zanuso. Le sue immagini, caratterizzate da una precisione formale e un uso sapiente della luce, hanno contribuito a definire l'estetica del design italiano, documentando oggetti iconici per aziende come Olivetti, Artemide e Alessi.

⁹³ Tra gli storici fondatori, nel 1995, si aggiungerà, per un breve periodo, anche Stefano Roveda.

⁹⁴ *Ivi*, p. 10.



La centralità dell'idea del *fare* insieme, del coinvolgimento e della partecipazione, si è tradotta in una volontaria perdita di autorialità. La perdita di autorialità è stato uno dei cuori pulsanti della riflessione del Laboratorio, capace di superare il feticismo dell'arte nei confronti dell'autore⁹⁵. Questa eredità è stata consacrata da Studio Azzurro. Pertanto, è molto complesso parlare dei fondatori di Studio Azzurro a titolo individuale: perché uno dei punti centrali della loro pratica artistica è quello di superare il mito dell'artista come genio creativo, venendosi così a definire come una pluralità: di idee, di spirito, di opere. Cercheremo quindi di individuare le esperienze condivise che hanno contribuito ad avvicinarli, prima di addentrarci nelle più celebri realizzazioni che li hanno resi noti nel panorama artistico nazionale e internazionale. Intorno al 1967, i ragazzi del gruppo Laboratorio Comunicazione Militante sentono il bisogno di trovare uno spazio proprio, unico, dove dedicarsi unicamente a ideare, creare e sperimentare. Decidono così di affittare un appartamento in Corso Garibaldi a Milano, allora una zona piuttosto economica e proletaria, diversante da oggi (pensiamo alle limitrofe Piazza Gae Aulenti e Corso Como), dando l'avvio ad uno Studio di sperimentazione artistica che chiameranno G 28. G come Garibaldi, l'indirizzo in cui si trovava lo Studio, e 28 come il numero civico. Lo studio, rimasto in attività fino al 1976, ha rappresentato “una vera e propria scuola⁹⁶”, un catalizzatore di idee e creatività per i personaggi più influenti della cultura dell'epoca che vi gravitavano intorno, così come per tutti i fondatori di quello che diventerà Studio Azzurro.

⁹⁵ A. Madesani nell'introduzione a *Armamentari d'arte e comunicazione. L'esperienza del «Laboratorio» di Brunone, Columbu, Pasculli, Rosa negli anni della rivolta creativa*, Dalai Editore, Milano 2012, p.5.

⁹⁶ *Ivi*, p.7.



Fig. 6. Fotografia di Fabio Cirifino, sede dello Studio G 28 in Via Garibaldi, Milano.

Negli stessi anni, infatti, anche il futuro direttore della fotografia di Studio Azzurro, Fabio Cirifino, ha uno studio che casualmente si trova nello stesso Corso, a pochi passi, al civico 24. Si tratta di uno studio fotografico personale, in cui si trasferisce nel 1971 dopo aver lasciato la bottega di Aldo Ballo, riferimento del design italiano. Luogo d'eccezione questo, in cui Cirifino aveva iniziato in tenera età a muovere i primi passi del suo iter di formazione lavorativa.

A differenza di Paolo e Leo⁹⁷, che hanno studiato, io non ho degli studi alle spalle, mi sono formato sul campo. Ho iniziato a lavorare molto presto, e, se ci penso, ho avuto davvero fortuna. L'esperienza con Ballo è stata fondamentale per me, è iniziata anche molto casualmente. Chissà che sarei diventato altrimenti. Ho imparato tutto lì. Aldo mi ha preso sotto la sua ala che avevo quindici anni, era il '64. Mio Zio, Enzo Ghiringhelli, lavorava da Ballo e così aveva saputo che cercava un fattorino. Un fattorino, poi: uno che va in giro in bicicletta, cercava. E così mi sono presentato. Il ragazzo di cui prendevo il posto mi dice: "ecco, queste solo le chiavi del box, giù c'è il box: ora pedala". Io non avevo nessuna voglia di andare a scuola. La prima commerciale ho fatto, l'istituto per ragionieri, poi mi sono fermato. Lì si studiavano materie come italiano, storia, geografia,

⁹⁷ Il riferimento è a Leonardo Sangiorgi, co-fondatore di Studio Azzurro.

matematica, stenografia, computisteria, dattilografia. Non mi andava. Così ho iniziato a tredici, quattordici anni a lavorare. Facevo l'imbianchino, il ciclista, il barista. Imparavo il *saper fare*, le professioni. Con Ballo ho imparato a conoscere la luce, la profondità, le inquadrature, i punti di vista. Ho fatto tutto il percorso da lui. Dopo essere stato fattorino sono diventato sviluppatore: lo sviluppo in B/N, lo sviluppo colore, la stampa, la camera oscura. Infine sono diventato assistente. Nell'arco di sette anni ho fatto tutto l'iter da Ballo. È stata una dinamica perfetta per conoscere e imparare le cose. Poi nel '69 sono andato militare e nel '70 Ballo mi ha invitato ad andare, a farmi la mia strada, e così è stato. Abbiamo collaborato per altri tre o quattro anni ma nel 1972 ho deciso di fondare il mio studio personale⁹⁸.

Esattamente dieci anni dopo nascerà Studio Azzurro, che recupererà l'idea, poi messa in pratica, di scuola di mestiere nel senso rinascimentale incarnato da Ballo: una bottega del terzo millennio.

Inserto 1 - STUDIO AZZURRO BOTTEGA DEL TERZO MILLENNIO⁹⁹

Progetto di mostra - non realizzato (2002, Fonte: Archivio dei progetti non realizzati di Studio Azzurro)

Ciò che interessa evidenziare in questa esposizione, per una volta non è tanto il risultato del lavoro di ricerca che Studio Azzurro svolge da venti anni indagando nella relazione tra arte e nuove tecnologie, ma *il percorso, il processo che porta all'opera, le metodologie con cui ci si avvicina ad un esito realizzativo*, sia che si tratti di una installazione, uno spettacolo, un film, un pensiero.

La mostra potrebbe essere divisa in due parti:

BOTTEGA

Un ambiente interattivo di nuova produzione intitolato L'Alchimia.

RETROBOTTEGA

Disegni progettuali, fotografie di gruppi e di lavoro, 5 monitor che inviano vari backstage, 3 postazioni dvd con scelta a menù di tutte le documentazioni di studio azzurro, alcuni modellini.

Questi materiali saranno ordinati secondo un percorso.

⁹⁸ Da una conversazione con Fabio Cirifino in Studio Azzurro presso la *Fabbrica del Vapore*, giugno 2023.

⁹⁹ Progetto di mostra non realizzato che esplicita il concetto chiave di Bottega Studio Azzurro contenuto nell'Archivio Studio Azzurro del non realizzato.

Dopo venti anni di attività, ci sentiamo di ripercorrere la nostra vicenda che non è fatta solo di eventi e opere, ma anche di *processi progettuali, relazioni di lavoro e di amicizia, collaborazioni* e contributi indimenticabili, di umori e sentimenti. Particelle che hanno generato l'*atmosfera creativa di Studio Azzurro e la sua identità*.

Un grande *patrimonio affettivo ed esperienziale* che vorremmo esibire come un'opera, anzi: l'opera delle opere, proprio per sottolineare l'importanza che abbiamo dato a questo modo di lavorare e all'ambiente che si è creato.

Qualcuno ha definito questo luogo "una *bottega*". A volte noi stessi per raccontare le modalità della nostra attività ci siamo appellati a questo modello storico che ricorda un passato illustre della vicenda artistica. Un po' perché ci va di riaffermare ogni volta che si può la nostra tenace aderenza ad una identità storica che sentiamo profondamente come una radice, un po' perché ci piace la tenera provocazione che nasce dall'accostamento di questo termine così arcaico con gli elementi stupefacenti e inquietanti dell'universo tecnologico. Ma soprattutto per le caratteristiche che ha assunto il nostro lavoro in questi anni per volontà e necessità.

Ci riferiamo soprattutto al complesso intreccio tra *sperimentazione artistica, applicazione nel mondo della comunicazione e formazione dei giovani* che ha costituito il percorso quotidiano del nostro lavoro.

La sperimentazione è l'anima su cui poggia la nostra avventura. Se non ci fosse stata la determinazione, la voglia e la passione di indagare, provare, giocare, accanto alla volontà, come diceva I. Calvino, "di sporgersi dal davanzale fino al rischio del precipitare", non ci sarebbe stata nessuna storia, nessuna opera. Se tutto questo non l'avessimo ritrovato nelle persone che ci hanno accompagnato e con noi hanno formato questa strada, non ci sarebbe stata nessuna bottega.

Così come se non avessimo potuto confrontare i nostri lavori con un ambito più ampio di quello prettamente artistico, come *il settore della comunicazione e dell'impresa*, non avremmo potuto dare una vita economica alla nostra attività e non avremmo potuto confrontarci con una cultura più finalizzata, ma che conduce il gioco delle relazioni e dei grandi processi sociali, e quindi non avremmo avuto la sensazione di *entrare nel "gioco" di molte dinamiche che riguardano la nostra epoca*. E se questa relazione l'avessimo potuta gestire in un rapporto non solo di servizio ma di paritetico interesse, non avremmo potuto ricavarne preziose indicazioni ed esperienze.

Per ultimo, ma fin dall'inizio della nostra attività ci ha accompagnato una voglia di condividere le nostre esperienze senza farne un patrimonio esclusivo e gelosamente conservato, specie con i più giovani che hanno attraversato lo Studio o che si sono stabiliti al suo interno, o anche, che abbiamo incontrato in qualche seminario, in qualche workshop. Qui bisogna confessare che non è stato solo un

dare ma anche un ricevere in termini di energia e di conoscenza, se pensiamo soprattutto al fiato che occorre avere per rincorrere una tecnologia che sfugge in avanti con modalità spesso imprevedute e con linguaggi a volte ancorati a valori comportamentali e generazionali fortissimi.

Nell'intreccio di questi tre elementi riconosciamo *la pratica della bottega*. Anche se occorre leggere con cura il senso storico che ha avuto e quello, differente, che vogliamo dare noi.

L'artista (ma non si chiamava ancora così) aveva maturato la sua identità per alcuni secoli proprio nelle botteghe, nel clima vitale e allo stesso tempo impegnativo che proponevano. Lì imparava e distribuiva sapere, lì generava la sua personalità e imponeva la sua arte, lì viveva e generava la sua ricchezza. Lì aveva cresciuto anche la consapevolezza del suo ruolo e la necessità del suo operare, sino a giungere alla volontà di emanciparsi dal ruolo sociale minore che queste comportavano nel sistema delle corporazioni e arrivare a quella straordinaria figura d'artista-genio che ci ha proposto il Rinascimento. Il crogiuolo incandescente delle botteghe ha generato una delle più grandi e affascinanti rivoluzioni culturali della nostra storia.

Senza voler forzare la comparazione, ci pare che oggi ci troviamo in una dinamica simile, ma per molti versi rovescia. *Usciamo da un'epoca in cui la mitologia dell'artista ha creato intorno a sé una retorica della genialità e della follia*, attraverso l'azione trasgressiva (spesso sacrosanta) e l'isolamento, che si scontra con una rivoluzione dalle dimensioni mai prima ad ora viste, l'evoluzione tecnologica cioè, senza averne minimamente determinato il senso e senza averci partecipato se non in modo subalterno sino a far sostenere a Rudolf Arnheim che questa potrebbe risultare la prima epoca nella civiltà umana che non sente il bisogno di elaborare una vivente cultura artistica.

La rivoluzione "prospettica" maturata nelle botteghe e esplosa nelle teorizzazioni dei grandi artisti intellettuali, sembra davvero lontana secoli. Protagonisti non sono più gli artisti, ma i tecnologi, ancor più che gli scienziati, i finanzieri, i militari, i signori della comunicazione che spingono il mondo là dove lo vediamo andare. Senza cultura, senza sensibilità, senza buonsenso.

Mai come ora, di fronte alla drammatica dimostrazione che fa di sé questa contemporaneità, serve *il punto di vista dell'arte*, il suo ragionamento positivo, la sua forza significativa, la sua propensione a generare visioni e punti di vista altri.

Ma mai come ora però la sua azione sembra debole, confinata in sistemi autoreferenziali, erosa dalla invadenza creativa della potente comunicazione mediatica, annichilita nella propria afasia e sorprendentemente priva di alcuna curiosità.

Per questo occorre un nuovo crogiuolo, dove fondere i materiali esausti delle vecchie culture e *generare nuovi saperi*, nuove passioni.

Non sappiamo se questo sarà ospitabile nella forma delle antiche “botteghe”. A noi, che ci stiamo provando più o meno lucidamente, è parso che l'intreccio delle conoscenze, la condivisione delle esperienze, la tensione al dialogo, la molteplicità degli interventi, l'uso di nuovi linguaggi e le tante altre cose che lì si formano e crescono, abbiano creato un piccolo esempio che per lo meno vale la pena discutere e rivedere¹⁰⁰.

Abbiamo lasciato Fabio Cirifino nel 1972, quando, allontanatosi dalla bottega di Ballo, decide di fondare uno studio personale. Nel 1975 dà l'avvio, insieme ai fratelli Grazzani¹⁰¹ (ex Ugo Mulas¹⁰²), al suo studio in via Davanzati 5.

Nel 1978 prende forma *Studio Azzurro fotografico* in via Davanzati, Bovisa. Nasce da sei componenti che facevano precedentemente parte dello studio Ballo (Walter Grazzani (stampatore Ugo Mulas, Gianni Basso, Armando Bertacchi, Maurizio Fabbri, Massimo Sangiorgi, cugino di Leonardo). Poi nel 1979 diventano in otto con l'ingresso di Leonardo e Paolo in Studio Azzurro fotografico. Informalmente già dal 1976/1977 collaboravano insieme.

Il primo lavoro corale risale al 1979 con *Facce di festa*¹⁰³. Nel 1982 viene ufficializzato Studio Azzurro Produzioni film e video¹⁰⁴.

È fondamentale riflettere sulle variazioni del nome. Come si passa dall'attenzione riservata al fotografico a quella dedicata a film e video? Questo, infatti, non soltanto è

¹⁰⁰ Qui si conclude l'inserito testuale “Studio Azzurro bottega del terzo millennio”.

¹⁰¹ Il riferimento è a Roberta e Sergio Grazzani.

¹⁰² Ugo Mulas (1928-1973) è stato un fotografo italiano. Cfr: <https://www.tuttequellecose.com/speciale-mulas-3-l'esperienza-di-assistente-2-ugo-mulas-nel-ricordo-di-sergio-grazzani/>

¹⁰³ Girato nell'arco di poche ore a una festa tenutasi a Milano nel 1979, il film è una riflessione su un frammento di realtà giovanile dispersa e in cerca di nuovi riferimenti. I protagonisti sono giovani che, usciti da anni di intenso attivismo politico e di profondi cambiamenti sociali e culturali, stanno per entrare in un nuovo decennio vissuto all'insegna del rampantismo e dell'edonismo, gli anni Ottanta. *Facce di festa* è un documento attento ai comportamenti individuali, agli spunti originali, agli intenti comunicativi che vanno al di là di linguaggi inariditi. Il film è costruito assemblando materiale raccolto con diverse tecniche cinematografiche: camera nascosta, interviste comportamentali, immagini descrittive. Emerge il tentativo di creare un'interferenza delicata ma tenace tra narrazione dell'autore e percezione dello spettatore. (Ideazione Armando Bertacchi, Fabio Cirifino, Gianni Rocco, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi. Coordinamento Paolo Rosa. Laboratorio interviste Leonardo Sangiorgi. Fotografia Armando Bertacchi, Fabio Cirifino, Ercole Visconti. Operatori Claudio Casiraghi, Pippo Ciliberto. Aiuto operatore Maurizio Longhi, Raffaella Germoglio. Collaborazione alle riprese video Massimo Conti. Fonici Raffaele Mozzarelli, Enzo Piovan. Montaggio Anna Missoni. Consulenza musicale Ron Berni. Organizzazione e produzione esecutiva Cristina Bay).

¹⁰⁴ Cfr. *Studio Azzurro. Film e video*, Silvana Editoriale, Milano 2016.

un passaggio di fondamentale importanza per l'identità di Studio Azzurro, ma si inserisce anche in stretta relazione con l'immaginario contemporaneo. La volontà, cioè, di entrare in relazione con il proprio tempo presente.

I fondatori dello Studio vengono usualmente presentati così, seguendo le loro competenze: Fabio Cirifino alla fotografia, Paolo Rosa alle arti visive e al cinema, Leonardo Sangiorgi alla grafica e all'animazione. Ed è proprio lo stesso direttore della fotografia che, nello spiegare la transizione di Studio Azzurro fotografico a Studio Azzurro Produzioni film e video, dichiara che la fotografia perdeva di senso in quei tempi¹⁰⁵. Per parafrasare le parole di Barthes “la fotografia appartiene al passato”. Da questa consapevolezza nasce l'idea di dedicarsi alla creazione di immagini animate, in movimento.

L'identità grafica rispecchia a pieno titolo quest'idea di movimento. Il logo, o linguetta, a seconda di come ci si intenda riferire, ricorda infatti da vicino il concetto di *flipbook*, così descritto da Benjamin:

Esse (le immagini) scattano veloci una dopo l'altra come le pagine di quei libriccini dalla robusta rilegatura che tempo addietro furono gli antesignani dei nostri cinematografi. Con una leggera pressione il pollice scorreva lungo il taglio delle pagine, ed ecco che per qualche secondo sfilzano delle immagini che poco o nulla si distinguevano le une dalle altre. Nella loro rapida corsa erano riconoscibili

STUDIO AZZURRO 

Fig. 7. Il logo di Studio Azzurro

Studio Azzurro ha ipotizzato una forma di scrittura attraverso le immagini in movimento. Un pensiero e un agire sperimentale¹⁰⁶. Uno Studio che non soltanto conserva e produce, ma riflette su e con le immagini avviando dei laboratori di pensiero. Oltre all'impegno politico e sociale, infatti, espressosi in particolare

¹⁰⁵ Da una conversazione con Fabio Cirifino in Studio Azzurro presso la Fabbrica del Vapore, giugno 2023.

¹⁰⁶ Si potrebbe ipotizzare quella di Studio Azzurro come una “forma di scrittura” degli studi culturali. Su questo M. Cometa, *Dizionario degli studi culturali*, Booklet, Milano 2004, p. 147.

nell'esperienza del Laboratorio di Comunicazione Militante, elementi di unione del gruppo e occasioni d'incontro sono stati quindi la città di Milano e il Liceo artistico di Brera. Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi si sono infatti conosciuti sui banchi di scuola, condividendo anche l'Accademia di Belle Arti di Brera, nella quale da studenti diventeranno professori. È proprio grazie al loro impegno che nascerà la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Brera (Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate).

Anche in Accademia hanno provato a portare alcuni punti centrali di Studio Azzurro: il coinvolgimento del pubblico, i laboratori e la partecipazione. In questa cornice sono da leggersi i FOCUS¹⁰⁷, cicli di incontri nella Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte di Brera: un modo di sospensione di ogni attività, di fermare la scuola e di rivedere le modalità di apprendimento. Un insegnamento fondato sull'educare (e-ducere) più che sull'istruire. In questo senso, testi imprescindibili sono anche raccolti in *E manu capere. Sedici lezioni strane a Brera*. M. Dolci, P. Rosa, (a cura di), Scalpendi editore, Milano 2012 nella collana Quaderni di ricerca Nuove Tecnologie dell'Arte. Gli incontri e la raccolta dei videodocumenti sono stati infatti a loro volta un progetto pionieristico. Per la prima volta troviamo riuniti studiosi che si affermeranno negli anni come la vera e propria intelligenza in riferimento agli studi filosofici, estetici e mediali.

Attraverso l'attività di ricerca e di documentazione, Studio Azzurro inseguiva l'idea che l'arte conquistasse un ruolo attivo nella società, spinti dal desiderio di quegli anni di cambiare le cose. Di un fare insieme governato da differenti discipline e competenze, linguaggi trasversali e trans-disciplinari¹⁰⁸. Il video stesso è inteso come forma e pratica artistica. La sperimentazione, specialmente con i videotape, è fondamentale: «non puoi entrare in possesso di un sistema di lettura grammaticale di un linguaggio, se non conosci come lo strumento funziona tecnicamente»¹⁰⁹.

Nel 2005 Studio Azzurro ha trovato la sua sede definitiva, dove si trova ancora oggi, presso la Fabbrica del Vapore a Milano. Si tratta di uno spazio multi-valente che

¹⁰⁷ Tra i relatori di questi incontri segnaliamo: Antonio Caronia, Roberto Diodato, Gillo Dorfles, Maria Grazia Mattei, Pietro Montani, Carlo Sini, Tommaso Tozzi.

¹⁰⁸ E. Longari (a cura di), *Paolo Rosa. Un artista plurale*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2016.

¹⁰⁹ L. Meloni, *L'immagine come controinformazione. Le esperienze del Laboratorio di Comunicazione Militante e di videobase*, Electa, Napoli 2009, p. 11, nota 27.

recupera nel nome l'esperienza di Fabbrica di Comunicazione di San Carpoforo e nella pratica il modello di 'stazione creativa' ideato da Studio Azzurro. Il progetto nasce dalla precisa esigenza di dare vita nella città di Milano a un centro di produzione culturale giovanile. Viene individuata la grande area industriale dimessa tra le vie Procaccini, Messina e Nono, ex sede dell'azienda Carminati e Toselli che fino al 1936 aveva prodotto locomotive e vetture tranviarie. Le finalità dell'Amministrazione sono quelle di rendere la Fabbrica del Vapore un luogo dove i giovani possano essere sia i protagonisti che i fruitori delle attività e degli eventi; uno spazio aperto alle nuove proposte e in collegamento con le realtà più vitali della città e della scena internazionale, un polo di riferimento dove poter coniugare cultura e produzione. Nel 2000 vengono avviati i lavori di ristrutturazione dei vari immobili e, sulla base di un bando pubblico, si selezionano i progetti relativi alle diverse attività creative che coinvolgono direttamente i giovani. Studio Azzurro si iscrive, come iniziativa di insediamento e di attività culturali nel centro della città di Milano, in questa specifica progettualità¹¹⁰.

2.1.2. Le collaborazioni

Merito di Studio Azzurro è quello di aver saputo fare rete con il tessuto culturale dell'epoca, contribuendo a nutrirlo e ad arricchirlo. Le loro opere sono state capaci di entrare nell'immaginario collettivo, e ancora oggi le loro immagini in movimento continuano ad essere punti di riferimento che ritroviamo nei manuali di storia dell'arte e del cinema. Studio Azzurro ha saputo creare una propria cifra artistica unica, capace di distinguersi da tutto ciò che si era visto fino ad allora.

A nutrire queste relazioni sono state fondamentali tanto l'esperienza del Laboratorio di Comunicazione Militante quanto quella di Ballo: tanto per il concetto di bottega quanto per le collaborazioni che sono stati in grado di portare avanti. Aulenti, Boeri, Vigo, Sottsass, Castiglioni, Rossi, Bellini, Michele De Lucchi sono solo alcuni dei nomi che hanno gravitato intorno allo Studio Ballo. Allo stesso modo, attraverso l'esperienza del Laboratorio e dell'occupazione di San Carpoforo, si è generato un

¹¹⁰ Paolo Rosa negli anni diventerà anche Presidente della Associazione Fabbrica del Vapore.

ambiente creativo e solidale, animato da personalità della cultura, il cui contributo ha influenzato e plasmato profondamente l'attività culturale dell'epoca. Oltre alle rappresentazioni artistiche, il gruppo ha contribuito in modo significativo a trasformare l'identità socio-culturale italiana attraverso il suo impegno politico, la dissidenza, la resistenza e la promozione di un fare nuovo e diverso. Studio Azzurro si è integrato profondamente nel tessuto culturale italiano del secondo Novecento, abbracciando le culture giovanili e del dissenso, sperimentando con i nuovi media e le avanguardie artistiche, e aprendosi all'incontro con l'altro.

Spicca il nome di Gino Di Maggio, animatore della cultura milanese e stretto amico dei componenti dello Studio. In particolare, è stato di fondamentale importanza nel portare la conoscenza del movimento Fluxus in Italia.

Fluxus è un movimento di artisti uniti dallo sconfinamento radicale dell'azione artistica nel 'flusso' della vita quotidiana – un'attitudine che porta a rivalutare gli atti e i gesti più elementari, rivendicandone l'intrinseca artisticità. Nella Milano di fine anni Ottanta, Gino Di Maggio diede vita alla fondazione Mudima per l'arte contemporanea. Mudima, tra il 1990 e il 1994, ospitò mostre e azioni performative di un grande numero di artisti Fluxus. Per noi fu un momento molto importante. Incontrare e conoscere questi artisti segnò profondamente la nostra visione e il nostro percorso¹¹¹.

In collaborazione con la Fondazione Mudima, Studio Azzurro realizzò una preziosissima raccolta documentale di Videodocumenti, oggi disponibili in rete, che rispecchiano in buona parte la rassegna realizzata tra il 1990 e il 1994. Tra questi: Nam June Paik (1991), Yoko Ono (1991), Wolf Vostell (1990), Allan Kaprow (1991), Arman (1991), Ben Vautier (1991), Daniel Spoerri (1991), Milan Knizak (1991), Imai (1992), Ben Patterson (1992), Mauro Staccioli (1992), Omaggio a Joe Jones con G. Guerini, W. Marchetti, D. Mosconi, W. Vostell (1993), Arturo Schwarz (1995), Giuliano Mauri (1996), Philip Corner (1993), Takako Saito (1993).

Alla figura di Gino Di Maggio è riconducibile anche Alfabeta, nata nel 1979 per volontà di Nanni Balestrini. Il progetto culturale ha preso vita nel 1975 attraverso una rivista chiamata "α-beta. Laboratorio di critica delle arti visive, di storia dell'arte e", fondata proprio da Gino Di Maggio e George Brecht. La redazione è animata da Di

¹¹¹ Fonte: Studio Azzurro, FLUXUS, MUDIMA (<https://www.studioazzurro.com/in-corso/fluxus-mudima/>).

Maggio, Brecht, Gianni Emilio Simonetti, Gianni Sassi e Sergio Albergoni, che si avvalgono della collaborazione di Pasquale Alferj, Giuseppe Galante e Achille Bonito Oliva. La rivista si è concentrata sulla diffusione delle opere, delle iniziative e delle idee culturali legate alle avanguardie storiche, al situazionismo e in particolare al movimento Fluxus. Successivamente, dopo alcuni anni, il titolo è stato riutilizzato per una nuova rivista chiamata “Alfabeta. Mensile di informazione culturale”, che ha continuato a pubblicare contenuti culturali e informativi fino al 1988 per un totale di 114 numeri. La direzione di questa seconda fase è stata gestita da un comitato per dettare la linea editoriale composto da diverse personalità di spicco nel panorama culturale italiano. Oltre che da Gino Di Maggio e Gianni Sassi, ricordiamo Nanni Balestrini, Umberto Eco, Paolo Volponi, Antonio Porta, Maria Corti, Francesco Leonetti, Pier Aldo Rovatti e Mario Spinella. Il gruppo redazionale comprenderà in seguito Omar Calabrese, Maurizio Ferraris, Vincenzo Bonazza, Marisa Giuffra, Nino Trombetta e Carlo Formenti. Oltre ad Alfabeta, anche Gruppo 63¹¹² ha avuto forte dialogo con Studio Azzurro. Tra i membri più noti ricordiamo Nanni Balestrini, Umberto Eco, Edoardo Sanguineti, Alfredo Giuliani e altri. Il movimento si caratterizzava per la ricerca di nuove forme espressive, la sperimentazione linguistica e l’interesse per le avanguardie artistiche e culturali dell’epoca. A legare queste esperienze è proprio la matrice di sperimentazione che condividono. Si tratta di movimenti culturali prima che artistici o letterari. Il Gruppo 63 ha giocato un ruolo significativo nel contesto della controcultura e delle avanguardie degli anni ‘60 e ‘70 in Italia, influenzando le generazioni successive di scrittori e intellettuali. La maggior parte di queste personalità ha gravitato intorno a Studio Azzurro. In particolare, tra le collaborazioni più affezionate dello studio, vogliamo ricordare il decennio di Milano Poesia con Gianni Sassi. In queste realtà le idee proliferavano, in uno scambio esperienziale in cui i rapporti tanto di amicizia quanto di lavoro nascevano e si sviluppavano. Ne è un esempio la conoscenza con Giuliano Mauri, antesignano

¹¹² Il Gruppo 63 è stato un movimento letterario e culturale italiano nato nel 1963, da cui deriva il suo nome. Questo gruppo è stato fondamentale nell’evoluzione della letteratura e del panorama culturale italiano del XX secolo. Era composto da un insieme di scrittori, poeti, critici e intellettuali che condividevano l’obiettivo di rinnovare la tradizione letteraria e culturale italiana attraverso esperimenti e innovazioni linguistiche.

dell'impegno ecologico coniugato con la dimensione artistica, a cui lo Studio dedicherà il percorso espositivo *Architetture dell'immaginario*¹¹³ nel 2015.

Tra le collaborazioni non si può inoltre dimenticare la Compagnia Giorgio Barbieri Corsetti, la cui partecipazione finanziaria ha reso possibile la realizzazione di allestimenti che altrimenti non sarebbero stati realizzabili.

Grazie a questo spirito di relazione e condivisione di esperienze, i rappresentanti di Studio Azzurro sono stati capaci di tessere e creare ponti tra arte, cultura e territorio. Come affermano loro stessi «le nostre scelte, le nostre modalità hanno determinato di formare un'entità autonoma, organizzata, autosufficiente e svincolata per necessità e virtù dal sistema dell'arte. Sin dall'inizio ereditiamo questo nome, scegliamo di dare ad esso continuità derivando la nostra struttura dall'originario studio fotografico¹¹⁴».

Le opere e le collaborazioni interdisciplinari di Studio Azzurro, immerse nel mondo delle arti sperimentali, non solo hanno contribuito alla sensibilizzazione e alla ricerca, ma continuano a generare anche formazione e conoscenza. Attraverso un dialogo trasversale con le discipline della musica, dell'arte contemporanea e del teatro, Studio Azzurro è stato capace di sviluppare forti connessioni con i musei, reinventando gli allestimenti e proponendo nuovi modi di narrare e raccontare storie. Nel loro sviluppo artistico, la tecnologia si trasforma così una fonte di sperimentazione e creazione, permettendo la definizione di una poetica unica e originale.

Inserto 2 - Alfabetà¹¹⁵

Progetto di allestimento - non realizzato (2014, Fonte: Archivio dei progetti non realizzati di Studio Azzurro)

Studio Azzurro Archivio
memorie e incontri 1980-2014

Il risultato dei sedimenti visivi lasciati dal percorso di ricerca artistica di Studio Azzurro è un archivio ordinato per anno e argomento contenuto in nastri e dischi rigidi. Materiali eterogenei, frutto di *indagini sulle possibilità poetiche ed espressive dei linguaggi artistici in relazione al tempo e alle mutazioni prodotte*

¹¹³ Lodi, Ex Chiesa di San Cristoforo, Triennale Tra, 2015.

¹¹⁴ Tratto dall'archivio Studio Azzurro in "Perché Azzurro".

¹¹⁵ Progetto di allestimento non realizzato che esplicita l'importanza delle collaborazioni di Studio Azzurro contenuto nell'Archivio Studio Azzurro del non realizzato.

da quella “società dello spettacolo” di cui Studio Azzurro ha respirato atmosfere, vivendo molteplici esperienze in modo diretto.

Attraverso il *video*, sin dal principio *mezzo privilegiato di indagine*, Studio Azzurro ha raccolto immagini appartenenti ai mondi del design, dell’architettura, dell’arte. Lo sguardo è quello di un occhio attento, che posiziona la camera studiando il quadro, che plasma la luce e restituisce immagini leggere ed efficaci. Lo stesso sguardo ha creato opere *usando i linguaggi* del cinema, del documentario, del teatro, dialogando con la danza, la musica e *sperimentando le potenzialità delle tecnologie*.

I mezzi utilizzati per catturare immagini vanno dalle prime camere portatili ai molteplici formati di macchine per impressionare la pellicola.

Ogni opera realizzata da Studio Azzurro, che per natura è immateriale e perlopiù pensata per non persistere fisicamente nel tempo¹¹⁶, e spesso nemmeno adatta ad essere trasmessa su uno schermo, è stata documentata con fotografie e brevi video, così come ogni *incontro e collaborazione con altre realtà culturali* è stata memorizzata nel suo archivio.

Molti sono gli omaggi e gli incontri con artisti come Brian Eno, Achille Castiglioni, Ettore Sottsass, Giuliano Mauri, Nam June Paik, Fabrizio De André, Jacques Derrida, Gianni Sassi e tanti altri. Altrettante le testimonianze di esposizioni o performance in gallerie tra cui anche la Fondazione Mudima. Quattro gli anni in cui sono state raccolte le testimonianze di Milano Poesia.

Questo percorso ha portato a riflettere sui valori della *memoria*, della *conoscenza*, del *territorio* in cui viviamo e della necessità di relazionarsi con un *pubblico allargato*.

Uno spaccato della *realtà artistica*, delle *controculture* e della *società* degli ultimi trent’anni, presentati da uno sguardo inedito e lontano dai percorsi convenzionali.

Per proporre dei materiali dell’archivio di Studio Azzurro si può immaginare di preparare una serie di video documenti, che presentino, attraverso lo scandire del tempo dal 1980 ad oggi, alcuni momenti significativi che hanno segnato il suo percorso e *le connessioni con altre realtà culturali e artistiche*.

Su www.studioazzurro.com è raccolta una documentazione dei lavori realizzati da Studio Azzurro; nella sezione video documenti è disponibile una raccolta degli altri materiali contenuti in archivio.

Dell’archivio, in parte anche inedito, proponiamo un’ipotesi, per iniziare a dare una forma a questi filmati per Alfaville: un omaggio a Giuliano Mauri composto da tre dei lavori realizzati tra il 1986 e il 1998 e un’intervista a Vittorio Fagone¹¹⁷.

¹¹⁶ Qui il riferimento è all’estetica dell’invisibile: dalla sparizione dell’arte all’arte della sparizione.

¹¹⁷ Qui si conclude l’inserito testuale “Alfabeta”.

Come emerso, oltre alla creazione di opere di ricerca e su commissione, Studio Azzurro ha intrapreso un'intensa attività di documentazione del lavoro di altri artisti. Questo impegno ha dato vita a una ricca collezione di video-documenti, che catturano momenti di grande fermento per la cultura milanese, coinvolgendo diversi ambiti come l'arte, la poesia, l'architettura, il teatro e la musica. Tra gli esempi più rappresentativi ricordiamo il festival Milano Poesia (1988-92), le esposizioni dedicate al movimento Fluxus organizzate dalla Fondazione Mudima (1990-94) e le prime Lezioni di Industrial Design presso il Politecnico di Milano. Questa attività di documentazione, non solo offre uno spaccato di un'epoca artistico-culturale, ma riflette anche lo sguardo che Studio Azzurro ha sempre mantenuto sul lavoro degli altri.

2.1.3. L'estetica: ricerca, ambiti e temi di sperimentazione

A tutte le attività di Studio Azzurro si è sempre affiancata una autoriflessione sulla propria pratica artistica. Oltre trent'anni di pratiche in ambito artistico e didattico sono raccolte ne *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica*, che analizza criticamente il sistema dell'arte e le possibilità di riorientare lo sguardo e i modi di fare arte.

Esplorando le possibilità poetiche ed espressive delle nuove culture tecnologiche, Studio Azzurro realizza sperimentazioni con diversi formati: video-ambienti; ambienti sensibili e interattivi; percorsi museali; habitat narrativi; performance teatrali e film. L'ampia varietà delle tipologie di formato disegna un percorso artistico trasversale alle tradizionali discipline. In particolare, ogni formato punta a creare una connessione emotiva tra il visitatore e l'opera. La tecnologia viene quindi adottata per superare la tradizionale distanza tra pubblico e arte, destinata a modificare l'impatto sull'esperienza artistica. Proprio nei musei di Studio Azzurro, ripercorrendo gli scritti e i progetti, ritroviamo enucleata questa idea: le tecnologie come mezzo non come fine. Pensare il digitale come strumento per accrescere e non semplificare la conoscenza e l'interazione è – già in quegli anni – al centro della riflessione dello Studio, un pensiero sintetizzato nell'affermazione: “dalla sparizione dell'arte all'arte della sparizione¹¹⁸”.

¹¹⁸ Cfr. J. Baudrillard, filosofo e sociologo francese noto per le sue teorie sul postmodernismo, il cui pensiero rappresenta uno dei punti di riferimento di Studio Azzurro.

La smaterializzazione è intesa come conseguenza di un cambio di paradigma estetico, percettivo e culturale: «l'*heritage* ritorna ad assumere una dimensione attiva, produttiva di significati e svolte di larga portata [...] che stanno rimettendo in moto l'intera biosfera culturale: le infrastrutture digitali per loro natura sono progettate non solo nell'attività di fruizione, ma anche in quella di immettere nuovi contenuti e nuove forme di sensibilità¹¹⁹».

Oggi si è arrivati alla consapevolezza che le implicazioni concettuali di un uso acritico e solo spettacolare delle tecnologie, sono spesso sottovalutate¹²⁰. In questo senso gli studi museali interessano gli studi di cultura visuale, poiché sono i testimoni diretti di una rivoluzione estetica che avanza. L'esperienza schermica di ambienti digitali immersivi o tridimensionali riorganizza infatti il senso della vista nello spazio, in una sensorialità eminentemente tattile¹²¹.

Studio Azzurro anticipa di quarant'anni questa riflessione, e lo fa proprio nella realizzazione non soltanto di musei ma anche, come sopra descritto, di 'ambienti sensibili', 'video-ambienti', 'videoinstallazioni' e 'percorsi espositivi'. Il passaggio da un format all'altro da una parte contestualizza il loro percorso di ricerca artistico, dall'altro mette in luce anche la riflessione teorica accanto al "fare pratico" e alla sperimentazione artistica. È interessante notare infatti come le sperimentazioni precedenti siano state inglobate nei loro allestimenti museali, descrivendo una traiettoria di processo. Ancora più interessante è seguire lo sviluppo del loro percorso artistico. A cominciare dai *videoambienti*, definiti da Studio Azzurro i primi dispositivi di narrazione, in cui viene sperimentata l'integrazione tra immagine elettronica e ambiente fisico. I videoambienti sono macchine narrative basate su uno scenario fortemente connotato, su sequenze videoregistrate di piccoli accadimenti reiterati e su una composizione di monitor, che favorisce la dissoluzione dei limiti dello schermo. Alcune opere degli anni Ottanta (*Luci d'inganni* 1982, *Il Nuotatore* 1984, *Vedute* 1985), in cui ricorrono gli elementi della figura umana e della natura, vengono progettate in funzione del contesto spaziale e sociale che dovrà accoglierle.

¹¹⁹ F. Irace (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024, p. 24.

¹²⁰ *Ivi*, p. 23.

¹²¹ G. Ragone, *Visualizzazione, storytelling, transluoghi*, in L. Branchesi, V. Curzi, N. Mandarano (a cura di), *Comunicare il Museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, Skira, Milano 2016, p. 339.

Con gli anni Novanta la ricerca si apre anche alla “sensibilizzazione” dei sistemi di ripresa tipici del controllo e dell’ambito militare (camere termiche e all’infrarosso, camere a raggi X), che così utilizzati permettono di rendere manifesti aspetti del mondo non percepibili per i sensi dell’uomo (Il viaggio 1992, Il giardino delle cose 1992)¹²².

Nei videoambienti, Studio Azzurro realizza installazioni avvolgenti dominate da proiezioni video, che spesso ricoprono l’intero spazio espositivo. Queste opere mirano a coinvolgere il visitatore in un flusso visivo continuo, generando la sensazione di essere immersi all’interno di una narrazione visiva. I videoambienti trasformano il modo tradizionale di fruizione dell’arte, promuovendo un coinvolgimento che è sia fisico che mentale.

Ecco che gli ambienti si fanno sensibili. Nel 1995 si delinea un nuovo e fondamentale interesse per le questioni dell’interattività e del multimediale, con la realizzazione di una serie di lavori definiti *ambienti sensibili*. Si tratta di ambienti che hanno la capacità di reagire alle sollecitazioni di chi li pratica, in cui la tecnologia si fonde con la narrazione e con lo spazio.

La narrazione stessa deriva dalle scelte dei singoli e dalla presenza di più persone che interagiscono con i dispositivi non visibili, grazie a interfacce naturali che rispondono alle interazioni senza l’uso di protesi tecnologiche, ma attraverso l’utilizzo di modalità comunicative comuni: toccare (Tavoli 1995), calpestare (Coro 1995), emettere suoni (Totale della battaglia 1996), emettere un soffio (Il soffio sull’angelo 1997), tambureggiare insieme (Tamburi a Sud 2001), attraversare soglie (Dove va tutta sta gente? 2000). Un particolare ruolo assume negli anni l’attenzione al Mar Mediterraneo, tessitura di genti, venti e culture. Dal 2002 è in corso un lungo viaggio lungo le sue sponde (Meditazioni Mediterraneo e Rivelazioni Mediterraneo), in cerca di quello che ci accomuna e che ha fatto di questo mare la culla di una straordinaria civiltà che oggi sembra perdere le proprie coordinate¹²³.

Gli *ambienti sensibili* sono installazioni interattive che reagiscono alla presenza e ai movimenti dello spettatore. Utilizzando sensori di movimento e videocamere, l’opera

¹²² Per ulteriori informazioni, consultare il sito web Studio Azzurro.

¹²³ Per ulteriori informazioni, consultare il sito web Studio Azzurro.

risponde in tempo reale, consentendo al visitatore di modificare immagini, suoni e luci semplicemente interagendo con lo spazio circostante. L'obiettivo è creare un'esperienza immersiva in cui lo spettatore non è solo osservatore passivo, ma parte integrante e attiva dell'opera, instaurando un dialogo diretto con l'ambiente artistico. Dall'inizio degli anni Duemila, a questa ricerca si affianca il bisogno di un confronto con il territorio, con la sua identità e la sua memoria. La sperimentazione sull'intermedialità, come evoluzione consapevole della multimedialità, si indirizza verso la progettazione di mostre e percorsi museali, laddove il *museo* è inteso quale *'habitat narrativo'*, che offrono una nuova modalità di fruizione per temi legati alla storia delle comunità territoriali. Il primo museo realizzato è il Baluardo, nel 1999.

Esempio paradigmatico dei musei di narrazione è il Museo Laboratorio della Mente di Roma (2008), che affronta la questione del disagio mentale e della sua segregazione con un percorso conoscitivo ed esperienziale, in cui Studio Azzurro dimostra l'interesse per "operazioni" oltre che per "opere", che si connettono con il tessuto sociale e con le problematiche del territorio.

Due musei progettati e realizzati da Studio Azzurro sono stati premiati proprio in relazione al coinvolgimento dei visitatori: nel 2010 il Museo Laboratorio della Mente ha ricevuto il Premio ICOM Italia 2010 nella categoria "Museo dell'anno per l'innovazione e l'attrattività nei rapporti con il pubblico"; il Museo Minerario del Monte Amiata ha invece ricevuto il "Premio Silvia dell'Orso 2017 per la divulgazione culturale¹²⁴".

Il confronto con i valori della memoria, dei luoghi e delle comunità, influenza notevolmente anche il percorso artistico, facendo nascere un nuovo ciclo di opere – i Portatori di storie – in cui viene sperimentata una forma di interattività che vede il visitatore coinvolto, con modalità fortemente partecipative, nella scoperta del territorio locale, attraverso il racconto dei suoi abitanti.

Le opere che presentiamo nel 'formato' che abbiamo chiamato 'Portatori di storie' intendono rovesciare questa dinamica e propongono di rivalutare una attitudine più umana che equivale al semplice gesto di fermare una persona e stabilire con essa uno scambio diretto, intenso ed emozionale. L'atto di arrestare uno dei tanti personaggi videoproiettati che sfilano davanti allo spettatore e di trattenerlo con

¹²⁴ Per ulteriori informazioni, consultare il sito web Studio Azzurro.

la mano per ascoltare ciò che può rivelarti, è un gesto intenso che esprime un desiderio di contatto¹²⁵.

La prima opera di questo ciclo, tuttora in corso, è nata in una condizione particolarmente partecipativa, durante un workshop a Casablanca nel 2008 (Sensible map). Cinque anni dopo viene realizzata In Principio (e poi), commissionata per il primo Padiglione della Santa Sede alla 55. Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia e ora parte della collezione permanente dei Musei Vaticani.

La più vicina nel tempo è Miracolo a Milano del 2016, un grande omaggio ai senza dimora della città di Milano e alla scena finale dell'omonimo film di Vittorio De Sica e Cesare Zavattini, pensato per lo spazio straordinario e segnato dalla storia della Sala delle Cariatidi di Palazzo Reale¹²⁶.

2.2. Il museo oggi

«La nuova visione di un museo aperto, partecipato, esperienziale crea profonde variazioni anche alla cultura progettuale, al modo di porsi e di pensare i percorsi, i contenuti, di esporli, di pensare la relazione con il visitatore e con il territorio. Elementi che impongono anche un marcato approccio etico al progettista, al curatore scientifico, all'istituzione stessa che lo promuove¹²⁷».

La prima progettualità museale di Studio Azzurro risale al 1999. In questo senso, è interessante notare che il 2001 rappresenta in Italia un anno spartiacque per il Patrimonio Culturale Nazionale, segnato da una svolta importante con la riforma del Titolo V della Costituzione. Questa riforma comporta, in particolare, la revisione degli articoli 114-133. L'articolo 117 è cruciale per i beni culturali, poiché introduce la distinzione tra due concetti chiave: tutela e valorizzazione. La riforma porta a un cambiamento nella gestione e distribuzione delle competenze tra Stato e Regioni in materia di tutela e valorizzazione. In sostanza, mentre la tutela del patrimonio rimane una competenza esclusiva dello Stato, che garantisce standard uniformi e protezione

¹²⁵ P. Rosa, *En plein air*, pp. 128-130 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.128.

¹²⁶ Per ulteriori informazioni, consultare il sito web Studio Azzurro.

¹²⁷ L. Sangiorgi, *Nascita, splendore e morti del museo multimediale: l'esperienza di Studio Azzurro* in V. Curzi (a cura di), *Musei e patrimonio culturale. Forme di narrazione della contemporaneità*, Skira, Milano 2023, p. 205.

dei beni, la valorizzazione diventa un ambito condiviso, tra Stato e Regioni, garantendo a queste ultime maggiore autonomia nella promozione e fruizione dei beni culturali al pubblico.

Questo cambiamento ha un impatto significativo sui musei, soprattutto locali e regionali, che ottengono un ruolo più attivo nella valorizzazione del patrimonio culturale. Le Regioni, infatti, acquisiscono la possibilità di organizzare mostre, eventi e percorsi didattici per rendere i beni culturali più accessibili e coinvolgenti per i cittadini. Parallelamente, i musei statali continuano a operare sotto la tutela diretta dello Stato ma vengono incoraggiati a collaborare con enti locali e regionali per ampliare l'accessibilità e l'attrattiva del patrimonio.

Questa nuova autonomia regionale, sicuramente maggiore, ha stimolato innovazione e diversificazione, ma ha anche generato complessità organizzative e la necessità di coordinamento tra Stato e Regioni, per evitare disparità e garantire standard elevati di tutela su tutto il territorio nazionale. Alla fine, i musei si trovano a operare con gradi di autonomia diversi a seconda della loro gestione: i musei locali e regionali godono di una maggiore flessibilità nell'organizzare iniziative culturali, mentre i musei statali mantengono una struttura più centralizzata, con una libertà operativa più limitata. È proprio in questo panorama di mutamento che Studio Azzurro inizia a muovere i suoi primi passi in ambito museale.

Come sottolinea Cristiana Collu, direttrice generale della Galleria Nazionale d'Arte moderna e contemporanea di Roma dal 2015, la nozione di contemporaneità dell'opera non risiede necessariamente nella sua realizzazione nel tempo presente¹²⁸. Ed è proprio questa una delle ragioni per cui le opere di Studio Azzurro, non solo quelle in corso, ma anche le prime sperimentazioni con gli ambienti sensibili e le video-ambientazioni, possono e devono essere definite “contemporanee”.

Il gruppo artistico Studio Azzurro è iniziatore di un nuovo linguaggio espositivo. Il montaggio narrativo è essenziale nella composizione del percorso museale. Soprattutto, nella fase di progettazione centrale diventa l'attivatore del percorso, ossia lo spettatore, da loro opportunamente definito «visit-attore» (visitatore-attore).

¹²⁸Sul concetto di contemporaneo cfr. anche C. Bishop, *Museologia radicale. Ovvero, cos'è "contemporaneo" nei musei di arte contemporanea?*, Johan & Levi, Londra 2013.

In alcuni dei suoi contributi più recenti¹²⁹, Ico Migliore prende le distanze dal «museo chiodo-parete» e dal «museo lunapark», descrivendo il museo oggi con il termine più appropriato di «museo narrante». All'interno di questa tipologia di museo, lo spazio è studiato e progettato per contribuire a definire il grado di interazione e partecipazione del visitatore. Si tratta di un luogo da progettare in modo tale che sia capace di contribuire all'arricchimento e alla evoluzione culturale del visitatore. Nel segno di una rinnovata progettualità museale, il fruitore viene considerato come un soggetto dinamico e attivatore dello spazio progettato.

Tutte queste consapevolezze sono state preconizzate già dalla sperimentazione artistica di Studio Azzurro. Per questa ragione riteniamo sia interessante recuperare il loro lavoro sin dalle prime sperimentazioni. In particolare, l'analisi delle progettualità museali, ci permetterà di portare alla luce i temi di architettura espositiva museale, sceneggiatura fisica e nuove narrazioni. Quello che oggi viene a definirsi come *Human Centered Design*, ricalca l'idea dello Studio di partire dal visitatore nell'ideazione e nella realizzazione delle loro progettualità: il visitatore al centro del progetto. Un visitatore che si fa appunto, «visit-attore», protagonista attivo e insieme attivatore dello schema narrativo immaginato dallo Studio. Si aprono scenari narrativi per una nuova forma di narrazione, il racconto per immagini elettroniche. Non solo, le progettualità di Studio Azzurro sono connesse strettamente alla riflessione sulla temporalità e sulla memoria. Da qui nasce infatti il “format dei “Portatori di storie” che più di tutti incarnano la scelta dello Studio di occuparsi «dei linguaggi delle ‘nuove tecnologie’, dell'elemento cioè che ha rivoluzionato comportamenti e immaginari negli ultimi decenni, filtrandole con sguardo dell'arte. Vale a dire, con l'attitudine a ‘profanare’ il dispositivo con modalità capaci di liberare ciò che è stato catturato e separato per restituirlo a un possibile uso comune¹³⁰». È inoltre importante che l'allestimento conservi quel carattere di «configurazione incompleta» evocato da Rudolf Arnheim.

¹²⁹ I. Migliore, *Time to Exhibit: Directing Spatial Design and New Narrative Pathways*, Franco Angeli, Milano 2019; I. Migliore, *L'architettura espositiva come nuova narrazione*, in F. Irace (a cura di) *Musei possibili. Storie, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024, pp. 73-96.

¹³⁰ P. Rosa, *En plein air*, pp. 128-130 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.128.

Paolo Rosa allo stesso modo parla di opere aperte, di una modalità di interazione con l'opera che permette di abitarla e così di completarla.

La nostra volontà si esprime soprattutto nella necessità di dialogo con i nostri interlocutori, nell'invito a condividere le sperimentazioni che proponiamo, attraverso i sistemi interattivi e gli ambienti sensibili. Un dialogo che avviene “a mano libera” senza utilizzo d'interfacce procedurali. Semplicemente attraverso i propri gesti. I comportamenti divengono in questo modo rivelatori di risposte istintive e sincere, così come le tracce dei percorsi e delle scelte depositate nelle memorie digitali si compongono in stratificazioni emozionali che potenzialmente possono far evolvere l'opera stessa¹³¹.

«Non venendo meno alla funzione di preservazione culturale a cui ogni museo è preposto, ma definendo una variabile per il futuro dell'allestimento, il museo narrante fa allora della cultura un sistema articolato e complesso di piani di lettura che invitano il pubblico a diventare parte attiva di un diorama multimediale¹³²». Questo è ciò che si dice oggi dei musei più all'avanguardia, ma non è forse ciò che già Studio Azzurro aveva introdotto con la propria pratica artistica? Laddove oggi si parla di «museo narrante», Studio Azzurro introduceva infatti il concetto di «museo di narrazione¹³³». Nel volume *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, si riflette sulla pratica artistica dello Studio e sulla sua evoluzione a partire dalle prime sperimentazioni con i linguaggi tecnologici. I musei arrivano dopo tutte queste sperimentazioni, e sembrano quasi il luogo ideale in cui riunirle: interattività e sensorialità sono coniugate tra loro per innescare nuovi processi espressivi e partecipativi. Il testo si propone inoltre di fare anche un punto sul concetto di museo fotografato nel contesto storico del tempo.

Per delineare più chiaramente il cambiamento cui stiamo partecipando, si potrebbe sintetizzare dicendo che si sta passando dai musei di “collezione” ai musei di “narrazione”. Una narrazione aperta, molteplice e discontinua, come impongono i linguaggi e la cultura immateriale della nostra epoca¹³⁴.

¹³¹ Ivi, p. 129.

¹³² F. Irace, *Musei possibili. Storia, sfide e sperimentazioni*, Carocci Editore, Roma 2024, p. 85.

¹³³ Studio Azzurro, *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011.

¹³⁴ Studio Azzurro, *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011.

Nella mappa realizzata per la pubblicazione *Musei di Narrazione*, Studio Azzurro ha rappresentato visivamente le principali categorie e tematiche della loro pratica artistica. Al centro della mappa viene inserito il passaggio dal «museo di collezione al museo di narrazione», a partire dal quale si tracciano le relazioni tra i quattro nodi concettuali principali: tecnologia, arte, territorio e apprendimento e le tematiche ad esso interconnesse. Il contenuto della mappa sarà indagato, riletto e interpretato nei capitoli successivi alla luce dell'analisi tematica dell'archivio dei progetti museali non realizzati.



Fig. 8. Mappa concettuale di Studio Azzurro che illustra il passaggio dal «museo di collezione al museo di narrazione», esplorando le interconnessioni tra le principali categorie tematiche: tecnologia, arte, territorio e apprendimento.

Ma in che modo le nuove tecnologie hanno contribuito a ampliare l'accesso al patrimonio culturale? Quanto è cambiato il museo alla luce dell'integrazione e della sperimentazione di queste nuove tecnologie? Come hanno trasformato l'esperienza del pubblico?

L'arte di progettare spazi espositivi museali e non solo, ma anche le pratiche di esporre *cultura* fanno di Studio Azzurro qualcosa di unico nel panorama nazionale. Le tecnologie da loro adottate sono tanto intuitive quanto relazionali.

Se è vero che progettare uno spazio espositivo museale vuol dire immaginare, visualizzare e dare forma alle relazioni tra le parti e al senso della dimensione temporale¹³⁵, ancor più l'utilizzo di tecnologie multimediali e interattive dietro all'allestimento museale trova nella sperimentazione tecnologica e multimediale una chiave di lettura nella progettazione. La riscrittura dello spazio espositivo, il montaggio narrativo, il rispetto dei ritmi di fruizione di tutti e ciascuno sono fondamentali per accogliere e intercettare i bisogni dei visitatori. Infatti, come ricorda Luca Basso Peressut, si è passati dalla semplice esposizione, alla diffusione dei dispositivi multimediali, agli ambienti immersivi, alla realtà aumentata, alla performatività, all'interattività¹³⁶. Queste soluzioni non soltanto rispondono agli avanzamenti tecnologici, ma soprattutto alle esigenze dei visitatori che richiedono un coinvolgimento sempre maggiore nell'accesso alla conoscenza.

Oggi, in ambito museale, si fa sempre più ricorso al termine *phygital* o *figitale*. Si tratta di un neologismo formato dall'unione delle parole *physical* e *digital*, che indica l'integrazione di esperienze fisiche o reali e digitali o virtuali. Nel 2016, l'Osservatorio innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali del Politecnico di Milano, ha invitato i musei italiani a sviluppare un ecosistema *figitale*. Questo ha portato alla creazione di app di realtà aumentata nel museo, visori per i tour virtuali, postazioni di realtà virtuale e installazioni immersive. Tra i progetti più riusciti nella tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, si ricordano il progetto Sm@rt Pompei¹³⁷, il progetto Vicinato a Pozzo del Comune di Matera¹³⁸, e infine il 9CentRO¹³⁹ del Polo del Novecento di Torino, che hanno contribuito a migliorare l'accessibilità digitale.

Seguire l'evoluzione del linguaggio espositivo di Studio Azzurro, che si concretizza nella progettazione di allestimenti e percorsi museali, permette di ripercorrere il processo di trasformazione dell'architettura museale in termini narrativi.

¹³⁵ *Ivi*, p. 86.

¹³⁶ L. Basso Peressut, *Allestimenti e musei nell'età della comunicazione globale*, in L. Basso Peressut, G. Bosoni, P. Salvadeo (a cura di), *Mettere in scena, mettere in mostra*, LetteraVentidue, Siracusa 2015, p. 100.

¹³⁷ <https://www.ilsole24ore.com/art/pompei-l-area-archeologica-diventa-modello-nuova-tecnologia-AEcNyCaB>

¹³⁸ ETT Solutions, *Vicinato a pozzo Matera*. Disponibile su: <https://ettsolutions.com/progetti/vicinato-a-pozzo-matera/>, ultimo accesso agosto 2024.

¹³⁹ Polo del '900, *Archivio digitale*. Disponibile su: <https://archivi.polodel900.it>, ultimo accesso agosto 2024.

La tecnologia non deve limitarsi ad essere fine a se stessa.

Per favorire questo dialogo incrociato abbiamo cercato di predisporre spazi all'interno dei quali i dispositivi tecnologici non fossero esibiti, ma facessero sentire i loro effetti, e che questi fossero agibili attraverso delle interfacce che abbiamo definito “naturali”. Significa che non si attivano attraverso indicazioni gestite da mouse, tastiere, joystick, bensì con modalità comunicative tradizionali, usando il tatto, la voce, un gesto, un soffio... così da creare una maggior disponibilità, non frustrata da procedure non a tutti familiari. Abbiamo così favorito una dimensione emotiva, senso-motoria, nel senso che il proprio corpo diviene una parte attiva di quest'esperienza mentre l'aspetto semantico è lasciato tra le righe, quasi per ultimo¹⁴⁰.

Nei musei ideati e realizzati da Studio Azzurro ciò che modifica realmente la visita è l'esperienza visiva ed emotiva che riescono a realizzare. Non si tratta quindi semplicemente di interagire con uno schermo touch screen o premere un pulsante. La tecnologia è usata come mezzo narrativo a scopo educativo. Raffaella Fontanarossa, nel suo testo *Collezionisti e Musei. Una storia culturale*¹⁴¹, riflette proprio sulla fine degli anni Novanta come momento spartiacque dell'ingresso dei supporti multimediali all'interno dei musei. In base all'utilizzo delle tecnologie, distingue quattro categorie di musei:

1. Musei «tradizionali-virtuali», che non disdegnano l'impiego di supporti digitali, ma che antepoendo l'aggettivo tradizionale mettono subito in chiaro la loro consistenza fisica.
2. Musei «virtuali», che rappresentano un'estensione dei musei reali.
3. Musei «realmente virtuali», che non sono fisicamente visitabili, ma esistono solo nelle versioni numeriche.
4. Musei fisici che non espongono oggetti ma affidano il racconto ai supporti multimediali.

Rispetto a quest'ultima categoria, Fontanarossa porta l'esempio virtuoso del *Museo Audiovisivo della Resistenza*, definendolo «uno dei primi e meglio riusciti esempi di questa particolare tipologia¹⁴²». Questo museo, realizzato da Studio Azzurro e aperto

¹⁴⁰ Studio Azzurro da un testo nell'archivio del non realizzato.

¹⁴¹ R. Fontanarossa, *Collezionisti e Musei. Una storia culturale*, Einaudi, Torino 2022, p. 272 ss.

¹⁴² *Ivi*, p. 272.

nel 2000 a Fosdinovo, è una delle prime sperimentazioni museali del gruppo. Il museo viene a definirsi come luogo di esperienza, in cui memoria e conoscenza si intrecciano e coinvolgono lo spettatore grazie alla sua dimensione partecipativa. Il dispositivo viene considerato «molto innovativo nel panorama italiano anche a distanza di oltre un ventennio¹⁴³». Si tratta infatti di videoracconti che, coniugati alla materialità dei documenti dell'epoca, sono in grado di offrire una testimonianza preziosa e toccante della Resistenza e della lotta per la liberazione.

Il Museo Audiovisivo della Resistenza a Fosdinovo nasce con la volontà di una nuova visione della Resistenza, che parli soprattutto a un pubblico giovane. Si è scelto un linguaggio emotivo capace non solo di raccontare una storia, ma di tramandare la memoria, utilizzando proiezioni in grande scala sulle pareti, che enfatizzano l'espressività nei volti dei partigiani.

Il percorso si sviluppa in un'unica stanza, attorno a un tavolo. Attivati da un gesto del visitatore, i documenti e le foto proiettati sul tavolo raccontano le vicende della Resistenza suddivise per tematiche. *Il Calendario, Il libro dei contadini, L'album fotografico dei partigiani, I documenti delle stragi, Il libro delle donne*: sono testimonianze che si muovono fra visioni partigiane, ferite difficili da rimarginare e crudezza delle foto dei deportati. In fondo alla stanza compare una grande proiezione, come una finestra del passato sul presente. Sono le mappe delle province di Massa Carrara e La Spezia, dove visualizzare i luoghi dei bombardamenti e le aeree operative delle formazioni partigiane¹⁴⁴.

I *musei di narrazione* sono quindi musei “all'avanguardia” per Fontanarossa. Nel mondo contemporaneo, infatti, c'è la tendenza ad allontanarsi dall'idea di museo come “libro di storia” a favore di un rinnovato interesse per la narrazione¹⁴⁵. Un altro museo emblematico in questo senso è lo Jüdisches Museum di Berlino, che rende tangibile la storia del popolo ebraico e della Shoah attraverso un percorso affidato all'idea dello stesso architetto Daniel Libeskind per cui «l'architettura riguarda sempre la memoria¹⁴⁶». Come nel Museo Audiovisivo della Resistenza di Fosdinovo, il racconto

¹⁴³ *Ivi*, p. 273.

¹⁴⁴ Cfr. Studio Azzurro, MUSEO AUDIOVISIVO DELLA RESISTENZA delle province di Massa Carrara e La Spezia. In: (<https://www.studioazzurro.com/opere/museo-della-resistenza/>).

¹⁴⁵ Per approfondire il concetto di *Narrative Turn* consultare M. Cometa, *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Mimesis, Milano-Udine 2012. E anche M. Cometa, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017.

¹⁴⁶ R. Fontanarossa, *Collezionisti e musei. Una storia culturale*, Einaudi, Torino 2022, p. 285.

è affidato all'esperienza della visita. Entrambi questi esempi rispondono positivamente alla domanda: possono i musei non contenere nulla?¹⁴⁷

Studio Azzurro offre risposta a questo interrogativo introducendo il concetto di interattività. «È proprio in questa relazione tra materiale e immateriale che, in noi, prende senso la definizione di interattività (altrimenti il concetto sarebbe vecchio quanto l'uomo) e il suo utilizzo. Un'interattività intesa come pratica ed esperienza dei legami e degli intrecci tra due universi, uno dei quali, materiale, assai conosciuto e su cui si è fondata molta dell'espressività dell'uomo e l'altro, immateriale, ancora da esplorare nelle sue dimensioni oscillanti tra l'esaltazione e l'inquietudine¹⁴⁸».

«I musei ideati e realizzati da Studio Azzurro, hanno aperto la strada ad un nuovo tipo di musei: un museo a volte senza oggetti, ma basato su un patrimonio immateriale/materiale e sullo storytelling, denominato museo di narrazione¹⁴⁹».

Questa nuova tipologia di museo inaugura soprattutto un nuovo modo di vivere il museo. Allo spettatore è richiesto di essere attore, di attivare l'immaginazione e le opere interagendo con esse. Si tratta di una vera e propria rivoluzione, per la prima volta introdotta nel panorama italiano. Come sottolineato precedentemente¹⁵⁰, la storia della museologia è strettamente intrecciata alla storia culturale del toccare. Musealizzazione per lungo corso ha significato “Non toccare nulla”. O ancora: «Tocca ciò che vuoi con gli occhi, ma non vedere con le dita¹⁵¹». L'imposizione di queste semplici regole ha portato con sé una dichiarazione di intenti sulla corretta modalità di visita e fruizione di un museo. Muovendosi all'interno di questo spazio, era infatti necessario garantire un'esperienza senso-motoria che non arrecasse disturbo né agli altri visitatori né agli operatori museali. Il museo, quindi, con le sue rigide regole di comportamento corporeo, non era solo un luogo di godimento estetico e di stimolo intellettuale, ma anche un luogo chiuso, privato di spontaneità, in cui una certa postura estetica rappresentava un *habitus* imprescindibile.

¹⁴⁷ *Ivi*, p. 287.

¹⁴⁸ Studio Azzurro da un testo nell'archivio del non realizzato.

¹⁴⁹ L. Cataldo, M. Paraventi, *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*, Hoepli, Milano 2023, p. 151.

¹⁵⁰ V. Di Bari, C. Guarino, *Ambienti sensibili, ecologie mediali, rituali e sense-abilities. La dimensione collettiva e partecipativa della ricerca artistica da Studio Azzurro a HER: She Loves Data*, in KABUL 2023.

¹⁵¹ C. Dickens, *Dickens's Dictionary of the Thames*, Taurus Press, New York City, 1972 [1893], p. 153.

Abbiamo fatto attenzione che la progettazione di un ambiente od opera si adattasse a una fruizione collettiva più che individuale, cosa a cui tendono in genere i sistemi tecnologici, in modo cioè che l'esperienza non si sviluppi solo tra macchina e uomo, ma anche tra uomo e uomo. Sviluppando così un sistema relazionale che favorisce scambi e invita a una dialettica. L'opera in questo modo diviene un'esperienza, più che un dato rappresentato, si configura come un contenitore “dentro” cui, e quindi non solo più “davanti”, lo spettatore viene coinvolto. Un racconto non più da leggere ma da vivere. La domanda della centralità di un “punto di vita” più che un “punto di vista”¹⁵².

Per questo motivo, è ancora più importante ricordare che tra i tanti immaginari creati da Studio Azzurro vi sono musei che hanno strutturato il loro paradigma culturale intorno all'idea di una museologia immersiva piuttosto che collezionistica. Al loro interno frasi come “Prego, toccare”, “Parlare ad alta voce”, “Essere invadente”¹⁵³ e “Fruizione collettiva” sono state pensate come le uniche prescrizioni valide.

Scoraggiare l'atto di seguire le regole, metterle in discussione nel loro farsi automatismi, sembra proprio l'intento realizzato dagli allestimenti museali dello Studio. Sono operazioni artistiche che ci parlano di noi, del reale in cui siamo immersi. Oltre le mura ingessate dei musei, le opere interattive parlano la lingua del contemporaneo e ci aiutano a comprenderlo meglio. I musei, ormai lontani da quell'irrigidimento ontologico, si fanno così sempre più interagenti pur nel loro mantenersi informativi. Sono musei che si interrogano sui loro pubblici e sulle strategie per arrivare e farsi ricordare da quei pubblici. Non è più l'esperienza dello spettatore che cammina indisturbato per i corridoi del museo quella da salvaguardare, quanto piuttosto le interattività collaborative e i processi partecipativi che si instaurano al suo interno. Paolo Rosa infatti teneva molto a sottolineare l'aspetto antropologico introdotta da questi musei, osservando il comportamento dei visitatori. Attraverso l'osservazione e la comparazione dei comportamenti che emergono nell'intreccio tra reale e immateriale, viene favorita una spontaneità performativa. Tale spontaneità, spesso alimentata dall'impatto sorprendente o giocoso delle installazioni, genera reazioni del pubblico che superano le intenzioni iniziali del progetto. In questo modo

¹⁵² Studio Azzurro da un testo nell'archivio del non realizzato.

¹⁵³ Cfr. «The Penny Magazine of The Society for the Diffusion of Useful Knowledge».

si aprono nuovi percorsi di senso e si sviluppano ritualità inaspettate, arricchendo ulteriormente l'esperienza museale.

Sono musei di esperienza, potremmo dire: musei del contemporaneo. Musei che affrontano la sfida di ripensare la categoria del contemporaneo, come quelli individuati da Claire Bishop, nella sua opera *Museologia radicale*¹⁵⁴. Qui Bishop affronta il concetto di “contemporaneo” in modo critico, proponendo l'idea di una “contemporaneità dialettica” come alternativa alla semplice rappresentazione del presente, che lei chiama “presentismo.” Il “presentismo” è la condizione per cui si eleva il momento attuale a orizzonte e punto d'arrivo del pensiero¹⁵⁵. Secondo Bishop, questo approccio – dominante nel mondo dell'arte contemporanea – limita la comprensione delle esperienze artistiche, vincolandole al qui e ora e impedendo un dialogo più profondo con il passato e il futuro.

Al contrario, la “contemporaneità dialettica” che Bishop propone è un modo di concepire l'arte e le esposizioni in cui il presente dialoga criticamente con il passato e con le prospettive future. Si tratta di un modo diverso di accostarsi alle opere, di un invito a ripensare il museo, la natura dell'arte che vi è custodita e le tipologie di pubblico che produce¹⁵⁶. Questa forma di contemporaneità non si limita a mostrare opere attuali, ma le inserisce in un contesto che interroga e riattualizza idee storiche, mettendo in luce le tensioni tra tempi diversi. Così facendo, Bishop immagina una fruizione artistica che metta in discussione il senso di temporalità lineare, invitando i visitatori a una riflessione critica continua sul tempo. In pratica, una “contemporaneità dialettica” in un museo significa strutturare le esposizioni e le narrazioni in modo che non solo riflettano il presente ma invitino a una comprensione storica e complessa del “contemporaneo,” creando un dialogo tra epoche storiche e prospettive critiche.

In questo senso allora, i musei di narrazione di Studio Azzurro – habitat narrativi e relazionali – costituiscono un esempio emblematico. Traendo origine e integrando le loro precedenti sperimentazioni con gli “ambienti sensibili”, ossia installazioni artistiche che creano spazi di relazione tra la componente virtuale e la presenza fisica,

¹⁵⁴ C. Bishop, *Museologia radicale. Ovvero, cos'è “contemporaneo” nei musei di arte contemporanea?*, Johan & Levi, Londra 2013.

¹⁵⁵ *Ivi*, p. 10.

¹⁵⁶ *Ivi*, p. 13.



riflettono nel presente dei musei il passato delle loro stesse sperimentazioni. Integrando le loro sperimentazioni e realizzando così un nuovo modo di fare arte e di fare museo. Tali musei non sono contemporanei solo perché riflettono e dialogano con i temi del loro tempo presente, ma anche perché, a distanza di decenni, la loro pratica artistica continua a essere un punto di riferimento per le istituzioni museali. La trasformazione digitale in cui siamo immersi, e che loro così prontamente hanno saputo interpretare e integrare nelle loro opere, parla il linguaggio del contemporaneo. Infatti, “l’applicazione tecnologica può divenire “contenuto” e non solo strumento, generando all’interno di un percorso museale un significativo meta-livello: un campo esperienziale in cui puoi provare, scoprire, modificare questi linguaggi tecnologici, in una pratica non fine a se stessa. Un luogo quindi dove puoi immergerti nelle storie, ma conoscere anche il modo in cui sono narrate, confrontandoti con i dispositivi più aggiornati e le proceduralità più insolite”.

Seguendo Claire Bishop, queste esperienze museali incarnano una contemporaneità complessa: esse non solo dialogano con il presente, ma proiettano nel futuro le intuizioni che già in passato si sono rivelate innovative.

I musei di narrazione rappresentano, infatti, il culmine della pratica artistica di Studio Azzurro, che integra la propria storia in un’evoluzione continua. Essi portano quindi il passato all’interno delle loro stesse produzioni artistiche, combinando memoria e innovazione. Questo approccio rende i musei di narrazione un modello di “contemporaneità dialettica”, un luogo dove il passato creativo e il presente tecnologico si incontrano in un processo di dialogo che apre le porte al futuro del museo stesso: il museo oggi.



CAPITOLO TERZO

L'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro:
uno studio di caso

3.1 Il disegno della ricerca

La ricerca adotta un approccio qualitativo, costruito sull'integrazione tra un livello teorico-astratto e un livello empirico, con l'obiettivo di esplorare la complessità e le sfaccettature dell'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro. L'approccio metodologico si fonda sullo studio di caso, che permette di analizzare un sistema delimitato nel suo contesto specifico, preservandone il carattere unitario e sfruttando una pluralità di fonti e strumenti di analisi¹⁵⁷. L'oggetto principale dell'indagine è l'archivio Studio Azzurro dei progetti museali non realizzati, un archivio sia cartaceo che digitale composto da 146 cartelle contenenti ciascuna un progetto di museo non realizzato. L'archivio dei musei non realizzati rappresenta uno spazio privilegiato per comprendere e interpretare le dinamiche alla base della progettazione museale, delle visioni artistiche e delle potenzialità creative del gruppo artistico. Attraverso lo studio di caso, si mette in relazione l'immaterialità del non realizzato con le tracce materiali che lo descrivono, consentendo di analizzarne i significati. Parallelamente, l'adozione dell'analisi tematica, un metodo mutuato dalla ricerca sociale di tipo qualitativo, permette di strutturare e interpretare in modo sistematico la grande quantità di documenti conservati, facendo emergere connessioni, ricorrenze e traiettorie concettuali all'interno dell'archivio.

Per garantire un'analisi approfondita e multidimensionale, la ricerca integra diverse fonti e strumenti che consentono la triangolazione dei dati. Questa tecnica combina l'analisi di documenti testuali e iconografici con le testimonianze orali raccolte attraverso interviste e focus group. Tale approccio rende possibile una visione articolata del fenomeno indagato, cogliendone le molteplici dimensioni interpretative. Il corpus dei documenti testuali dei progetti è analizzato attraverso l'analisi tematica, un metodo qualitativo che consente di identificare, analizzare e interpretare pattern di

¹⁵⁷ Bailey, K.D., *Metodi della ricerca sociale*, il Mulino, Bologna 1985; Yin, R.K., *Case study research. Design and methods*, Sage publications 2003; Salvini, A., *Percorsi di analisi dei dati qualitativi*, UTET, Torino 2015; Alivernini, F., Lucidi, F., Pedon, A., *Metodologia della ricerca qualitativa*, il Mulino, Bologna 2008; Cardano, M., Gariglio, L., *Metodi qualitativi. Pratiche di ricerca in presenza, a distanza e ibride*, Carocci, Roma 2022; Coggi, C., Ricchiardi, P., *Progettare la ricerca empirica in educazione*, Carocci, Roma 2005.

significato all'interno dei dati¹⁵⁸. Grazie alla sua flessibilità, questa tecnica permette di far emergere temi e categorie chiave che attraversano i documenti testuali e visuali dell'archivio, portando a una comprensione più completa delle idee progettuali non realizzate, dei motivi legati alla non realizzazione e alle prospettive di uso e riuso.

Il disegno della ricerca è sostanziato da un framework generale che si concentra sul concetto di progetto come forma d'arte, con particolare riferimento al dibattito contemporaneo sul non realizzato¹⁵⁹ indagato nel capitolo uno della presente tesi. Questo quadro epistemologico e teorico-pratico fornisce la base per analizzare il patrimonio immateriale rappresentato dai progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

In questa prospettiva, il lavoro non si limita a una mera rappresentazione descrittiva, ma propone un'interpretazione complessa e multidimensionale dell'archivio, restituendo un'immagine complessiva del non realizzato in esso contenuto. L'archivio è così valorizzato come un dispositivo critico che intreccia immaginazione, materiali e contesti, in un'ottica di ecologia della progettualità.

Il disegno della ricerca descritto permette di esplorare le progettualità, tutte relative all'«anima e alle tante mani» di Studio Azzurro, un'anima – come dichiarato dagli stessi artisti – unica seppur contenuta in corpi differenti. Un'anima formata da molte persone che negli anni, per brevi o lunghi periodi, hanno contribuito con i propri pensieri e le proprie sensibilità a costruire un'atmosfera creativa unitaria, mantenendo una rotta e una coerenza di significati in un'attività molto articolata.

3.2. Gli obiettivi

Partendo dalle testimonianze orali raccolte tra i protagonisti di Studio Azzurro e dalla grande mole di materiale documentale dei progetti non realizzati contenuti nell'archivio, proposito della ricerca è quello di far emergere le idee, i pensieri e le riflessioni che nutrono e sostanziano l'ideazione di un progetto artistico non realizzato e gli elementi che lo caratterizzano. Tra questi preme sottolineare la centralità delle

¹⁵⁸ Frauenfelder, E., Striano, M., *Immagini e teorie della mente. Prospettive pedagogiche*, Carocci, Roma 2000; Fabbri, L., *Comunità di pratiche e apprendimento. Per una formazione situata*, Carocci, Roma 2007.

¹⁵⁹ Per approfondimenti si rimanda al capitolo primo della presente tesi.

immagini nell'orientare il pensiero e la pratica progettuale di Studio Azzurro. Non vi è progetto realizzato o non realizzato, infatti, se non in rarissimi casi, che non sia stato preceduto da una 'visione' per immagini: bozzetti, disegni e fotografie.

L'obiettivo di tracciare traiettorie narrative e di identificare nell'insieme dei materiali e dati raccolti concetti simili, esplorandone le relazioni di significato, è funzionale sia allo sviluppo e all'interpretazione del materiale documentale oggetto di indagine, sia alla proposta di una tassonomia possibile del non realizzato.

Senza un lavoro di interpretazione dei dati raccolti, infatti, la ricerca produrrebbe soltanto un catalogo descrittivo di idee o temi. Obiettivo principale della presente ricerca, invece, è la produzione di una interpretazione e descrizione ricca ed articolata dei documenti testuali e visuali, portando all'attenzione le connessioni tra le progettualità realizzate. Sono infine approfonditi tre 'sotto-casi' di musei non realizzati, esemplificativi di ciascuna categoria emersa dal lavoro di analisi tematica.

3.3. Il quadro teorico

Il quadro teorico della ricerca rappresenta il contesto concettuale all'interno del quale è condotta l'indagine esplorativa. Questo fornisce la base per orientare, analizzare e interpretare i dati qualitativi oggetto di indagine. La cornice epistemologica della ricerca fornisce le fondamenta filosofiche e teoriche su cui è basata l'indagine dedicata al non realizzato, sostanziando ogni aspetto del processo, dalla formulazione delle domande alla scelta dei metodi e all'interpretazione dei risultati.

I presupposti che ispirano il disegno di ricerca sono i seguenti:

- la nuova visione del patrimonio culturale in relazione alla trasformazione digitale in corso e l'impatto delle nuove tecnologie digitali nella conservazione e valorizzazione del patrimonio. Una transizione letta alla luce delle 'vecchie' sperimentazioni che hanno anticipato e prefigurato le 'nuove';
- le nuove pratiche digitali per la raccolta, valorizzazione e conservazione del progetto come forma d'arte, con particolare riferimento al patrimonio immateriale del non realizzato;

- la centralità del materiale documentale relativo alle idee progettuali dei percorsi museali non realizzati e la valorizzazione delle riflessioni, dei temi e delle caratteristiche ad essi sottesi in quanto fonte di conoscenza cui attingere per esplorare l'oggetto di indagine nella prospettiva di un'un'ecologia della progettualità.

3.4. Le domande di ricerca

La ricerca è di natura esplorativa e dunque la domanda che la sottende è molto ampia. La domanda di ricerca generale sulla quale il progetto poggia è la seguente: *quali modelli di partecipazione culturale emergono dai progetti museali non realizzati di Studio Azzurro?* Da questa derivano ulteriori sotto-domande di ricerca¹⁶⁰: come leggere, analizzare e interpretare la varietà e la mole dei documenti conservati? I progetti non realizzati nelle loro declinazioni tassonomiche possono aiutarci a meglio comprendere o illuminare degli aspetti insepolti nell'analisi di ciò che già conosciamo, della parte *emersa* dell'opera? Se tanto il successo quanto il fallimento del progetto hanno entrambi come esito comune quello di terminare il progetto, cosa significa allora non finire un progetto? Quando un progetto può dirsi realizzato, anche nell'ottica di opera aperta?

Le domande di ricerca sono rivolte all'esperienza artistica di Studio Azzurro. Il percorso compiuto dai primissimi anni Ottanta con l'esplorazione dei linguaggi delle nuove tecnologie e la realizzazione di video ambientazioni e il nuovo e fondamentale interesse, a partire dagli anni Novanta, per le questioni dell'interattività e del multimediale. Ma è la ricerca artistica degli anni Duemila ad essere parte centrale del presente lavoro di ricerca: la sperimentazione sull'intermedialità, come evoluzione consapevole della multimedialità, indirizzata verso la progettazione di mostre e percorsi museali. Una ricca produzione di ricerche e sperimentazioni artistiche non realizzate che lasciano, comunque, un prezioso patrimonio immateriale costituito dalle idee progettuali solo immaginate: l'archivio Studio Azzurro dei progetti non realizzati. E, a tal proposito, ancora due domande: quali i principali temi della ricerca artistica

¹⁶⁰ White, P., *Developing research questions* (Second edition), Macmillan education, Palgrave 2017.

sottesi alla progettualità dei percorsi museali di Studio Azzurro non realizzati? Quale ecologia della progettualità?

3.5. L'oggetto di indagine

La ricerca si avvale di materiale documentale in forma scritta e visuale raccolto nell'archivio Studio Azzurro dei progetti non realizzati. Tracce materiali che descrivono e raccontano l'immateriale, l'intangibile. Documenti materiali in forma scritta (testi) e documenti visuali (immagini e disegni) dai quali è possibile risalire alle idee, riflessioni e pensieri che li hanno prodotti. Il materiale documentale ha una rilevante valenza conoscitiva, anche nell'apprendere la centralità delle immagini nella pratica di Studio Azzurro. Non vi è progetto realizzato o non realizzato, infatti, se non in rarissimi casi, che non sia corredato da bozzetti, disegni e fotografie preparatorie che ne hanno orientato lo sviluppo.

L'archivio digitale dei progetti museali non realizzati¹⁶¹ è una raccolta organizzata per documenti, file e dati che sono stati convertiti in formato digitale e archiviati in modo che siano facilmente accessibili e recuperabili attraverso mezzi elettronici. L'archivio oggetto di analisi contiene una vasta gamma di materiali, tra cui testi, immagini, audio, video e altri tipi di file.

I documenti sono organizzati secondo una struttura a cartelle, contenenti le differenti tipologie di materiale documentale. Ogni documento è generalmente accompagnato da metadati, ovvero informazioni descrittive come titolo, autore, data di creazione, e altre informazioni rilevanti che aiutano a identificare e classificare il documento.

L'archivio digitale è composto da n. 146 cartelle, contenente ciascuna i materiali di un progetto, suddivise in disegni, immagini, testi.

¹⁶¹ I materiali oggetto di indagine fanno riferimento all'ultima consultazione avvenuta nel mese di novembre 2024.

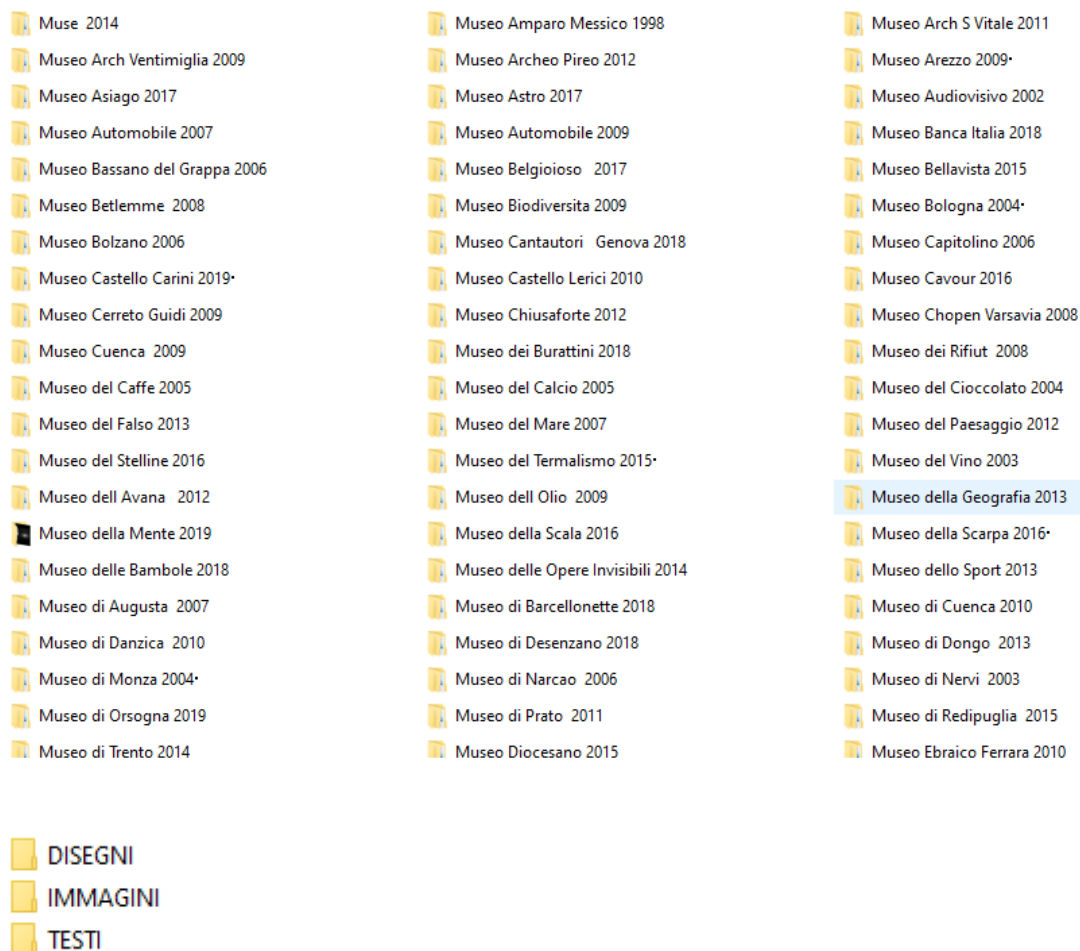


Fig. 9. Alcune delle cartelle digitali che compongono l'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro. Ciascuna cartella di progetto contiene al suo interno sotto-cartelle contenenti file word, pdf e jpeg di disegni, immagini e testi.

Su un totale di 146 cartelle di progetti museali non realizzati, 72 progetti sono stati oggetto di analisi tematica, mentre i restanti 74 ne sono stati esclusi in base ai criteri esplicitati di seguito. La tabella seguente presenta l'elenco dei progetti non realizzati oggetto di analisi tematica:

Progetti	Anno
Museo Territorio Sardo	1999
Museo Ponte Parodi Genova	2000
Museo ebraico di Roma	2001
Museo Sesto San Giovanni Museo Sud Africa	2002

Museo Bologna Museo di Monza Museo Forte Bard	2004
Museo del calcio Museo Rocca Vignola	2005
Museo Lombroso Museo Olimpico	2006
Museo automobile Museo Ferro Ghisa	2007
Museo Betlemme Museo Chopin Varsavia Museo dei Rifiuti Museo archeologico Pani Loriga Museo San Domenico Forlì	2008
Museo Arch Ventimiglia Museo automobile Museo Biodiversità Museo Oleare Museo Ventimiglia	2009
Museo Dea Matera Museo di Danzica Museo ebraico Ferrara	2010
Museo di Prato Museo Erice Museo Vaticano Museo Archeo Pireo Museo Archeologia subacquea	2011
Museo dell'Avana Museo Fellini Museo Fiera Milano Museo Forte Sant'Elmo Malta Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro (Museo Gallisai) Museo Magliano Alfieri Museo Muse Trento Museo Nazionale Giuseppe Verdi Museo Reale Mutua Museo Sant'Anna di Stazzema	2012
Museo del falso Museo della geografia	2013

Museo dello sport Museo San Leo Museo Santa Maria Ragusa Museo Vimù	
MUSE_Museo delle scienze Museo delle opere invisibili e Escher Museo Emigrazione Museo Joyce Museo di Redipuglia	2014
Museo diocesano Museo Fo Rame Museo Lomello Museo Olimpico Museo Siracusa	2015
Museo Cavour Museo della scarpa Museo Pergola Museo Sacrario militare di Asiago	2016
Museo Astro Museo Migranti Museo Predappio	2017
Museo Banca d'Italia Museo Casa dei Cantautori Genova Museo di Barcellonette Museo di Desenzano Museo Udine di Storia Naturale	2018
Museo storico del Castello Carini Museo di Orsogna	2019
Museo Paolo Pini	2021

Tab. 1. Elenco e annualità dei progetti non realizzati di Studio Azzurro oggetto di analisi tematica.

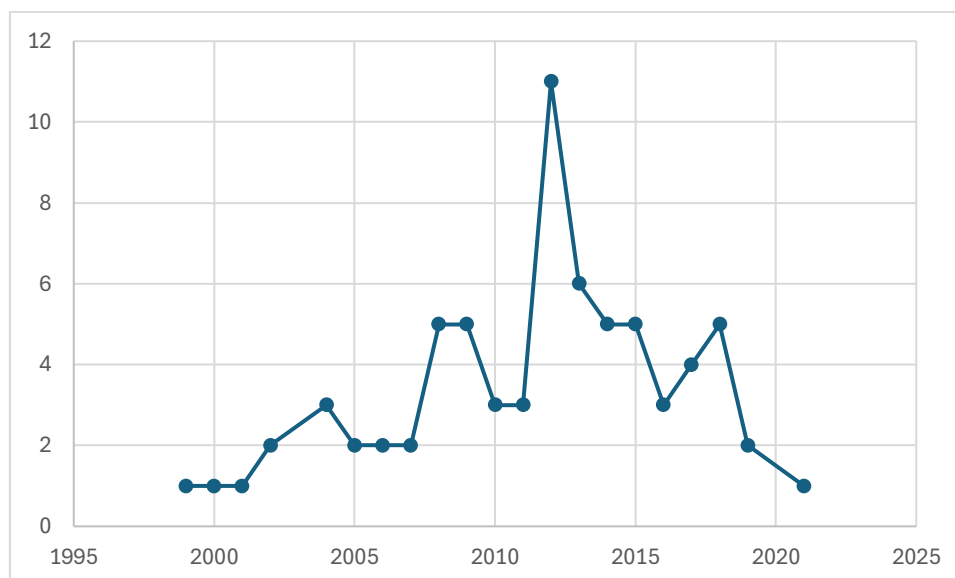


Fig. 10. Distribuzione per annualità dei progetti museali non realizzati oggetto di analisi tematica

La tabella seguente presenta l'elenco dei progetti non realizzati esclusi dall'analisi tematica:

Progetto	Anno	Motivo esclusione
Museo Amparo Messico	1998	Materiali testuali mancanti
Museo Musica Vienna	1998	Materiali testuali mancanti. Presenti solo i disegni
Museo Scienza Trieste	1998	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Risorgimento Bergamo	1999	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Audiovisivo	2002	Materiali testuali non di Studio Azzurro

Museo Napoleonico	2002	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Planetario Roma	2002	Solo immagini
Museo Virtuale Biella	2002	Solo immagini
Museo del vino	2003	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo di Nervi	2003	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Pordenone	2003	Materiali testuali non di Studio Azzurro
Museo del cioccolato	2004	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo del caffè	2005	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Ricard	2005	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Bassano del Grappa	2006	Materiali testuali non di Studio Azzurro
Museo Bolzano	2006	Solo un articolo di giornale
Musei Capitolini	2006	Materiali testuali non di Studio Azzurro
Museo di Narcao	2006	Materiali testuali non rilevanti per analisi

Museo del mare	2007	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo di Augusta	2007	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Santa Maria alla Scala Siena	2007	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Guastalla	2008	Solo immagini
Museo Arezzo	2009	Solo immagini
Museo Cerreto Guidi	2009	Presente solo il bando
Museo Cuenca	2009	Solo immagini
Museo dell'olio	2009	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo etnografico Matera	2009	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo GD	2009	Solo disegni
Museo Territorio Padova	2009	Solo disegni e immagini
Museo Castello Lerici	2010	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo di Cuenca	2010	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Gucci	2010	Materiali testuali non rilevanti per analisi



Museo razza bovina	2010	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Vigevano	2010	Solo immagini e disegni
Museo archeologico San Vitale	2011	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo ebraico Siena	2011	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Leonardo Vigevano	2011	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Nave Sila	2011	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Territorio Varsavia	2011	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Torre Titone	2011	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Trento Vino	2011	Solo immagini
Museo Chiusaforte	2012	Solo immagini
Museo del paesaggio - 2012 (solo disegni e immagini)	2012	Solo disegni e immagini
Museo Fiera Milano	2012	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Fiorano modenese	2012	Solo immagini
Museo Montenegro	2012	Cartella vuota

Museo Padova	2012	Solo immagini
Museo Pavia	2012	Solo immagini
Museo di Dongo	2013	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo M9 Mestre	2013	Solo rendering
Museo di Trento	2014	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Jesi Feder II	2014	Solo immagini
Museo Scienza Tecnica	2014	Presente solo il bando
Museo Veneria Cavalli	2014	Solo immagini
Museo Bellavista	2015	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo del Termalismo	2015	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Issogne	2015	Solo immagini
Museo Marengo	2015	Solo immagini
Museo Oschiri	2015	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo delle stelline	2016	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Palazzo Litta	2016	Solo immagini
Museo Udine Castello	2016	Solo immagini

Museo Belgioioso	2017	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo egizio	2017	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Martinitt	2017	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Sant'Agostino	2017	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo dei burattini	2018	Solo disegni
Museo delle bambole	2018	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Padova St Natura	2018	Presente solo il bando
Museo San Remo	2018	Presente solo un video del museo
Museo della mente	2019	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo ebraico Shoa Roma	2019	Materiali testuali non rilevanti per analisi
Museo Oltrepò	2019	Presente solo il bando
Museo Tartini	2019	Materiali testuali non rilevanti per analisi

Tab. 2. Elenco e annualità dei progetti non realizzati di Studio Azzurro oggetto di analisi tematica.

La selezione dei progetti è avvenuta sulla base dei seguenti criteri: sono stati selezionati per l'analisi i testi di 146 idee progettuali di musei non realizzati, distribuiti in circa 1000 documenti:

- descrizioni dei progetti;
- lettere;
- preventivi;
- documenti istituzionali;
- materiali di ricerca;
- documenti visuali.

L'insieme dei testi descrittivi dei 72 progetti selezionati per il lavoro di analisi tematica, costituisce il *data set* della ricerca sulla base dei seguenti criteri: sono state anzitutto escluse le scritture che presentavano insufficienti elementi di interesse rispetto al tema oggetto della presente ricerca. Successivamente si è proceduto utilizzando come criterio di inclusione la “densità” descrittiva e narrativa, ovvero la profondità e la ricchezza di dettagli nel racconto dell'idea progettuale.

I testi sono stati quindi sistemati in una matrice assegnando ad ogni stralcio (“descrizione”), successivamente, un codice identificativo.

	A	B	C	D	E	F	G
	Progetto	Data	Temi	Sottotemi	Microtema 1	Microtema 2	Descrizione
1	MUSE_Museo delle scienze- 2014 (materiali per approfondire)	2014	TECNOLOGIA	Interfacce naturali	Gesto	Stupore	Inaspettati movimenti, accompagnati da percezioni sonore, stupiscono e colgono di
2	MUSE_Museo delle scienze- 2014 (materiali per approfondire)	2014	TECNOLOGIA	Interfacce naturali	Gesto	Stupore	Le pareti (bianche), illuminate dal focolare ed intrise di memoria, consentono la visualizzazione
3	MUSE_Museo delle scienze- 2014 (materiali per approfondire)	2014	Riflessione visitatore	Movimenti/animazione del gesto			I contenuti dei monitor offrono una chiave di lettura più ravvicinata all'ambiente, o nicchia
4	MUSE_Museo delle scienze- 2014 (materiali per approfondire)	2014	TERRITORIO	Narrazione/musica	Territorio/tradizioni popolari/folklore		Si prevede un montaggio di materiale creato appositamente con video d'archivio di Studio
5	MUSEO Arch Ventimiglia - 2009	2009	Ricerca personale/Conoscenza	Movimenti/animazione del gesto	Territorio/tradizioni popolari/folklore		1) Stessi gesti su superfici differenti a decine di metri di distanza permettono l'interazione di
6	MUSEO Arch Ventimiglia - 2009	2009	Immaginario collettivo	Lavoro collettivo	Didattica		Tavoli sensibili di interazione. Spazio fortemente
7	MUSEO Arch Ventimiglia - 2009	2009	Percezioni sonore	Ambiente immateriale	Didattica		1) I suoni, la musica, le voci, arti leggere ed
8	MUSEO Arch Ventimiglia - 2009	2009		Narrazione/musica; Narrazione/immagini			1) Attraverso le immagini ci vengono narrate le
9	MUSEO Biancheri a Ventimiglia (sempre nella stessa cartella)	2009	Biografia	Narrazione	Territorio		1) L'industria, l'olio, la sua storia; 2) Il politico, Roma capitale; 3) Il cittadino. Ventimiglia cresce
10	MUSEO Archeo Pireo_Museo Archeologia subacquea - 2012	2012	Multimedialità	Narrazione/Tecnologie della comunicazione	Didattica		1) Attenzione da porre sull'adozione in modo considerevole, delle possibilità offerte dal
11	MUSEO Archeo Pireo_Museo Archeologia subacquea - 2012	2012		Strumenti/Tecnologie della comunicazione			1) "Mappe su device personali", tramite app gratuite scaricabili all'esterno via wireless
12	MUSEO Archeo Pireo_Museo Archeologia subacquea - 2012	2012	MUSEO DIFFUSO				Vista Traslata, (Museo Diffuso) si può andare al museo standone fuori.
13	MUSEO Archeo Pireo_Museo Archeologia subacquea - 2012	2012	Esperienza emozionale	Visit-ATTORE	Apprendimento/conoscenza		1) Pensiamo sia interessante per il pubblico vivere come un'esperienza emozionale il
14	MUSEO Archeo Pireo_Museo Archeologia subacquea - 2012	2012	Partecipazione	Strumenti tecnologici partecipativi	Narrazione		Card di memoria. La card è un biglietto più evoluto ed anche gadget del museo, oltre a permettere tutto quello che può fare il ticket
15							

Fig. 11. Parte della matrice iniziale dell'analisi tematica con titolo, anno del progetto, temi, sottotemi, microtemi e stralci di testi.

3.6. L'approccio metodologico della ricerca: l'analisi tematica

L'analisi tematica¹⁶² è un metodo qualitativo oggi ampiamente utilizzato nel campo delle scienze sociali per identificare, analizzare e interpretare i pattern di significato all'interno dei dati testuali. Si tratta di un approccio che consente di esplorare in profondità il significato che, in un contesto specifico, i soggetti attribuiscono alla loro esperienza e garantisce condizioni strutturali che consentono l'emergere di dati rilevanti. Secondo Braun e Clarke,¹⁶³ il metodo dell'analisi tematica è uno strumento di ricerca flessibile, che può potenzialmente fornire un ricco e dettagliato, oltre che complesso, account di dati. Il processo di analisi avviene con un continuo movimento ricorsivo attraverso l'insieme dei dati, gli estratti codificati oggetto di analisi e l'analisi stessa in atto. Si tratta di un processo che il ricercatore conclude nel momento in cui si rende conto che le ulteriori revisioni non aggiungono nulla di sostanziale.

Esistono diversi approcci all'analisi tematica che i ricercatori possono utilizzare a seconda delle loro domande di ricerca, dati e quadri teorici¹⁶⁴. La tipologia di analisi tematica adottata dalla presente ricerca, pur partendo da un solido quadro teorico di riferimento, è classificabile come “analisi tematica induttiva”. Questo tipo di analisi tematica è basato sui dati, il che significa che i temi emergono dai dati stessi piuttosto che essere predeterminati dal ricercatore. L'analisi tematica induttiva comporta un processo di codifica, categorizzazione e sviluppo del tema basato su modelli, somiglianze e differenze riscontrate nei dati. Un tipo di analisi funzionale alle caratteristiche della ricerca: una domanda esplorativa e dati ricchi e complessi.

L'analisi del corpus dei dati che compongono i progetti museali non realizzati, qui oggetto di analisi, è stata effettuata seguendo le sei fasi indicate da Braun e Clarke:

¹⁶² Wei L., The Cognitive Basis of Thematic Analysis, *International Journal of Research & Method in Education*, v47 n3 p277-287 2024; DeJonckheere, M., Vaughn L.M., James, T.G.; Schondelmeyer, A.C., Qualitative Thematic Analysis in a Mixed Methods Study: Guidelines and Considerations for Integration, *Journal of Mixed Methods Research*, 2024;

¹⁶³ Braun, V., & Clarke, V., *Thematic Analysis: A Practical Guide*, Sage publications, Thousand Oaks 2021; Braun, V., & Clarke, V., Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101 Taylor & Francis, London 2006; Lee H., Handle with Care; Considerations of Braun and Clarke's Approach to Thematic Analysis, *Qualitative Research Journal*, v24 n4 p371-383 2024; Messetti, G., Voci di studenti che ricordano gli insegnanti avuti: analisi qualitativa di scritture autobiografiche, *RicercaAzione* / Vol. 11, n. 2 / Dicembre 2019.

¹⁶⁴ Proudfoot, K., Inductive/Deductive Hybrid Thematic Analysis in Mixed Methods Research, *Journal of Mixed Methods Research*, 2023.

1. La familiarizzazione con i dati, che inizia già in fase di selezione, procede con un'attenta lettura e rilettura dei testi. Questo passaggio prevede la rilevazione dei dati per ottenere una comprensione più profonda dei contenuti. Si tratta di un lavoro di 'immersione' nei dati per identificare modelli, parole, frasi ricorrenti e punti di interesse.
2. Sono individuati ed evidenziati concetti e idee chiave nei dati rispetto alle domande di ricerca e sono attribuite le etichette e i codici iniziali sulla base delle caratteristiche dei dati. Questi codici sono di tipo descrittivo e catturano l'essenza dei dati.
3. Sono aggregati i codici in potenziali temi e sono raccolti tutti i dati per ogni potenziale tema.
4. Si genera una prima "mappa" tematica, dopo la verifica dei temi emergenti e, una volta identificati i temi principali, sono analizzate le relazioni tra loro. Ciò comporta l'esame di come i temi sono correlati tra loro e come contribuiscono alla interpretazione del quadro generale.
5. Si realizza un'analisi sulle ricorrenze dei temi e sottotemi. L'elenco è rivisto e perfezionato al fine di garantire coerenza interna.
6. Sono selezionati i passi più significativi e caratterizzanti per l'interpretazione dei dati.

L'analisi ha identificato, quindi, modelli e temi nei dati qualitativi, mettendo in evidenza gli elementi e le caratteristiche emergenti.

Seguendo le sei tappe sopra elencate, dopo l'analisi testuale di circa 300 file in forma di scrittura (dati testuali) si è raggiunta la saturazione delle categorie e dei temi emergenti, riportati nella tabella seguente:

CATEGORIA	TEMA
INTERAZIONE INDIVIDUO-AMBIENTE	Tema n. 1: Territorio Tema n. 2: Storie di vita Tema n. 3: Museo diffuso Tema n. 4: Memoria e identità

	Tema n. 5: Tempo Tema n. 6: Ambiente e paesaggio Tema n. 7: Immaginario collettivo
MUSEI E DIGITALE	Tema n. 1: Tecnologie immersive Tema n. 2: Interattività Tema n. 3: Materiale/immateriale Tema n. 4: Immagini Tema n. 5: Narrazione e racconto Tema n. 6: Percezioni sonore e visive
EDUCAZIONE E DEMOCRAZIA	Tema n. 1: Apprendimento Tema n. 2: Esperienza emozionale Tema n. 3: Partecipazione Tema n. 4: Accessibilità Tema n. 5: Punti di vista

Tab. 3. Categorie e temi emersi dal lavoro di analisi tematica.

Al fine di garantire la validità e l'affidabilità delle evidenze emerse dall'analisi tematica, si sono seguiti i seguenti passaggi:

1. Triangolazione: questo passaggio ha comportato l'uso di più fonti di dati per verificare i risultati dell'analisi. In particolare, dopo l'analisi condotta sui documenti testuali contenuti nell'archivio dei progetti non realizzati, sono stati utilizzati documenti visivi (disegni, bozzetti, immagini, render, filmati).
2. Condivisione (focus group): questo passaggio ha previsto la condivisione dei risultati dell'analisi tematica (temi e sottotemi emersi) con i fondatori di Studio Azzurro. Ciò ha aiutato a ridurre le possibili distorsioni e aumentare la validità dei risultati.

L'analisi tematica condotta ha reso possibile l'interpretazione dei dati significativi, evidenziando le idee, i pensieri e le riflessioni che sottendono e sostanziano i progetti non realizzati, nonché gli elementi distintivi che li caratterizzano. Questo processo di analisi è stato applicato ai materiali testuali, arricchiti da immagini e disegni, dei 72

progetti museali di Studio Azzurro, selezionati dall'archivio dei progetti non realizzati. Si è trattato di un lavoro di ricerca che ha consentito di leggere, esplorare e interpretare il ricco patrimonio culturale immateriale di Studio Azzurro così come il nucleo della loro ricerca artistica.

3.7. Gli strumenti di rilevazione

La ricerca ha utilizzato diversi strumenti di rilevazione: focus group e interviste non strutturate (trascrizioni di registrazioni audio), narrazioni (esperienze artistiche), materiali visivi (fotografie, riprese video, disegni, appunti, bozzetti), materiali testuali (testi delle idee progettuali, verbali di riunioni, documenti amministrativi e finanziari). Lo strumento utilizzato per la condivisione dei risultati dell'analisi tematica (temi e sottotemi) con i fondatori di Studio Azzurro e le riflessioni intorno al concetto di “non realizzato” e dell’“ecologia della progettualità” è rappresentato dal focus group¹⁶⁵. Il focus group realizzato ha coinvolto la sottoscritta in qualità di moderatrice, con l'obiettivo di svolgere un ruolo guida per la discussione, facilitando il flusso delle conversazioni, mantenendo il focus sull'argomento e incoraggiando tutti i partecipanti a condividere le proprie riflessioni e opinioni.

Per quanto concerne la struttura della discussione, prima del focus group sono stati costruiti degli item dei temi guida che hanno orientato la discussione. Domande aperte e flessibili che hanno dato la possibilità ai partecipanti di esprimere liberamente i propri pensieri e le proprie opinioni, ma anche sufficientemente specifiche per garantire il raggiungimento degli obiettivi. Ad accompagnare i focus group, si aggiungono le interviste non strutturate somministrate ai fondatori di Studio Azzurro. Gli incontri si sono svolti tra il 18 e il 20 giugno presso La Fabbrica del Vapore, sede del gruppo artistico Studio Azzurro. Un ambiente che ha favorito la partecipazione attiva del gruppo. Le discussioni del focus group sono state registrate e trascritte per consentire un'analisi approfondita dei dati raccolti. Sono stati successivamente identificati, attraverso lo strumento dell'analisi tematica, temi ricorrenti, tendenze e

¹⁶⁵ A. Frisina, *Focus group. Una guida pratica*, Il Mulino, Bologna 2010; P. Lucisano, A. Salerni, *Metodologia della ricerca in educazione e formazione*, Carocci, Roma 2002; G. Benvenuto, *Stili e metodi della ricerca educativa*, Carocci, Roma 2015.

modelli nelle risposte dei partecipanti per ottenere insights significativi sull'argomento in esame.

3.8. La somministrazione di interviste e focus group

L'analisi delle interviste e dei focus group ha preso le mosse da un approccio ermeneutico che ha utilizzato l'esperienza vissuta da alcuni protagonisti del gruppo Studio Azzurro come significati per comprendere i contesti politici, storici e socio-culturali¹⁶⁶.

L'obiettivo del focus group e delle interviste è stato duplice:

1. testare la validità e l'affidabilità dell'analisi tematica, attraverso la condivisione dei risultati con i fondatori di Studio Azzurro, per garantire una corretta rappresentazione delle loro esperienze e prospettive;
2. comprendere le vicende artistiche, storiche e culturali, che sottendono le mancate realizzazioni e, soprattutto, approfondire con il gruppo le possibili future traiettorie in un'ottica di ecologia della progettualità.

¹⁶⁶ Miller, W., Crabtree B., *Depth interviewing*. In: Crabtree B., Miller, W., (eds), *Doing qualitative research*, Thousand Oaks, CA, Sage Publications, Thousand Oaks 1999, pp. 89-107.



CAPITOLO QUARTO

L'archivio dei musei non realizzati: analisi di tre progetti (‘sotto-casi’)

4.1. Introduzione all'analisi e interpretazione dei tre sotto-casi

All'interno dello studio di caso, rappresentato dall'intero corpus dei progetti museali contenuti nell'archivio del non realizzato di Studio Azzurro, si analizzano e presentano tre specifici progetti:

- il Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera
- il Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro
- il Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni

L'esplorazione di tali progetti, definiti nel contesto metodologico "sotto-casi", funge da lente di ingrandimento propedeutica all'analisi ed interpretazione dell'intero corpus dei progetti museali non realizzati. La ricerca, infatti, ha il proposito di coniugare l'analisi dettagliata (analisi tematica) dei singoli testi progettuali contenuti nell'archivio del non realizzato con una visione d'insieme coerente e significativa, che consente di bilanciare la necessità di esplorazione critica con l'esigenza di sintesi interpretativa. I tre sotto-casi selezionati rappresentano, dunque, modelli, i quali condividono un nucleo comune di temi e prospettive che attraversa trasversalmente l'intero archivio dei musei non realizzati.

Gli strumenti di indagine utilizzati per l'esplorazione e l'approfondimento dei tre sotto-casi sono i seguenti:

- materiale documentale contenuto nell'archivio dei musei non realizzati (testi; immagini; disegni) relativo ai tre progetti selezionati;
- focus group realizzati con i fondatori di Studio Azzurro e con alcuni collaboratori che hanno accompagnato lo sviluppo dei progetti selezionati;
- un approfondimento critico delle tematiche prevalenti emerse dall'analisi dei tre progetti, che ha preparato il terreno all'analisi tematica realizzata sull'intero corpus dell'archivio dei musei non realizzati e i cui risultati sono rappresentati nel successivo capitolo.

Il materiale documentale contenuto nell'archivio dei musei non realizzati ha permesso di ricostruire una dettagliata descrizione dei tre progetti selezionati, corredata da immagini, disegni, bozzetti e informazioni relative alla ricerca pre-progetto, agli ostacoli incontrati e alle fonti di finanziamento.

I focus group sono stati realizzati a Milano presso la *Fabbrica del Vapore*, sede storica del collettivo artistico. Sono stati condotti in un arco temporale di tre giornate¹⁶⁷, ciascuno relativamente alla tipologia di gruppo dei partecipanti e agli obiettivi prefissati. In particolare:

- il focus group con i fondatori ha affrontato il tema del non realizzato e l'ecologia della progettualità a partire dall'intero corpus dell'archivio dei musei non realizzati;
- i focus group con i singoli collaboratori dei progetti hanno ripercorso, ciascuno per la propria parte di coinvolgimento, le dinamiche della creazione artistica e gli ostacoli incontrati nella loro realizzazione.

Tutti i partecipanti ai focus group hanno raccontato la propria esperienza nella progettazione, arricchendo le informazioni sui materiali documentali e iconografici contenuti nell'archivio. La loro partecipazione ha permesso di esplorare a fondo le diverse dimensioni di analisi, includendo anche l'interazione tra il collettivo artistico e il lavoro di ricerca che ha supportato e contribuito alla formulazione di alcuni singoli progetti.

In particolare, il concetto di “non realizzato” al centro del focus group ha offerto un ricco terreno di analisi per riflettere sul ruolo del non realizzato e sull'ecologia della progettualità, comprendere le dinamiche della creazione artistica, dall'ideazione alla mancata realizzazione, per concludere con una riflessione sull'eredità delle progettualità non realizzate per l'uso e riuso di progetti futuri.

Tutti i focus group hanno indagato tre aspetti fondamentali delle dinamiche creative:

- la fase di ideazione e la visione che ha guidato i progetti;
- le motivazioni della mancata realizzazione, con particolare attenzione agli ostacoli incontrati e ai fallimenti potenziali;

¹⁶⁷ Il 18, 19 e 20 giugno 2024.

- l'eredità lasciata da questi progetti e le prospettive future per una nuova progettualità.

Attraverso un confronto aperto e circolare, i partecipanti hanno ricostruito un quadro complesso e sfaccettato delle dinamiche della creazione artistica, offrendo una lettura critica delle ragioni del mancato compimento dei progetti. Al contempo, hanno riconosciuto il valore concettuale delle idee sviluppate e l'influenza duratura che queste esercitano e possono continuare a esercitare sulla futura opera artistica di Studio Azzurro. Ne è emerso che anche i progetti non realizzati possono offrire insegnamenti utili nel tentativo di tradurre nuove visioni progettuali in realtà fondate su idee ed esperienze pregresse. Nel corso dei focus group, il contributo dei partecipanti è stato particolarmente significativo nel mettere in luce le interazioni tra creatività artistica e contesti istituzionali, sociali e culturali, evidenziando come queste dimensioni si siano influenzate reciprocamente durante la progettazione.

Completa lo studio dei tre sotto-casi un approfondimento critico delle tematiche prevalenti nei tre progetti selezionati, tematiche che non sono isolate, ma si intrecciano e dialogano tra loro, creando un complesso ecosistema di relazioni che riflette la natura olistica e interconnessa del pensiero progettuale di Studio Azzurro. Questo intreccio tematico, oggetto del successivo e ultimo capitolo, non solo arricchisce l'analisi di ciascun caso, ma contribuisce anche a una interpretazione e reinterpretazione¹⁶⁸ dell'archivio nel suo insieme.

Prima di entrare nel merito delle descrizioni dei tre sotto-casi, è utile precisare quanto segue: il lavoro che ci accingiamo a presentare riflette la struttura dell'archivio del non realizzato di Studio Azzurro, un archivio caratterizzato da una notevole eterogeneità di materiali. Ogni cartella conserva immagini, disegni e testi, ma con una distribuzione e una densità variabile a seconda del progetto: si tratta, anche in questo caso, di un dato di ricerca.

Alcune cartelle, come in questo caso quella del Museo Demoetnoantropologico dei Sassi di Matera e il Museo Laboratorio dell'Identità di Nuoro, si caratterizzano per una forte presenza di materiali iconografici: schizzi, disegni, tavole illustrative, render e

¹⁶⁸ Sull'importanza dell'interpretazione v. F. Tilden, *Interpreting Our Heritage*, University of North Carolina Press, Chapel Hill 1957.

fotografie che restituiscono visivamente l'idea progettuale¹⁶⁹. Altri, come il Museo dell'Industria e del Lavoro, presentano una maggiore quantità di documentazione testuale, con relazioni tecniche, descrizioni metodologiche e approfondimenti concettuali. Vi sono poi cartelle che contengono piani finanziari dettagliati, mentre altre si concentrano sugli aspetti tecnici, includendo liste di strumentazioni e specifiche operative per la realizzazione degli allestimenti.

Di conseguenza, la presentazione di questi materiali rispecchia tale diversità: alcuni progetti emergono con una ricchezza di immagini e suggestioni visive, altri con una maggiore densità testuale e analitica. Questa disomogeneità non è un limite, ma un elemento che riflette il processo stesso di creazione e organizzazione dell'archivio, testimoniando il modo in cui i materiali sono stati raccolti, strutturati e stratificati nel tempo.

4.2. Il focus group sul non realizzato e l'ecologia della progettualità

Il paragrafo successivo presenta i risultati del focus group condotto con i fondatori di Studio Azzurro e alcuni collaboratori che hanno preso parte ai vari progetti. Durante l'incontro, sono stati trattati vari temi centrali per il lavoro di ricerca, tra cui la creazione dell'archivio dei progetti non realizzati: una pratica che ha permesso di sistematizzare materiali accumulati nel tempo, e il concetto stesso di “non realizzato” come memoria attiva da cui trarre spunti per future elaborazioni. Sono stati esplorati anche gli aspetti legati alla genesi dei progetti, come il passaggio dall'idea astratta al materiale fisico, e l'importanza della riflessione teorica che accompagna il processo creativo. Inoltre, si è discusso del valore dell'autorialità plurale e dell'interattività all'interno delle opere, così come dell'approccio transdisciplinare che coinvolge diverse professionalità nella progettazione dei percorsi museali.

¹⁶⁹ Sull'analisi della relazione tra immagini e testi cfr. il progetto di interesse nazionale PRIN 2020 “Fototesti. Retoriche, poetiche e aspetti cognitivi” coordinato da Michele Cometa (Università degli Studi di Palermo) in collaborazione con Elisa Bricco (Università degli studi di Genova), Vittorio Gallese (Università degli studi di Parma), Maria Rizzarelli (Università degli studi di Catania).

4.2.1. La creazione dell'archivio dei progetti non realizzati

Quella cartella è stata lì per tanti anni... Tutti i progetti non realizzati sono fonti di idee per ideare i nuovi progetti. È un po' come il cassetto dei sogni quella cartella; quindi, spesso la consultavamo quando avevamo dei progetti nuovi. Magari qualcuno diceva: proprio come quel progetto che avevo scritto nel... e non abbiamo mai realizzato, mi piacerebbe riprendere quell'idea lì. [...] E non si tratta di pescare le stesse idee, perché quando porti avanti un progetto artistico, parti dalla tua storia per creare il nuovo e poi lo adatti alla tematica e al luogo in cui lo vai ad esporre. Come nella pittura è la tela, in questo lavoro di progettazione di ambienti sensibili è lo spazio la nostra tela. [...] Dall'esperienza del passato nascono nuove idee.

Dalla conversazione emersa nel focus group, pronunciato da Olivia Demuro

Il focus group con i fondatori di Studio Azzurro (Leonardo Sangiorgi e Fabio Cirifino) ha preso le mosse dalla creazione dell'archivio dei musei non realizzati, un processo scaturito dalla “*necessità di sistematizzare anni di materiali accumulati*”, come specificato da Leonardo Sangiorgi. Ripercorrendo le dinamiche di formazione dell'archivio, i fondatori di Studio Azzurro ci proiettano indietro nel tempo, in un altrove temporale in cui “*ogni progetto aveva una sua impaginazione e veniva scritto a macchina*”. Successivamente, con il passare del tempo, si sono iniziati a “*raccogliere materiali di vario tipo, inclusi video, fotografie e testi, che venivano accumulati in cassette e armadi*”. La presa di coscienza di formare l'archivio ha portato alla “*creazione di cartelle specifiche per ogni progetto, indipendentemente dal fatto che fosse stato completato o meno*”.



Fig. 12. Fotografia delle cartelle che compongono l'archivio di Studio Azzurro, oggi digitalizzate.
Fonte: scatto effettuato durante il focus group.

Il processo di archiviazione ha portato alla luce “la grande quantità di progetti non realizzati” che “costituivano una memoria attiva e latente, pronta per essere riattivata in futuro o utilizzata come spunto per nuove elaborazioni”.

I materiali testuali “erano spesso sunti, considerazioni o schede che riguardavano il lavoro svolto”. Questi documenti venivano schedati con cura, rappresentando “l’idea forte che partiva da uno schizzo iniziale”. L’archiviazione dei progetti non è stata solo un modo per organizzare e preservare materiali, ma anche uno strumento di riflessione: “all’inizio eravamo talmente assetati e concentrati nel fare le cose e vedere come funzionavano per poi farne un’altra per poi farne un’altra ancora... Fortunatamente chi osservava il nostro lavoro c’è stato molto d’aiuto nella riflessione teorica di ciò che stavamo creando, come Valentina Valentini¹⁷⁰ e altri, perché tirandoci per la giacchetta ci facevano sedere sulla seggiola, ci trasmettevano le loro visioni e interpretazioni, così noi avevamo come una sorta di specchio sul nostro lavoro [...] Quasi mai avevamo le idee chiarissime. Molte cose si chiarivano dopo, nel

¹⁷⁰ Studiosa di arti performative e videoarte, è docente di Alta Qualifica all’Università Sapienza di Roma. È stata tra le prime studiose ad indagare l’opera di Studio Azzurro in ambito accademico.

confrontarsi. È stato tempo prezioso quello dedicato alla riflessione sul nostro operato, perché ci ha fatto acquisire maggiore coscienza e consapevolezza”.

L'archiviazione dei progetti non realizzati ha offerto l'opportunità di riflettere sul processo di ideazione e di riconoscimento del valore delle idee non concretizzate. Ripercorrere il proprio percorso ha permesso di comprenderlo meglio, valorizzare le intuizioni non sviluppate e imparare dalle esperienze passate. È questa riflessione che ha contribuito a mantenere viva la memoria di questi progetti, a documentarli e a trarne suggerimenti per opere future.

4.2.2. Ideazione e visione: la genesi di un museo

La genesi di un museo di Studio Azzurro risiede in un bozzetto, in un disegno a carboncino realizzato da Paolo Rosa o Leonardo Sangiorgi: immagini e visioni utili come serbatoio di idee per lo sviluppo di un progetto o per la condivisione dell'idea con committenti o collaboratori. Le opere *“partono sempre o da uno schizzo o da un testo. È il passaggio dall'idea al materiale fisico, da un'immagine di parole”*, che il più delle volte ha incontrato una linea di continuità. Alle volte si è trattato di *“una verifica”*, ossia se ci fosse corrispondenza tra quanto messo su carta e l'idea. *“Quasi sempre”* c'è stata corrispondenza. Il disegno, i bozzetti, gli schizzi a carboncino, costituiscono il punto di partenza di un'idea che successivamente prende forma e viene costruita. Da un disegno potevano *“saltare fuori” altre idee, “ma erano come un po' complementari a quelle di partenza”*. Il disegno, lo schizzo, il bozzetto sono così parte iniziale e imprescindibile della progettazione. Le immagini sfumate o appena tratteggiate, come emerge dai materiali di archivio, sono un elemento centrale del processo creativo, non solo come fase preliminare, ma come strumento di pensiero riflessivo e organizzazione per l'architettura di progettazione. Questo approccio si manifesta nella capacità del disegno di fungere da ponte tra idee astratte e realizzazione pratica¹⁷¹.

¹⁷¹ Per approfondire il tema consultare M. Cometa; R. Coglitore (a cura di), *Fototesti. Letteratura e cultura visuale*, Quodlibet, Macerata 2016.

Per i fondatori di Studio Azzurro, come evidenziato nel corso del focus group, la fase di ideazione rappresenta il momento cruciale in cui la creatività collettiva si manifesta attraverso un processo di confronto plurale e sintesi tra diverse sensibilità e competenze. *“All’inizio”* è posta la parte più vitale del progettare, *“l’inizio dell’avventura”*. *“Alla fine”* è posto *“il momento della tensione maggiore: vedere l’effetto pensato, realizzato per davvero”*. Il tempo di un progetto può avere tempi diversi: *“l’arco temporale di un progetto va da zero a mille”*. *“Stiamo aspettando di aprire questo benedetto museo di Lord Byron e la Ravenna dell’Ottocento. Consegnato il progetto e approvato definitivo nel 2012, stiamo ancora aspettando di aprirlo. Lo apriranno eh, a ottobre dovrebbe inaugurare. Sono passati dodici anni”*. La realizzazione di altri musei invece, come il museo Fellini, *“è stata molto veloce”, [...]* *“circa un anno e mezzo”*. Eppure, nell’archivio dei progetti non realizzati è presente il museo Fellini: *“sì perché il primo progetto non è stato approvato, allora lo abbiamo messo nell’archivio, perché comunque ci abbiamo lavorato. Poi c’è stata la proposta di una mostra su Fellini che non è stata fatta. Dopo invece è stata fatta una mostra sui cento anni di Fellini. Alla distanza di dieci anni, magari, c’era la stessa riproposta”*. La storia di questi progetti museali è una testimonianza delle sfide e dei trionfi che caratterizzano la creazione di spazi culturali. Da un lato, la lunga attesa e la perseveranza che segnano la nascita del museo di Lord Byron e della Ravenna dell’Ottocento¹⁷²; dall’altro, la determinazione e la velocità che hanno permesso al museo Fellini di diventare realtà. Entrambi rappresentano un patrimonio prezioso per le città e un omaggio duraturo a figure iconiche della storia culturale.

Ma quando un progetto si può considerare finito? A questa domanda Fabio e Leonardo si dividono. Hanno due visioni diverse nella considerazione dei confini di ciò che può dirsi finito. *“Un progetto si può considerare finito nella fase di progettazione, poi Fabio intende il progetto finito nella fase di realizzazione”*. [...] Alle volte *“si innesca un’altra dimensione: il fatto di aver preso coscienza che alcune attività progettuali e creative hanno anche un valore sociale forte. A questo punto il progetto si riapre,*

¹⁷² Il Museo Byron e del Risorgimento è stato inaugurato il 29 novembre 2024 a Palazzo Guiccioli di Ravenna, restaurato grazie all’iniziativa della Fondazione Cassa di Risparmio di Ravenna. Il museo celebra la vita e gli ideali di libertà del poeta Lord George Gordon Byron, che soggiornò a Ravenna tra il 1819 e il 1821. Le ventiquattro sale espositive presentano memorabilia personali, lettere, e oggetti legati al suo soggiorno, offrendo una prospettiva unica sulla sua influenza culturale e politica.

perché mette in gioco un dato variabile, che è la dimensione sociale del valore dell'opera, che è imprevedibile". Il progetto può essere così interpretato quale "opera aperta".

Ogni progetto nasce dalla volontà di spingere i confini dell'esperienza museale, metterli in discussione, trasformando i musei da semplici luoghi di conservazione a spazi di narrazione e interazione. L'idea di fondo è quella di superare le tradizionali modalità espositive, proponendo invece un'esperienza immersiva in cui il pubblico non sia un semplice osservatore, ma un partecipante attivo, capace di interagire con le opere e di contribuire alla costruzione del significato. A tal proposito, un altro aspetto chiave emerso è riscontrabile nel concetto di "*autorialità*", dove l'interazione degli spettatori contribuisce alla realizzazione dell'opera stessa: "*nell'interazione in qualche modo l'opera la fanno anche gli spettatori, no? Questo ha una matrice politico-democratica molto forte*".

Un altro elemento distintivo emerso dal focus group sulle caratteristiche dei progetti è la transdisciplinarietà. Nella fase di ricerca preliminare, Studio Azzurro coinvolge artisti, architetti, storici, antropologi e tecnici specializzati in un dialogo che permette di sviluppare una visione olistica del progetto. Questo approccio non solo arricchisce il processo creativo, ma consente anche di affrontare la complessità di opere che si collocano all'intersezione tra arte e scienza, letteratura e antropologia, poesia e tutela dell'ambiente, memoria storica e innovazione tecnologica, teatro e narrazione multimediale.

La collaborazione con i referenti del gruppo di ricerca e con il comitato scientifico che accompagna la progettazione è fondamentale. Alcuni esperti apportano una conoscenza approfondita delle dinamiche storiche e sociali dei luoghi di intervento, mentre altri facilitano l'integrazione tra nuove tecnologie e contenuti culturali esistenti.

4.2.3. Le motivazioni della mancata realizzazione: una breve tassonomia

La realizzazione dei progetti contenuti nell'archivio del non realizzato si è scontrata con una serie di ostacoli che ne hanno impedito la concretizzazione. Le difficoltà

incontrate sono state molteplici e di varia natura, riflettendo la complessità intrinseca nel tradurre una visione artistica d'avanguardia in un progetto concreto e sostenibile.

Dal focus group con i fondatori di Studio Azzurro sono emerse molteplici ragioni della mancata realizzazione dei progetti contenuti nell'archivio del non realizzato. Uno degli ostacoli principali è stato, evidentemente, di carattere economico. L'ambizione di creare spazi museali pionieristici, capaci di integrare tecnologie all'avanguardia per offrire esperienze immersive, richiede infatti risorse finanziarie significative, che non sempre sono disponibili. La complessità tecnologica e la necessità di una manutenzione continua hanno reso alcuni di questi progetti particolarmente costosi, sia nella fase di implementazione che in quella di gestione a lungo termine. La mancanza di fondi adeguati ha spesso portato a rallentamenti, compromessi e, in alcuni casi, al totale abbandono dei progetti. Oltre alle difficoltà economiche, anche le questioni di natura gestionale hanno giocato un ruolo cruciale nella mancata realizzazione. La complessità organizzativa, unita alle difficoltà nel coordinare e armonizzare gli interessi e le aspettative di tutti i soggetti coinvolti, ha portato a tensioni e inefficienze che hanno rallentato il processo creativo. Un altro ostacolo significativo è stato il contesto politico e istituzionale in cui alcuni di questi progetti si sono sviluppati. In alcuni casi, il cambiamento delle amministrazioni locali o delle politiche culturali ha portato a una riduzione del supporto iniziale, compromettendo la fattibilità dei progetti. La dipendenza da decisioni politiche e da finanziamenti pubblici ha reso questi progetti particolarmente vulnerabili a mutamenti esterni, cambi di giunta ed equilibri politici, che hanno spesso portato a un cambio di priorità e alla conseguente interruzione dei lavori. Infine, anche le resistenze culturali hanno giocato un ruolo significativo nella mancata realizzazione di questi progetti. Alcune proposte progettuali hanno incontrato in alcuni casi una certa opposizione da parte delle istituzioni locali, che ha finito per comprometterne la realizzazione.

Lo studio dei progetti non realizzati rappresenta, dunque, anche una riflessione critica sui limiti e sulle sfide della creazione artistica in un contesto complesso. La strada che porta dalla visione alla realizzazione di un progetto artistico è spesso disseminata di ostacoli.

Il focus group ha permesso di disegnare, così, una panoramica dettagliata delle diverse tipologie di progetti museali non realizzati, rappresentati da una specifica tassonomia: una classificazione delle cause e delle dinamiche che hanno portato al fallimento o all'interruzione di queste iniziative, spesso ambiziose. Di seguito, si riporta una descrizione delle principali categorie identificate con alcuni esempi tratti a partire dal corpus dell'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Musei spenti

Questa categoria rappresenta quei musei che, nonostante siano stati completati e aperti al pubblico, hanno successivamente cessato di esistere. La definizione “musei spenti” ha il proposito di evocare un’immagine di potenzialità inespressa, luoghi che un tempo erano vivi di cultura e attività, ma che ora sono silenziosi e vuoti. Un esempio emblematico è il “Museo del Baluardo” a Lucca, che dopo l’apertura è stato chiuso a causa di cambiamenti politici e mancanza di supporto da parte della nuova amministrazione comunale. Un altro esempio è il museo “La fabbrica di Guglielmo” presso il complesso monumentale Guglielmo II a Monreale, che ha seguito un destino simile, nonostante un inizio promettente. In questi casi, le principali motivazioni dietro la chiusura dei musei sono state di natura politica: cambiamenti nelle amministrazioni comunali e mancanza di continuità nelle politiche culturali hanno portato alla cessazione delle attività, indipendentemente dalla qualità e dal valore dei progetti stessi. Questi musei spenti rappresentano quindi un fallimento non solo sul piano culturale, ma anche su quello gestionale e politico.

Musei mancati

Questa categoria emerge dalla riflessione fatta dagli stessi fondatori di Studio Azzurro con Laura Marcolini¹⁷³. L’esempio portato è la mostra temporanea “Fare gli italiani” dedicata ai 150 anni di storia unitaria, nell’ambito delle manifestazioni “Esperienza Italia 150”. Per l’impegno richiesto e la grandiosità della mostra, disposta su circa 10.000 mq delle Officine Grandi Riparazioni a Torino, il progetto artistico della mostra, pensato di concerto con i curatori scientifici dell’iniziativa, gli storici Walter

¹⁷³ Storica collaboratrice di Studio Azzurro. Per approfondire la sua ricerca personale: <http://www.lauradelvuoto.it/delvuoto/effemeridi/effemeridi.html>

Barberis e Giovanni De Luna, viene interpretato alla stregua di un museo mancato proprio a partire dalla sua caratteristica di mostra temporanea. Ciò che manca qui infatti è la durata, poiché “Fare gli italiani” avrebbe avuto tutti i requisiti per diventare museo permanente. Ciò avrebbe permesso ancor più di concretizzare «l’idea che la mostra continui oltre il momento della visita, nella sua opera di “fare” comunità»¹⁷⁴.

Musei sospesi

Un’altra categoria significativa è quella dei “musei sospesi”, ossia quei progetti che, nonostante fossero tecnicamente pronti per essere realizzati, sono stati bloccati a causa di circostanze esterne. Un esempio emblematico di museo sospeso è il progetto dell’identità palestinese a Betlemme. Nonostante fosse tutto predisposto, compresi i cablaggi dei proiettori, la situazione internazionale caratterizzata dal conflitto israelo-palestinese¹⁷⁵ ha impedito la sua apertura, lasciando il progetto in una sorta di limbo temporale. Un altro esempio di museo sospeso è il progetto del “Museo dello sport” a Roma, che avrebbe celebrato tutte le discipline olimpiche. Seppur tutto pronto, è stato sospeso a causa di motivi politici e organizzativi.

Musei ostacolati

Alcuni progetti non realizzati sono stati ostacolati a causa di decisioni politiche sfavorevoli. Questo tipo di interruzione è evidente nel caso del “Museo dell’industria e del lavoro di Sesto San Giovanni”, dove un cambio di giunta comunale ha portato all’abbandono del progetto e alla dispersione delle risorse già investite. Questi esempi dimostrano quanto le dinamiche politiche possano influire sulla realizzazione di progetti culturali, mettendo in luce le difficoltà di operare in un contesto istituzionale dove il supporto politico può rapidamente venir meno, compromettendo anche i progetti più minuziosamente elaborati.

Musei futuribili

Una quinta categoria riguarda i “musei futuribili”, che riflettono l’innovazione e la spinta verso il futuro, forse troppo all’avanguardia rispetto al loro tempo. Caratterizzati

¹⁷⁴ Studio Azzurro (a cura di), *Fare gli italiani. Una mostra per i 150 anni della storia d’Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011, p. 8.

¹⁷⁵ In particolare, si fa riferimento alle conseguenze del 7 ottobre 2023.

da un alto livello di visione tecnologica e multimediale, questi progetti, sebbene innovativi, hanno incontrato ostacoli insormontabili, spesso legati a difficoltà tecniche o alla mancanza di risorse sufficienti per la loro realizzazione. Un esempio di questa tipologia è il “Museo degli Stati d’animo”, un progetto che richiedeva esplorazioni teoriche e tecnologiche avanzate. Tuttavia, nonostante l’architettura progettuale ben strutturata, il progetto è rimasto sulla carta a causa delle difficoltà tecniche e dei costi elevati associati alla sua realizzazione.

Musei disconnessi

I “musei disconnessi” rappresentano una categoria di progetti che ha risposto a bandi pubblici imposti su un territorio senza un’adeguata considerazione delle specificità locali e delle dinamiche sociali e politiche esistenti. Questa mancanza di dialogo con il contesto locale e l’assenza di un coinvolgimento attivo delle comunità hanno spesso portato al fallimento di tali progetti. Un esempio significativo è il progetto del “Museo di Vibo Valentia”, dove la “*mancanza di preparazione dei funzionari comunali*” – come emerge da uno dei focus group – e l’imposizione di bandi calati dall’alto hanno portato alla sua chiusura. L’esperienza di Studio Azzurro con questi progetti sottolinea l’importanza nel coinvolgere le comunità locali e di rispettare le specificità territoriali durante la pianificazione e l’implementazione dei progetti culturali.

Questa tassonomia delle ragioni del non realizzato ha voluto sinteticamente offrire una lente attraverso cui analizzare le complesse dinamiche che influiscono sulla realizzazione di iniziative culturali, evidenziando come fattori politici, tecnici e sociali possano determinarne il successo o il fallimento.

4.2.4. Eredità e prospettive future

Nonostante la mancata concretizzazione, i progetti non realizzati di Studio Azzurro rappresentano oggi un documento e una testimonianza importante delle pratiche progettuali come forme d’arte. Le idee e le metodologie sviluppate durante questi processi hanno continuato a influenzare il lavoro del collettivo, spingendolo a esplorare nuove strade e a rinnovare continuamente il proprio approccio artistico.

L'esperienza maturata attraverso questi progetti ha permesso a Studio Azzurro di affinare la propria capacità di integrare arte e tecnologia, sviluppando nuove tecniche e strategie per creare esperienze immersive e partecipative. Anche se i musei progettati non sono stati realizzati, le intuizioni che li hanno guidati sono state riprese dall'archivio del non realizzato e sviluppate in altri contesti, contribuendo a definire un nuovo paradigma nel campo dell'arte multimediale e dell'esposizione museale.

L'eredità di questi progetti risiede anche nella capacità di Studio Azzurro di trasformare i fallimenti in opportunità di crescita e di innovazione. Questa consapevolezza ha permesso a Studio Azzurro di continuare a sperimentare, mantenendo viva la loro visione di un'arte che è prima di tutto un processo di ricerca. Nonostante i progetti ideati e non realizzati, infatti, i membri di Studio Azzurro non hanno manifestato una sensazione *“di ferita aperta”*. Piuttosto, hanno riconosciuto che tali esperienze fanno parte del processo creativo e della loro evoluzione come Studio. *“La frustrazione per i progetti non realizzati è bilanciata dalla consapevolezza di aver contribuito con altri lavori significativi”*. L'esperienza dei progetti non realizzati ha rafforzato la loro convinzione che l'arte possa essere un potente strumento di riflessione e trasformazione sociale, capace di stimolare un dialogo critico.

Certo, non sono mancati dispiaceri o rimpianti. Tra i musei che più dispiace di non aver realizzato, rispondono: *“il Museo dello sport a Roma”*. In particolare, la terza versione di questo museo. Un museo che avrebbe riguardato tutte le discipline olimpiche. La storia delle discipline olimpiche e degli sportivi, *“un tema trafitto da molteplici punti di vista”*. Un altro rimpianto per un museo non realizzato è *“il museo del cinema di Torino”*. *“Ci sono delle cose che dici, vabbè peccato, perché ci abbiamo lavorato tanto”*. Un altro progetto per cui *“dispiace, è quello che sta succedendo [al museo] Betlemme, quello sull'identità palestinese. [...] Oramai sono passati dieci anni. Per il momento è un museo sospeso”*.

I progetti non realizzati di Studio Azzurro sono un esempio eloquente di come l'arte possa essere un processo aperto, caratterizzato da una continua tensione tra visione e realtà. Le dinamiche della creazione artistica, con i loro successi e fallimenti, rivelano non solo la complessità di tradurre idee in progetti concreti, ma anche la capacità di reinventarsi e di trasformare gli ostacoli in opportunità per future esplorazioni creative. Guardando al futuro, l'eredità di questi progetti non realizzati si traduce in una

continua ricerca di nuove forme di espressione artistica, in un'ottica di ecologia delle idee. Studio Azzurro continua a esplorare le potenzialità delle tecnologie digitali, sperimentando nuovi modi di coinvolgere il pubblico e di dare vita a esperienze artistiche. Anche se questi musei non sono mai stati realizzati, le idee che li hanno ispirati continuano a vivere e a evolversi, ad «assumere un atteggiamento problematico, riflessivo, ma al contempo capace di intraprendere ipotesi sperimentali, quasi a suggerire uno scenario possibile che rileggendo il passato sappia sollecitare una immaginazione del futuro prossimo¹⁷⁶».

4.3 Il progetto non realizzato del Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera

Prima di procedere con l'analisi del progetto non realizzato del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni, di seguito viene presentata una scheda descrittiva che illustra le principali caratteristiche del progetto.

Biografia Autore:

Gruppo interdisciplinare di progetto

Società CLES, Studio Azzurro, Struttur

Gruppo di consulenza scientifica dell'amministrazione comunale

Prof. Piero Clemente, Joaquim Pais De Brito, Ferdinando Mirizzi

Titolo:

Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera

Anno:

2010

Abstract (1500 battute max):

¹⁷⁶ Studio Azzurro (a cura di), *Fare gli italiani. Una mostra per i 150 anni della storia d'Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011, p. 7.

Situato nella città di Matera, patrimonio UNESCO, il Museo Demo-etnoantropologico (DEA) rappresenta un'innovativa sintesi tra memoria storica e tecnologia contemporanea. Pensato come un museo diffuso, il DEA non si limita a esporre manufatti, ma si propone come un laboratorio culturale aperto, capace di valorizzare il patrimonio demo-etnoantropologico in modo dinamico e partecipativo. Cuore del progetto è l'Archivio dinamico, un organismo attivo che raccoglie, conserva e arricchisce la memoria collettiva attraverso l'uso di tecnologie avanzate e il coinvolgimento della comunità.

Il DEA integra beni materiali e immateriali – memorie, fotografie, oggetti, testimonianze – con installazioni interattive e multimediali che offrono ai visitatori un'esperienza immersiva e multisensoriale. Grazie a un approccio partecipativo, il museo si espande oltre i suoi spazi fisici, diventando parte integrante del tessuto urbano di Matera e offrendo una piattaforma per il dialogo tra passato e futuro.

Descrizione del progetto:

Il Museo Demo-etnoantropologico (DEA) di Matera rappresenta un innovativo modello culturale che celebra il patrimonio locale intrecciando passato e futuro. Situata nella storica città dei Sassi, Patrimonio dell'Umanità UNESCO, la struttura intende superare la funzione tradizionale di conservazione, trasformandosi in un laboratorio creativo e partecipativo. Il progetto punta a integrare le memorie materiali e immateriali con strumenti tecnologici e approcci comunitari, favorendo una fruizione inclusiva e moderna del patrimonio demoetnoantropologico.

Matera, emblema della tradizione rurale del Sud Italia, diventa così fulcro di una narrazione culturale che coinvolge i suoi cittadini e visitatori in un dialogo continuo. L'idea progettuale è articolata in fasi di sviluppo: una preliminare dedicata alla sensibilizzazione della comunità e all'introduzione al concetto di museo diffuso; una operativa, con spazi temporanei e la sperimentazione di soluzioni architettoniche e tecnologiche; e una conclusiva, in cui il museo si consolida come polo culturale.

Tra i principali elementi del Museo DEA spiccano tre componenti fondamentali: l'Archivio dinamico, il Laboratorio della creatività e l'Osservatorio sul territorio. L'Archivio dinamico funge da cuore pulsante, custodendo e reinterpretando memorie e tradizioni attraverso il contributo attivo di artisti, ricercatori e cittadini. Grazie alle più avanzate tecnologie digitali, esso non si limita a conservare materiali, ma si evolve come piattaforma per la creazione di nuove idee e progetti.

Il Laboratorio della creatività si configura come centro per workshop, borse di studio e progetti partecipativi, dove la tecnologia, rappresentata dallo "scaffale tecnologico", diventa strumento per alimentare nuove narrazioni culturali. Parallelamente, l'Osservatorio sul territorio crea connessioni tra il museo, Matera e i suoi abitanti, promuovendo incontri, dibattiti e studi sul rapporto tra cultura e sviluppo urbano.

Il museo propone un'esperienza immersiva e multisensoriale attraverso installazioni interattive come le “Camere piene” e i “Racconti nell'ombra”, che trasportano i visitatori in un viaggio emozionale. Una nuvola informatica consente di estendere questa esperienza oltre i confini fisici, offrendo contenuti aggiornati e personalizzati. Inoltre, il coinvolgimento della comunità attraverso collezioni private e reti locali arricchisce il patrimonio del museo, rinsaldando il legame con il territorio.

Committente e ulteriori informazioni sul progetto originale:

Comune di Matera e della Fondazione Cassa di Risparmio di Calabria e di Lucania.

Motivo di mancata realizzazione:

Motivi economici, cambio delle amministrazioni locali e delle priorità.

Scheda a cura di:

Virginia Di Bari

4.3.1. La descrizione del progetto

Il progetto multimediale elaborato da Studio Azzurro, nato per arricchire il Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera voluto dal Comune di Matera, è la storia di un non realizzato dentro un non realizzato, di un progetto intrappolato nel labirinto dell'incompiuto. L'idea progettuale del gruppo artistico non ha mai visto una concretizzazione perché il museo stesso è rimasto per decenni sulla carta. Due idee, due ambizioni, entrambe sospese in un iter progettuale e burocratico che ne ha impedito la realizzazione.



Fig. 13. Logo del progetto. Fonte: “Cartella DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

La storia del Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera rappresenta un esempio simbolico di queste criticità. La sua genesi risale al 1960, quando il dottor Rocco Mazzarone lo concepì come museo etnologico. Da allora, decenni di progetti e tentativi si sono susseguiti senza mai trasformarsi in una realtà concreta. Nel settembre 2009, il Comune di Matera, in collaborazione con la Fondazione Carical, pubblicò un bando per la redazione dello studio di fattibilità del museo, con scadenza per la presentazione delle candidature fissata al 30 ottobre dello stesso anno. L'8 febbraio 2010, l'incarico fu affidato a un gruppo di società: due con sede a Roma e una a Milano. Nonostante i progressi iniziali, il progetto subì ritardi e battute d'arresto, finendo per perdersi nel tempo¹⁷⁷. Solo nel 2024 si è registrato un avanzamento con il restauro conservativo dell'edificio, come riportato dall'Ufficio Stampa Basilicata¹⁷⁸. Sono stati investiti oltre sette milioni di euro per il recupero di 42 locali incastonati nel tufo, distribuiti su cinque livelli per oltre 2.000 metri quadrati complessivi. Resta il dubbio: si tratta di un vero passo decisivo verso la realizzazione del museo o di un'ennesima fase di un percorso frammentario e incompiuto?

¹⁷⁷ Fonte: REPORT DI MONITORAGGIO CIVICO MUSEO DEMOETNOANTROPOLOGICO - IÂ° STRALCIO Inviato il 16/03/2015 | Di MATERA FUTURE ([Report](#) | [Monithon](#)).

¹⁷⁸ Ufficio Stampa della Basilicata, Matera. *Terminato il restauro conservativo del Museo demoetnoantropologico. Sopralluogo del Sindaco Domenico Bennardi con l'assessore ai Sassi, Lucia Gaudiano*, 21 febbraio 2024 ([Matera](#) | [Terminato il restauro conservativo del Museo demoetnoantropologico - Ufficio Stampa Basilicata](#)).



Fig. 14. I Sassi di Matera. Fotografia contenuta nella cartella “DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Fig. 15. Immagini di un sopralluogo presso i Sassi di Matera. Fotografia contenuta nella cartella “DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

L'analisi dei documenti testuali contenuti nella cartella “Museo DEA Matera” contenuta a sua volta nell'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro permette di ricostruire l'idea progettuale del gruppo artistico e le sue fasi di sviluppo. I disegni e le immagini contenuti nella stessa cartella digitale permettono una migliore rappresentazione dell'idea progettuale.

Nella documentazione di fattibilità tecnica, Studio Azzurro risponde al bando del Museo DEA di Matera seguendo le linee guida del Comitato Scientifico¹⁷⁹, dedicando ampio spazio alla componente multimediale nella progettazione del museo. Oltre a questa, lo Studio sottolinea la necessità di integrare una significativa componente interattiva: *“Il Parco Museo Demoetnoantropologico avrà, come già indicato nelle linee guida del Comitato Scientifico, una forte componente multimediale. Noi crediamo che accanto a quella multimediale sia necessaria anche una componente interattiva”*¹⁸⁰.

Il progetto multimediale¹⁸¹ di Studio Azzurro risponde così all'obiettivo principale di creare un museo diffuso, che superi i confini fisici dell'edificio tradizionale per integrarsi pienamente nel tessuto urbano e sociale di Matera. Per questo l'attenzione è posta sull'uso di tecnologie e su un approccio partecipativo che coinvolge la comunità in ogni fase del progetto. In questo modo il progetto non viene calato dall'alto, ma diventa un progetto condiviso con la popolazione, che include al posto di escludere. Uno degli aspetti più caratterizzanti è infatti la creazione di un'architettura leggera e modulabile, che permette al museo di adattarsi alle diverse esigenze e alle nuove sfide che si presentano nel tempo.

¹⁷⁹ Fonte: Fondazione Cassa di Risparmio di Calabria e Lucania, *Linee guida per la progettazione del Museo Demoetnoantropologico dei Sassi a Matera*. Documento in PDF contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

¹⁸⁰ Fonte: documento in file Word denominato “*Fattibilità tecnica*”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

¹⁸¹ Fonte: documento in file Word denominato “Multimedialità per il progetto DEA”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Fig. 16. Disegno “Permeabilità dell’area museale”. Permeabilità tra area urbana e museale. Disegno contenuto nella cartella “DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

L’impiego di sistemi interattivi garantisce spazi di fruizione collettiva. Studio Azzurro privilegia l’uso di interfacce naturali, ossia dispositivi che rispondono agli stimoli senza la mediazione di strumenti tecnologici convenzionali (come mouse o tastiere), ma attraverso modalità comunicative più immediate e familiari; come il toccare, il calpestare o l’emissione di suoni. Una scelta che mira a rendere l’interazione il più spontanea e naturale possibile, stimolando il dialogo tra le persone e favorendo una profonda immersione sensoriale.

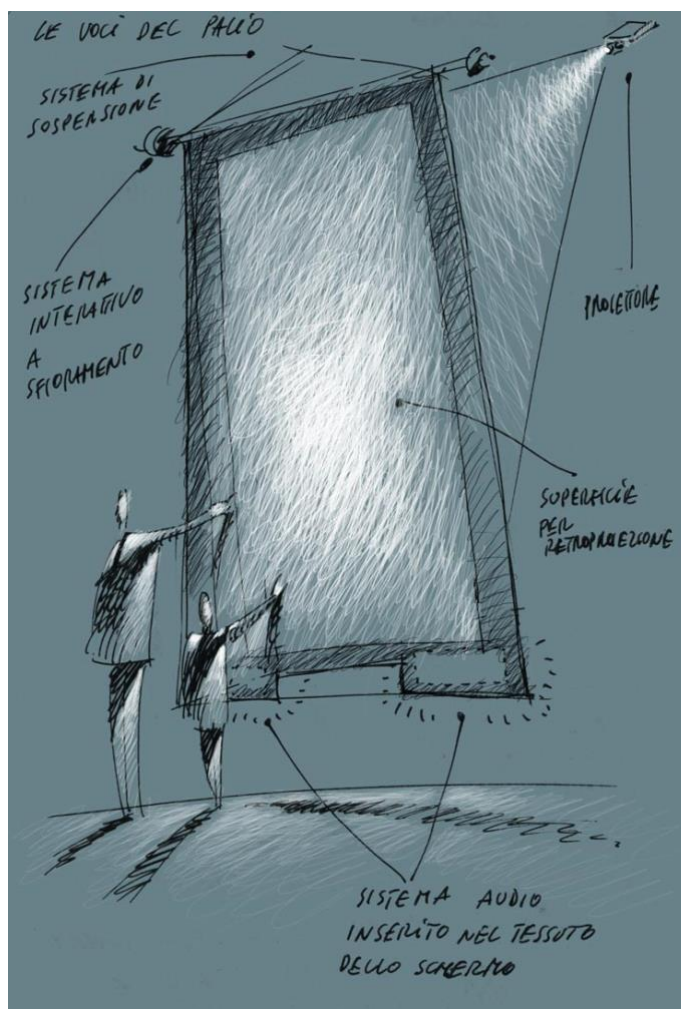


Fig. 17. Disegno che rappresenta il sistema interattivo a sfioramento attraverso il tocco della mano. Studio Azzurro. Disegno contenuto nella cartella “DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Il progetto è stato elaborato per essere sviluppato in più fasi¹⁸², ognuna delle quali è caratterizzata da un diverso grado di maturazione e coinvolgimento del pubblico: fase preliminare, fase di messa in opera e insediamento e fase di avvio e consolidamento. Nella fase preliminare, ossia nella fase iniziale, il progetto si concentra sulla diffusione delle idee e sulla costruzione di un rapporto di fiducia con la comunità. Viene istituito un info-point, un luogo strategico dove i cittadini possono conoscere il progetto, fornire feedback e diventare parte attiva nel processo di realizzazione e co-creazione. Qui, i visitatori hanno la possibilità di scaricare un software dedicato, che permette di seguire l’evoluzione del progetto in tempo reale, accedendo a

¹⁸² Fonte: documento in file Word denominato “Piano di lavoro”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

contenuti multimediali personalizzati. Questa fase include anche la presentazione di mostre temporanee e altre iniziative che introducono e familiarizzano il pubblico al concetto di museo diffuso.

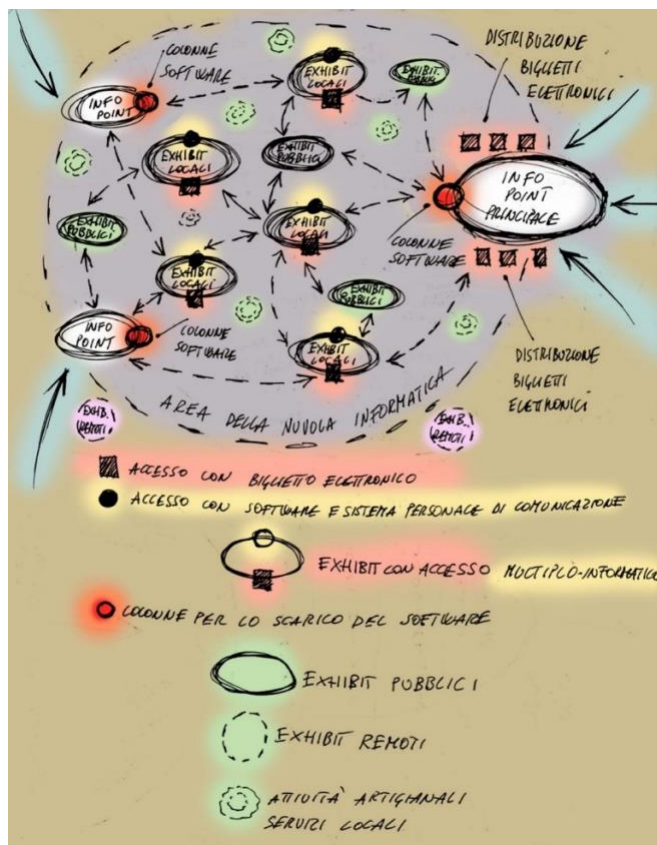


Fig. 18. Disegno che rappresenta le posizioni progettate per gli Infopoint. Studio Azzurro. Disegno contenuto nella cartella “DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Nella successiva fase di messa in opera e insediamento, dopo che la comunità è stata coinvolta e il progetto ha guadagnato slancio, si passa alla fase operativa. Vengono creati spazi museali temporanei, che servono come prototipi per le future installazioni permanenti. In questa fase, il museo inizia a prendere forma concreta, testando soluzioni architettoniche e tecnologiche che saranno poi integrate in modo stabile. Vengono anche attivati osservatori sul territorio e archivi dinamici, che permettono di raccogliere e analizzare dati e materiali in tempo reale, creando un legame diretto tra il museo e la vita quotidiana della città.

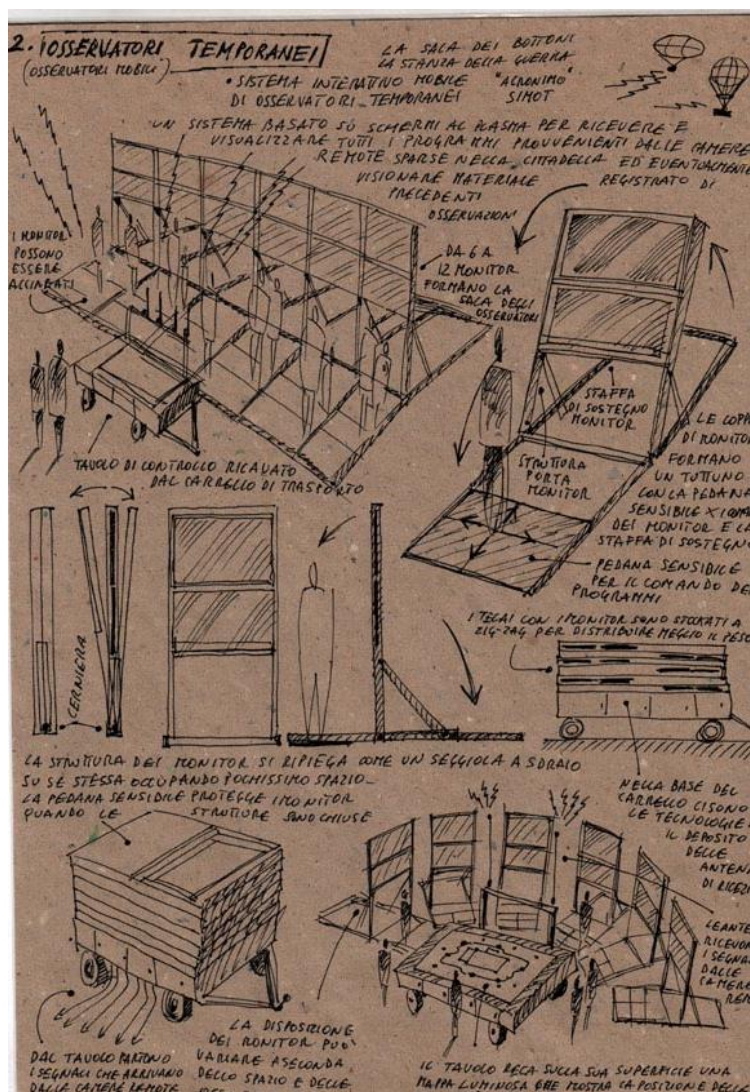


Fig. 19. Disegno “Osservatorio temporaneo”. Contenuto nella cartella “DEA Matera”, Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Infine, nella fase di avvio e consolidamento finale, il Museo entra in piena operatività. Le strutture temporanee lasciano il posto a installazioni permanenti, e il museo inizia a funzionare a pieno regime. Le attività di ricerca, workshop, e laboratori si intensificano, coinvolgendo un numero sempre maggiore e capillare di artisti, studiosi e cittadini. Caratteristica distintiva del Museo DEA è l’integrazione di una “nuvola informatica”, un sistema di info-mobilità che consente ai visitatori di prolungare l’esperienza museale anche al di fuori del museo. Questo sistema permette di accedere a contenuti digitali e aggiornamenti in tempo reale, offrendo un’esperienza personalizzata e interattiva che si estende oltre i confini fisici del

La stazione creativa¹⁸⁴

Il Museo DEA comprende una Stazione creativa, un luogo culturale adattabile a diverse situazioni, uno spazio di relazioni che permetta lo scambio e la crescita della creatività presente sul territorio. Le stazioni creative uniscono cultura sperimentale e tradizione, ospitando attività culturali, esperienze di formazione e di sperimentazione, interpretando l'identità e la memoria del territorio. Si tratta della parte dedicata agli studiosi e ai ricercatori o al pubblico interessato e specializzato. È divisa in tre parti: archivio; laboratorio; osservatorio.

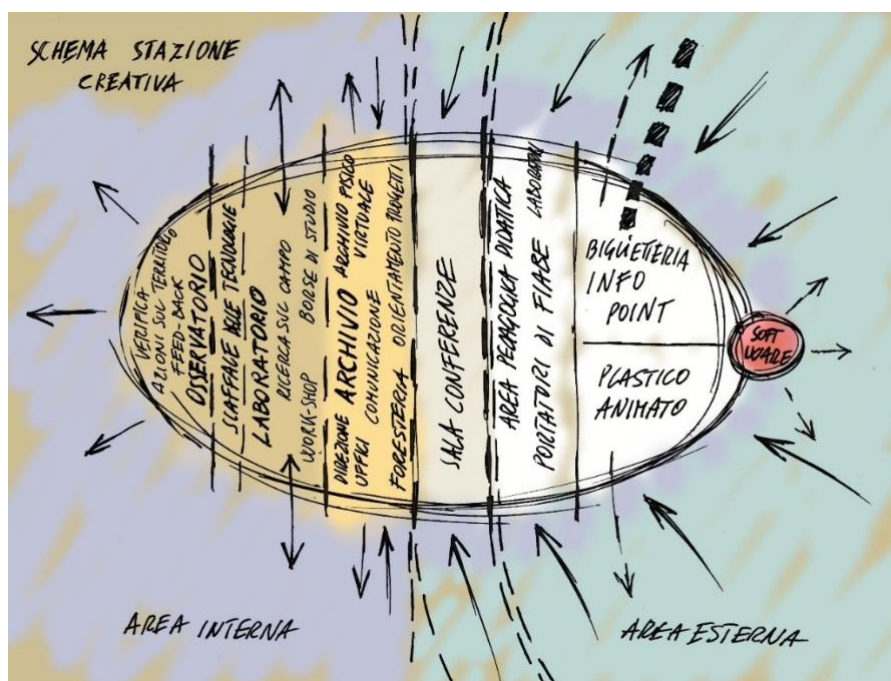


Fig. 21. Disegno “Schema stazione creativa”. Disegno contenuto nella cartella “DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

L'archivio dinamico: il cuore del Museo DEA¹⁸⁵

L'Archivio dinamico rappresenta l'elemento centrale del Museo DEA. Si tratta di un luogo dove la memoria e la creatività si incontrano, un centro che raccoglie, conserva ed elabora progetti culturali legati alla tradizione demoetnoantropologica. Questo

¹⁸⁴ Fonte: documento in file Word denominato “Stazione creativa”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

¹⁸⁵ Fonte: documento in file Word denominato “Progetto museale”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

archivio non è pensato come un deposito passivo di documenti e testimonianze, ma come un organismo attivo che si arricchisce continuamente di nuovi contenuti grazie alla collaborazione con artisti, studiosi e membri della comunità. L'archivio dinamico è concepito come uno spazio aperto alla ricerca e alla sperimentazione, dove nuove idee possono nascere e svilupparsi in sinergia con il patrimonio esistente. Grazie a una rete di collaborazioni con altre istituzioni culturali, l'archivio diventa un punto di riferimento per studiosi e ricercatori, non solo a livello locale, ma anche nazionale e internazionale. Inoltre, l'archivio non si limita a raccogliere materiale cartaceo o audiovisivo, ma integra anche testimonianze orali, oggetti della vita quotidiana e opere d'arte contemporanea, creando un mosaico complesso e variegato della cultura demo-etnoantropologica. Questo spazio è dotato di tecnologie all'avanguardia che consentono di digitalizzare e archiviare i materiali in formati facilmente accessibili, promuovendo così la diffusione del patrimonio culturale e la sua fruizione da parte di un pubblico più ampio e eterogeneo. In questo modo, l'archivio dinamico diventa non solo un custode della memoria, ma anche un propulsore di nuove idee e progetti, in grado di stimolare la creatività e l'innovazione.

Il Laboratorio della creatività: un centro di innovazione culturale¹⁸⁶

Il Laboratorio della creatività è l'organismo maggiormente predisposto alle attività verso e con l'esterno. Tra le possibili attività: promuove workshop (orientati allo studio e alla conoscenza, componente didattica molto alta); assegna borse di studio residenti a progetto, incrementando così l'archivio con opere originali e attivando un sistema di presenze e partecipazioni atte a valorizzare risorse culturali vicine e lontane; crea lo "scaffale tecnologico" dove vengono conservate le tecnologie da usare nei progetti. Queste attività non solo contribuiscono a incrementare l'archivio del museo, ma creano anche un legame diretto con la comunità, coinvolgendo i cittadini nella creazione condivisa e nella fruizione dei contenuti culturali. Il laboratorio diventa così un luogo di incontro e scambio, dove le idee possono circolare liberamente e dove ogni contributo è valorizzato e integrato nel progetto museale. Un aspetto particolarmente innovativo del Laboratorio della Creatività è la

¹⁸⁶ Fonte: documento in file Word denominato "Progetto museale", contenuto nella cartella digitale "Museo DEA Matera" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

creazione di uno “scaffale tecnologico”, una raccolta di strumenti e tecnologie che possono essere utilizzati per sviluppare nuovi progetti. Questo scaffale non è solo una risorsa per gli artisti e i ricercatori, ma anche un’opportunità per la comunità di familiarizzare con le tecnologie più avanzate e di esplorarne le potenzialità in modo creativo e coinvolgente.

L'Osservatorio sul territorio: un faro culturale per la città di Matera

L'Osservatorio sul territorio rappresenta il punto di contatto tra il Museo DEA e la città di Matera. Questo spazio funge da laboratorio di idee e da piattaforma per il dialogo e la riflessione sulle relazioni tra il museo, il territorio e la comunità. L'Osservatorio non è solo un luogo di osservazione, ma anche un centro di analisi e di azione, che si propone di monitorare e promuovere lo sviluppo culturale e sociale del territorio. L'Osservatorio sul territorio organizza conferenze, dibattiti e incontri con esperti, artisti e membri della comunità, creando occasioni di confronto e di scambio su temi di grande rilevanza per il progetto museale e per la città. Questi eventi non solo arricchiscono l’offerta culturale del museo, ma contribuiscono anche a rafforzare il legame con il territorio, valorizzando le risorse locali e promuovendo una visione condivisa del futuro. L'Osservatorio è anche uno spazio di ricerca, in cui vengono raccolti e analizzati dati e informazioni sul rapporto tra il museo e il contesto urbano. Questi studi sono fondamentali per orientare le scelte strategiche del museo e per garantire che il progetto rimanga sempre in sintonia con le esigenze e le aspettative della comunità. Grazie all'Osservatorio, il Museo DEA si propone come un faro culturale per la città di Matera, un punto di riferimento che illumina il cammino verso un futuro di crescita e sviluppo sostenibile.

L'esperienza del visitatore è concepita come un viaggio immersivo e multisensoriale attraverso la cultura demoetnoantropologica. Grazie all'utilizzo di tecnologie specifiche e dispositivi, il museo offre una serie di installazioni interattive pensate per coinvolgere tutti i sensi, creando un ambiente stimolante e coinvolgente in ottica multimodale e multisensoriale. Le installazioni multimediali sono progettate per raccontare storie e evocare emozioni, utilizzando una combinazione di suoni, immagini e interazioni fisiche. Ad esempio, le “Camere piene” e i “Racconti nell'ombra” sono spazi che utilizzano la luce e il suono per creare atmosfere

suggestive e per trasportare i visitatori in un mondo di narrazioni legate alla tradizione locale. Queste installazioni non solo arricchiscono l'esperienza museale, ma permettono anche di esplorare nuovi modi di presentare e interpretare il patrimonio culturale¹⁸⁷.

La narrazione, infatti, rappresenta il principale strumento conoscitivo ed espressivo per valorizzare il patrimonio materano. Il progetto intende orientare gran parte del percorso alle logiche del racconto, facendo sì che la selezione degli argomenti e la modalità comunicativa siano strutturate secondo risorse narrative.



Fig. 22. Disegno “Camere parlanti”. Disegno contenuto nella cartella “DEA Matera”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

¹⁸⁷ Fonte: documento in file Word denominato “Story-mod-2”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Studio Azzurro si sente legittimato a intraprendere questa direzione, poiché le “contraddizioni del moderno” a Matera hanno generato e continuano a produrre una varietà ricca e densa di storie, che si presentano sotto forma di documenti biografici e/o letterari, visivi e/o testuali. Tali storie rivelano l’esistenza di archivi e una molteplicità di repertori e performance che meritano di essere individuati, raccolti e valorizzati. Queste narrazioni, dal valore simbolico significativo, esplorano le relazioni e le vite, raccontando il passato e il presente della città. La costruzione di una forma narrativa permette di integrare il paesaggio e il gesto, restituendo un quadro dei processi sociali e degli episodi emblematici. Così facendo, si condensano cultura e biografia in un caleidoscopio di interconnessioni¹⁸⁸. I riferimenti ai lavori di Friedmann e Tentori, che hanno analizzato le strutture sociali e architettoniche dei Sassi negli anni ’50, sono utilizzati per progettare un museo che restituisca una narrazione complessa e multilivello. Ad esempio, il concetto di vicinato, descritto da Tentori come un sistema sociale fondato sul mutuo aiuto e sulla condivisione degli spazi comuni, diventa una metafora centrale per l’organizzazione degli spazi museali, intesi come luoghi di incontro e dialogo. Una sezione del bando è intitolata “Matera, lo stupore degli sguardi e il senso del museo” e sottolinea proprio l’importanza di proporre un museo che non sia solo uno spazio espositivo, ma un laboratorio di narrazioni condivise, in cui memoria, tradizione e innovazione convergano per offrire ai visitatori una comprensione reale e stratificata del territorio. Tale dialogo tra visitatori e comunità locale permette di restituire centralità alle storie e alle esperienze vissute, chiarendo l’importanza non solo di ciò che si osserva, ma anche di come viene osservato, interpretato e contestualizzato. Un ruolo fondamentale in questa direzione è svolto dai percorsi educativi, dalle installazioni interattive e dai programmi di ricerca partecipativa, in cui il visitatore è guidato attivamente a scoprire il patrimonio materiale e immateriale di Matera¹⁸⁹.

¹⁸⁸ Fonte: documento in file Word denominato “Progetto DEA Matera 01-05-10”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

¹⁸⁹ Fonte: documento in file PDF denominato “Linee guida comitato organizzativo”, contenuto nella cartella digitale “Museo DEA Matera” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



L'adozione predominante di un approccio narrativo e multimediale non esclude però il valore del mondo degli oggetti. La cultura materiale materana non rappresenta per il museo un segno autonomo e distintivo, ma svolge un ruolo variabile: come documento esemplare di un mestiere, testimonianza di un episodio, illustrazione di una pratica, memento o traccia affettiva di una biografia, concrezione di un'emozione socialmente situata (come nel caso dei collezionisti), contrappunto al consumismo, evocazione di un'assenza o di una differenza fatale. Il Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera si propone di valorizzare le collezioni private e familiari, integrandole nel percorso museale e rendendole accessibili al pubblico. Questo processo non solo arricchisce il patrimonio del museo, ma crea anche un legame diretto con la comunità, coinvolgendo i cittadini nella costruzione della memoria collettiva. Inoltre, il museo promuove la creazione di reti di collaborazione con le piccole attività commerciali locali, integrandole nel progetto e offrendo loro nuove opportunità di crescita e sviluppo. Il coinvolgimento della comunità è reso possibile anche grazie a un sistema di comunicazione trasparente e aperto, che include l'installazione di info-point e la distribuzione di software specifici per informare il pubblico sulle attività del museo e per raccogliere feedback e suggerimenti. Questo dialogo continuo con la comunità è fondamentale per garantire che il museo rimanga sempre in sintonia con le esigenze e le aspettative del territorio, e per creare un progetto veramente condiviso e partecipato.



Fig. 23. Disegno dell'ambiente Museo. Disegno contenuto nella cartella "DEA Matera", in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

4.3.2. Il focus group

Ideazione e visione: la genesi del progetto

Ideato come un museo diffuso, il progetto prevedeva l'integrazione delle installazioni artistiche nel tessuto urbano di Matera, utilizzando luoghi abbandonati, terrazze con installazioni sonore e altri spazi della città per creare un'esperienza immersiva e multisensoriale. Gli artisti coinvolti nel progetto volevano superare il concetto tradizionale di museo come luogo chiuso, trasformando invece l'intera città in un'esperienza museale aperta e diffusa. Come emerso durante il focus group: "volevamo che il museo non fosse solo un luogo chiuso ma un'esperienza diffusa per

la città. L'idea era di utilizzare il contesto urbano stesso come parte integrante del museo, creando un percorso che unisse arte, storia e vita quotidiana”.

La genesi del progetto è stata caratterizzata da una collaborazione interdisciplinare che ha coinvolto università, istituzioni locali, antropologi, storici e altri esperti. Questa sinergia aveva l'obiettivo di garantire che le installazioni fossero culturalmente e storicamente pertinenti, e che il museo non fosse solo un luogo espositivo, ma diventasse un punto di riferimento per la comunità locale e per i visitatori. Come spiegato da uno dei co-fondatori del gruppo nel corso del focus group: “abbiamo coinvolto esperti di vari campi per assicurarci che ogni installazione fosse non solo artistica ma anche informativa. Volevamo che i visitatori potessero immergersi nella storia e nella cultura di Matera in modo profondo e significativo”.

Motivazioni della mancata realizzazione

Nonostante l'entusiasmo e la carica innovativa dietro il progetto del Museo Dea Matera, la sua realizzazione incontrò numerose difficoltà che alla fine ne impedirono la concretizzazione. Il progetto richiedeva un significativo investimento finanziario per affrontare le complesse sfide tecniche e logistiche. Tuttavia, le risorse economiche necessarie non furono mai completamente assicurate: “abbiamo incontrato molte difficoltà nel reperire i finanziamenti necessari. Le istituzioni erano inizialmente interessate, ma col tempo le priorità sono cambiate. Le promesse di supporto finanziario si sono dissolte, lasciandoci senza i fondi necessari per procedere”.

Il supporto istituzionale, inizialmente promettente, si affievolì nel tempo, complice anche il cambio delle amministrazioni locali e regionali che portò a una ridefinizione delle priorità politiche e culturali: “le istituzioni erano inizialmente entusiaste del progetto, ma con il passare del tempo e il cambio delle amministrazioni le priorità sono cambiate”. Questo cambiamento ostacolò l'ottenimento delle autorizzazioni necessarie e l'accesso ai fondi pubblici, aggravando ulteriormente la situazione. Come evidenziato: “il contesto politico e culturale è cambiato molto durante il periodo di sviluppo del progetto. Quello che inizialmente sembrava un progetto prioritario è diventato meno rilevante con il passare del tempo e con l'avvicinarsi delle amministrazioni”. La realizzazione del progetto è stata inoltre ostacolata dalla necessità di intervenire in un territorio storicamente rilevante come Matera, patrimonio

dell'umanità. Le sfide tecniche includevano l'installazione di infrastrutture moderne senza compromettere l'integrità storica dei luoghi. Come dichiarato dagli artisti: "Matera è una città unica con una storia millenaria. Lavorare in un contesto del genere richiede un'attenzione particolare e il rispetto di norme rigorose. Questo comporta costi significativi e una complessità logistica non indifferente".

Eredità e prospettive future

Nonostante il Museo Dea Matera non sia stato realizzato, il progetto ha lasciato un'eredità significativa per Studio Azzurro. Le idee sviluppate durante la fase di progettazione sono diventate fonte di ispirazione per altri progetti del collettivo. *"Abbiamo una 'cartella dei sogni' come la chiamiamo noi, che contiene tutti i progetti non realizzati. Questi progetti, anche se non sono stati concretizzati, ci forniscono spunti e idee per nuove iniziative,"* ha rivelato Olivia Demuro, collaboratrice di Studio Azzurro e partecipante al focus group. La 'cartella dei sogni' rappresenta un archivio di idee e progetti che continuano a influenzare il lavoro di Studio Azzurro, anche se non hanno visto la luce. "Spesso torniamo a guardare quei progetti per trovare ispirazione. Anche se non sono stati realizzati, ci hanno insegnato molto e hanno arricchito il nostro approccio creativo".

Il progetto del Museo Dea Matera rappresenta un esempio di come la visione artistica possa confrontarsi con le sfide pratiche della realizzazione. Nonostante le difficoltà, l'esperienza ha arricchito il bagaglio creativo di Studio Azzurro, offrendo lezioni preziose per il futuro. Come ha concluso uno dei co-fondatori in dialogo: "l'arte è anche questo: la capacità di sognare e di trarre insegnamento anche dai progetti che non si concretizzano. Il Museo Dea Matera rimane per noi un simbolo della nostra visione e del nostro impegno per l'arte e la cultura.

4.3.3. Un'analisi descrittiva delle tematiche prevalenti

L'approfondimento descrittivo delle tematiche prevalenti, realizzato a partire dai documenti testuali dei tre sotto-casi studio (Museo Dea Matera, Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro, Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni), ha rappresentato il primo *try out* (collaudo) dell'analisi tematica svolta sull'intero corpus dei progetti non realizzati. Di seguito le principali tematiche emerse:

Apprendimento

Il Museo Dea Matera rappresenta il paradigma di apprendimento di Studio Azzurro, dove l'interazione e l'esperienza emozionale sono al centro del processo educativo. A differenza dei musei tradizionali, dove l'acquisizione di conoscenze avviene principalmente attraverso l'osservazione passiva, il Museo Dea Matera invita i visitatori a diventare parte attiva del processo di scoperta. Le installazioni digitali e gli strumenti interattivi sono progettati per stimolare la curiosità, favorendo una comprensione attraverso l'esperienza diretta. Questo approccio trasforma il museo in un laboratorio di esperienze sensoriali ed emotive, dove l'apprendimento è un percorso di riflessione personale piuttosto che una semplice trasmissione di informazioni. In questo senso, viene offerta una rappresentazione critica, mediata e commentata, delle pratiche patrimonializzanti implicite ed esplicite che hanno condotto a una iconizzazione di Matera: sguardi letterari, fotografici, cinematografici, antropologici, architettonici, artistici, nativi, istituzionali, politici.

Territorio

Il progetto è profondamente radicato nel contesto territoriale in cui si trova, diventando esso stesso un elemento integrante del paesaggio urbano di Matera. Ripercorrendo la storia dei Sassi come modello di bioarchitettura, l'interesse per le civiltà rupestri, la riscoperta del patrimonio delle chiese rupestri e i primi restauri alla fine degli anni Settanta. Questo ecomuseo urbano non si limita a custodire e mostrare la storia della città, ma la vive e la riflette attraverso un costante dialogo con il territorio. Le attività del museo, che includono scuole estive, workshop e collaborazioni con artigiani locali, non solo valorizzano l'architettura e l'artigianato della zona, ma promuovono anche

un senso di appartenenza e identità collettiva. Il museo diventa così un catalizzatore per la riscoperta e la valorizzazione delle tradizioni locali, inserendole in un contesto contemporaneo che ne garantisce la sopravvivenza e la trasmissione alle future generazioni.

Memoria e identità

La memoria è una componente centrale dell'identità culturale e il Museo Dea Matera ne è il custode, utilizzando la tecnologia per preservare e arricchire il patrimonio immateriale della città. Attraverso l'uso di dispositivi tecnologici all'avanguardia, il museo registra e riproduce immagini, suoni e testimonianze della città che altrimenti rischierebbero di andare perduti. Questa rete di memorie, accessibile e continuamente aggiornata, permette ai visitatori di immergersi nella storia viva di Matera, offrendo una connessione diretta con il passato e con i suoi abitanti. Inoltre, la partecipazione attiva dei visitatori, che possono contribuire con le proprie storie e ricordi, rende il processo di conservazione della memoria un'esperienza condivisa, arricchendo ulteriormente il patrimonio culturale della comunità. Ripercorrendo il differente uso politico e identitario delle due feste patronali della città (Madonna della Bruna e Sant'Eustachio) e l'invenzione della cucina tradizionale materana, il Museo permette attraversare criticamente la narrazione della patrimonializzazione.

Narrazione

La narrazione è il filo conduttore che unisce le diverse esperienze offerte dal Museo Dea Matera, trasformando la visita in un viaggio emozionale. Le storie di vita, le testimonianze e i racconti audiovisivi raccolti nel museo concedono uno sguardo intimo e personale sulla storia della città e dei suoi abitanti. Queste narrazioni non sono semplici resoconti storici, ma racconti immersivi capaci di stimolare le emozioni nei visitatori. Attraverso una combinazione di immagini, suoni e parole, il museo crea un'esperienza immersiva che permette ai visitatori di connettersi profondamente con le vicende umane dietro ai monumenti più noti e alle strade di Matera. La vita sociale nei Sassi prima dello spopolamento viene narrata etnograficamente: la scelta metodologica della prospettiva biografica è da intendersi come restituzione del rapporto creativo – ma anche emotivo e sensoriale – fra individuo e cultura/società,

oltre che come antidoto contro il rischio di raccontare il passato in modo oggettivante e naturalizzante.

Paesaggio

Il Museo Dea Matera non è solo un contenitore di storia, ma parte essenziale del paesaggio stesso. Integrandosi armoniosamente con l'ambiente circostante, il museo riflette e valorizza il carattere unico del paesaggio urbano e naturale di Matera. Gli spazi espositivi sono stati progettati per rispecchiare e amplificare la bellezza e la complessità del territorio, offrendo ai visitatori non solo un luogo di apprendimento, ma un contesto in cui riscoprire la connessione profonda tra l'uomo e l'ambiente. Questo dialogo tra architettura e natura arricchisce l'esperienza museale, rendendola un viaggio di scoperta che si estende oltre le mura del museo per abbracciare l'intera città.

Storie di Vita

Le storie di vita raccolte nel Museo Dea Matera costituiscono un tesoro inestimabile di memorie e testimonianze che documentano l'esperienza umana nella città. Questi racconti, presentati attraverso videoregistrazioni e narrazioni audiovisive, offrono una finestra privilegiata sulla vita quotidiana e sulle esperienze lavorative degli abitanti di Matera. Le testimonianze personali, con il loro carico di emozioni e dettagli intimi, arricchiscono l'esperienza del visitatore, trasformando la storia della città in un mosaico di voci e volti. Queste storie non solo documentano il passato, ma lo fanno rivivere attraversando la storia culturale e identitaria di Matera.

Tecnologia

La tecnologia svolge un ruolo cruciale nel Museo Dea Matera, non solo come strumento di conservazione, ma anche come mezzo per arricchire e personalizzare l'esperienza del visitatore. Attraverso l'uso di apparecchiature digitali avanzate, il museo offre percorsi modulabili che permettono ai visitatori di esplorare i contenuti secondo i propri interessi e tempi. La tecnologia rende possibile una partecipazione virtuale e interattiva che estende l'esperienza museale oltre i confini fisici del museo. Questo approccio trasforma il museo in un organismo vivente, capace di adattarsi e crescere insieme ai suoi visitatori.

Materiale/Immateriale

Il Museo Dea Matera riconosce l'importanza tanto dei beni materiali quanto di quelli immateriali nella conservazione della memoria e dell'identità culturale. In particolare, i contenuti del museo che coinvolgono beni non tangibili come memorie, ricordi, testimonianze, grazie alle nuove tecnologie possono essere ben valorizzati e considerati beni incrementabili del museo. Questo è possibile grazie alla partecipazione del pubblico, attraverso alcune azioni quali: ricognizioni e campagne di raccolta. Per quanto riguarda il patrimonio materiale invece, beni della cultura materiale sono considerati gli “archivi famigliari” (fotografie, diari e epistolari), che costituiscono un bene partecipato ed incrementabile. Se visti all'interno di un processo virtuoso sono in grado di riconnettere in modo profondo i cittadini e il progetto con il sistema del dono. Questo approccio partecipativo non solo arricchisce il patrimonio del museo, ma crea un legame profondo e personale tra i visitatori e la storia di Matera, rendendo il museo un luogo di incontro e scambio culturale.

Partecipazione

La partecipazione della comunità locale è uno degli elementi fondanti del progetto del Museo Dea Matera. Il museo non è visto come un'entità separata dalla città, ma come un'estensione della comunità stessa, un luogo in cui i cittadini possono contribuire attivamente alla sua gestione e sviluppo. Questo approccio partecipativo garantisce che il museo rimanga rilevante e in sintonia con le esigenze e le aspirazioni della comunità. Coinvolgendo i cittadini nelle scelte e nella gestione del museo, il progetto promuove un senso di appartenenza e responsabilità collettiva, trasformando il museo in un vero e proprio laboratorio di democrazia culturale.

Ricerca Personale

Il Museo Dea Matera incoraggia la ricerca personale, offrendo spazi e strumenti che permettono ai visitatori di esplorare e sviluppare il proprio immaginario collettivo. Questi spazi sono progettati per stimolare la curiosità e l'approfondimento, permettendo a ciascun visitatore di intraprendere un viaggio di scoperta individuale. L'obiettivo è quello di creare un ambiente dove l'identità personale e collettiva possono essere esplorate e ridefinite, in un processo continuo di apprendimento e

crescita. Il museo diventa così un luogo dove non solo si apprendono fatti storici, ma dove si può riflettere su di essi e sviluppare nuove interpretazioni e connessioni.

Esperienza Emozionale

L'esperienza emozionale è il cuore del processo educativo e conoscitivo del Museo Dea Matera. Ogni aspetto del museo è progettato per evocare emozioni profonde e durature, dalle narrazioni coinvolgenti alle installazioni multimediali. Queste esperienze emozionali non solo rendono la visita più memorabile, ma facilitano anche un apprendimento più efficace, poiché le emozioni giocano un ruolo chiave nella formazione della memoria e nella comprensione delle informazioni¹⁹⁰. Attraverso un coinvolgimento emotivo profondo, i visitatori sono incoraggiati a connettersi non solo con i contenuti del museo, ma anche con la propria storia e identità. Non a caso nella progettazione del museo si parla di oggetti d'affezione, che diventano link per l'iscrizione nella narrazione museale di elementi "tradizionali" della museografia etnografica: la cultura materiale, le credenze, la religione e l'alimentazione. In questo modo, da un racconto di vita emozionale associato a un oggetto si passa alla descrizione di un contesto più generale.

Immaginario Collettivo

Il Museo Dea Matera funge da spazio per la costruzione e il rinnovamento dell'immaginario collettivo. Attraverso la raccolta e la condivisione di narrazioni, storie di vita e testimonianze, il museo contribuisce a creare un'identità comune che unisce i visitatori e la comunità locale. Questo immaginario collettivo non è statico, ma si evolve costantemente grazie al contributo di chiunque visiti o interagisca con il museo. In questo modo, il museo non solo conserva il passato, ma lo reinterpreta e lo rinnova continuamente, mantenendo viva la cultura e l'identità di Matera in un mondo in costante cambiamento. In questa cornice si inseriscono le descrizioni letterarie di Levi, i reportages fotografici di Cartier-Bresson e Maraini, i film di Pasolini e Mel Gibson, le indagini antropologiche di Friedman e Mazzarone; e ancora, la nascita nel 1959 del Circolo *La Scaletta* con lo scopo di studiare e valorizzare il patrimonio culturale della città, l'emigrazione, il collezionismo etnografico degli anni 1960-1970,

¹⁹⁰ D. Goleman, *Intelligenza emotiva. Che cos'è e perché può renderci felici*, BUR Rizzoli, Milano 2011.



l'idea del “museo della civiltà umana” avanzata dal Circolo *La Scaletta* nel 1966, la rivitalizzazione del Carnevale e della musica tradizionale negli anni 1980-1990.

Didattica

La didattica nel Museo Dea Matera si esplica attraverso un approccio interattivo e partecipativo che coinvolge attivamente i visitatori. Le installazioni e i percorsi educativi sono progettati per stimolare l'interesse e la curiosità, trasformando l'apprendimento in un'esperienza di conoscenza positiva¹⁹¹. Questo approccio non solo facilita l'acquisizione di nuove conoscenze, ma promuove il formarsi del ‘visitatore riflessivo’. La didattica del Museo Dea Matera è pensata per essere inclusiva e accessibile, permettendo a visitatori di tutte le età e background di apprendere e crescere attraverso l'esperienza museale. Per agevolare la fruizione, il Museo propone molti esempi visivi in cui vengono presentate le condizioni storiche, le dinamiche di costruzione, i contesti, le fonti documentarie che, sebbene non tutte utilizzabili nell'allestimento, sono rese disponibili alla consultazione come approfondimenti per il visitatore che volesse conoscere più in dettaglio i temi esposti.

La documentazione del progetto, conservata nella cartella digitale “Museo DEA Matera” all'interno dell'archivio dei progetti museali non realizzati, raccoglie una serie di materiali che testimoniano le fasi di ideazione e sviluppo del museo. Di seguito, alcune immagini dei file presenti in cartella utilizzati come fonte per la ricostruzione del sotto-caso.

¹⁹¹ J. Dewey, *Esperienza e educazione*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014.

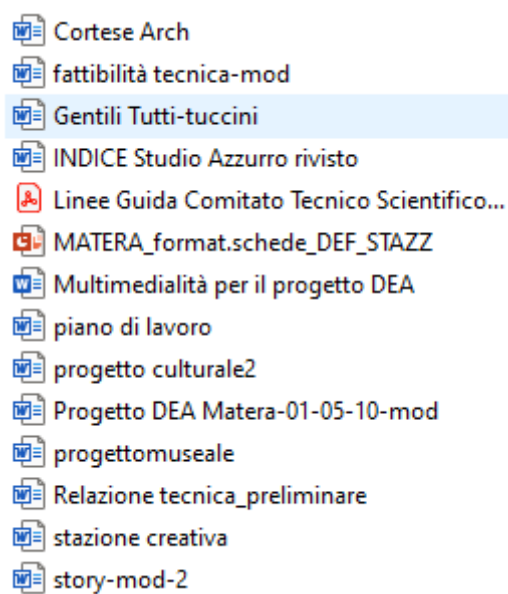


Fig. 24. Screenshot del contenuto relativo alla cartella “Testi”.



Fig. 25. Screenshot del contenuto relativo alla cartella “Immagini”.



Fig. 26. Screenshot del contenuto relativo alla cartella “Disegni”.

4.4. Il progetto non realizzato del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro

Prima di procedere con l'analisi del progetto non realizzato del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro (Museo Gallisai), di seguito viene presentata una scheda descrittiva sintetica che illustra le principali caratteristiche del progetto.

Gruppo di lavoro:*Progettazione e allestimenti*

3TI ITALIA (capogruppo)

Francesco Garofalo (mandante)

VPS s.r.l. (mandante)

Studio Azzurro (mandante)

Museum Engineering (mandante)

Gianluca Anolfo (mandante)

Progetto culturale

Vincenzo Padiglione (antropologo museale, coordinatore scientifico del progetto museologico e museografico)

Ignazio Macchiarella (etnomusicologo)

Marcello Marras (esperto di etnocoreografia)

Margherita Coppola (esperta di storia dell'arte)

Gonaria Floris (esperta di letteratura)

Felice Tiragallo (esperto di antropologia visuale)

Antioco Floris (esperto di cinema)

Studio economico e gestionale

Elisabetta Bruscolini (esperto di gestione di istituzioni culturali e di organizzazione di eventi culturali)

Giovanni Comboni (esperto di economia)

**Titolo:**

Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro

Anno:

2012

Abstract (1500 battute max):

Il progetto del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro nasce con l'obiettivo di creare un'esperienza museale immersiva e multisensoriale che racconti l'identità della Sardegna attraverso un connubio tra tradizione e innovazione. Pensato come uno spazio narrativo e interattivo, il museo supera i modelli espositivi tradizionali, offrendo ai visitatori un percorso che stimola i sensi e coinvolge la comunità in modo attivo. Strutturato in sezioni tematiche, il museo esplora il patrimonio culturale sardo attraverso installazioni multimediali, tecnologie avanzate e percorsi dinamici. Il percorso espositivo include il tributo al Mulino Gallisai; le diverse sezioni approfondiscono diversi aspetti della storia, della cultura e delle tradizioni dell'isola. Il progetto si distingue oltre che per l'uso di tecnologie, anche per la sua attenzione alla sostenibilità e all'accessibilità, rendendolo un modello di museo contemporaneo orientato alla valorizzazione della memoria culturale.

Descrizione del progetto:

Il Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro nasce con l'ambizione di diventare un punto di riferimento per la valorizzazione della cultura sarda, mescolando tradizione e innovazione in un'esperienza sensoriale. Pensato come uno spazio interattivo, il museo non si limita alla semplice esposizione di oggetti, ma crea un percorso che coinvolge attivamente il pubblico, stimolando i sensi e invitando alla riflessione. L'esplorazione del museo inizia con una sezione dedicata al Mulino Gallisai, che funge da simbolo della storica trasformazione industriale della città di Nuoro, presentata attraverso una serie di immagini e documenti che raccontano il passato.

Proseguendo nel percorso, i visitatori vengono immersi nell'atmosfera della sezione "Incontri, miti ed eroi", un ambiente che mescola narrazione storica e mitologia sarda, utilizzando tecnologie di proiezione avanzate e installazioni interattive che rendono tangibili le leggende più radicate nell'immaginario collettivo dell'isola. Un'altra area, "Isola continente", offre un'esperienza sensoriale che esplora la cultura materiale e immateriale della Sardegna, con spazi dedicati alla musica, alla poesia, alla

gastronomia e all'artigianato, in cui il pubblico può vivere direttamente l'essenza delle tradizioni locali.

L'ultima sezione, "Identità come passione" affronta l'evoluzione della cultura sarda nel contesto moderno, con installazioni multimediali che trattano la lingua, le arti visive e il patrimonio culturale contemporaneo. Il museo si distingue per l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia, ma anche per l'impegno verso la sostenibilità e l'accessibilità, grazie all'impiego di materiali eco-compatibili e interazioni che rispettano le esigenze di ogni tipo di visitatore.

Committente e ulteriori informazioni sul progetto originale:

Regione Sardegna, Comune di Nuoro e altri enti promotori.

Motivo di mancata realizzazione:

Difficoltà di finanziamento e problematiche amministrative che hanno rallentato la concretizzazione del progetto.

Scheda a cura di:

Virginia Di Bari

4.4.1. La descrizione del progetto

Lo sviluppo dell'idea progettuale del "Museo e Laboratorio dell'identità di Nuoro" segue le indicazioni essenziali fornite dall'Amministrazione della Regione Sardegna al gruppo di progettazione: dalla missione del museo e dal progetto culturale fino alla valutazione di fattibilità e dei costi di gestione, passando per la reinterpretazione architettonica degli spazi del Mulino Gallisai¹⁹².

¹⁹² Fonte: documento in file PDF denominato "PR596.00_00.00_PP.00_REL.001_A", contenuto nella cartella digitale "Museo Gallisai" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Fig. 27 - Fig. 28 Fotografie del vecchio Mulino Gallisai. Fotografie contenute nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Le due immagini sopra riportate rappresentano l’ubicazione del Mulino al bordo del centro storico, in stretta relazione con il sistema degli spazi pubblici più importanti della città di Nuoro, e la sua contemporanea apertura sul Monte Ortobene e il paesaggio circostante. Il Museo e Laboratorio dell’identità di Nuoro si propone di offrire una riflessione critica sulla nozione di identità culturale, inserendola nel contesto dei dibattiti contemporanei¹⁹³. L’identità è concepita come una risorsa fondamentale per orientarsi, radicarsi e generare creatività culturale, nonché come memoria viva che contribuisce al capitale sociale ed economico. Il museo si configura in modo

¹⁹³ Fonte: documento in file PDF denominato “Gallisai_progettoSA”, contenuto nella cartella digitale “Museo Gallisai” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

poliedrico, fungendo da “zona di contatto” tra generazioni, culture e individui con posizioni diverse, da forum di confronto, atelier di creatività sociale e locale, e luogo di inclusione e condivisione di pratiche poetiche, etiche e politiche. Esso assume inoltre un ruolo di centro di ricerca scientifica a supporto dello sviluppo del territorio¹⁹⁴.

Il museo si presenta come un’istituzione interattiva, concepita come un laboratorio di esperienze in continuo divenire, che incoraggia il coinvolgimento attivo del pubblico, delle scuole e della comunità locale. Non intende essere un “*Palais des Expositions*”, ma un luogo di apprendimento, approfondimento e svago, in cui la partecipazione del territorio ne determina la vitalità e la continuità. Il patrimonio immateriale che caratterizza il museo è valorizzato attraverso la creazione di una collezione che cresce nel tempo, con un forte legame con la cultura giovanile e il territorio, e con un’attenzione particolare alla partecipazione in un processo di definizione dell’identità in continuo mutamento. Il museo è anche destinato a diventare un punto di riferimento per la comunità locale e scientifica, offrendo un archivio in continua espansione che raccoglie materiali scritti, fotografici, musicali e video. La sua proposta culturale mira ad attrarre non solo i turisti, ma anche a radicarsi nella vita quotidiana della popolazione locale, in un dialogo continuo con le altre istituzioni museali dell’isola, promuovendo eventi e mostre al fine di arricchire il panorama culturale sardo.

In linea con il progetto culturale, il museo adotta una struttura narrativa come modalità principale per raccontare e valorizzare il patrimonio identitario sardo. Questa narrazione si intreccia con diverse forme artistiche (musica, arti visive, narrative orali e scritte), pur mantenendo la centralità dell’identità immateriale. L’allestimento si sviluppa attraverso un percorso espositivo articolato in quattro movimenti tematici, che esplorano l’identità sarda sotto vari aspetti: l’origine e la missione storica, il patrimonio culturale e naturale, la specificità dell’isola come continente, e infine la passione per la sardità, sia nell’isola che nelle sue comunità di migrazione.

Il museo, dunque, si propone come un modello innovativo di “museo dei musei” che integra diversi repertori e collezioni, rinnovandosi ciclicamente in base a un

¹⁹⁴ Fonte: documento in file PDF denominato “progetto_cult_allestimenti-1”, contenuto nella cartella digitale “Museo Gallisai” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

programma dinamico che risponde alle esigenze culturali e identitarie del territorio e dei suoi abitanti. Attraverso l'uso sapiente delle tecnologie, il progetto del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro si pone l'obiettivo di trasformare il modo in cui i visitatori vivono il museo, facendo leva su un'interazione attiva e multisensoriale.

Alla base del progetto c'è una visione moderna del concetto di museo, visto non più come un semplice spazio espositivo, ma come un luogo di narrazione e di esperienze condivise. La filosofia del progetto si fonda su tre principi chiave¹⁹⁵:

1. **Interazione multisensoriale:** il museo è progettato per stimolare tutti i sensi del visitatore. Ogni installazione è concepita per essere vissuta non solo visivamente, ma anche attraverso il tatto, l'udito e, in alcuni casi, persino l'olfatto. Questo approccio mira a creare un legame più profondo e personale tra il visitatore e l'oggetto esposto.
2. **Narrazione dinamica:** il percorso espositivo non è lineare, ma è pensato come una serie di capitoli narrativi che il visitatore può esplorare. Le storie raccontate nel museo si evolvono attraverso l'interazione del pubblico. Questo rende il museo un luogo in costante movimento, in cui ogni visita può creare nuove interpretazioni e re-interpretazioni.
3. **Coinvolgimento collettivo:** l'esperienza museale è progettata per essere vissuta anche in gruppo. Le installazioni incoraggiano il dialogo e la condivisione tra i visitatori, promuovendo un senso di comunità e di partecipazione attiva. Questo approccio riflette l'importanza delle relazioni umane nella costruzione e trasmissione dell'identità culturale, un tema centrale per la Sardegna e per il museo stesso.

Il percorso museale si sviluppa attraverso diverse sezioni tematiche, ciascuna delle quali esplora un aspetto specifico della cultura e della storia sarda. Ogni sezione è progettata per offrire un'esperienza immersiva, combinando allestimenti scenografici, tecnologie interattive e narrazioni multimediali.

¹⁹⁵ Fonte: documento in file PDF denominato “presentazione LQ”, contenuto nella cartella digitale “Museo Gallisai” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Il percorso inizia con un omaggio al Mulino Gallisai, il cuore storico e simbolico del progetto museale. Questo spazio introduttivo è dedicato alla famiglia Gallisai e alla loro visione imprenditoriale che ha contribuito a modernizzare la città di Nuoro creando un legame indissolubile tra la comunità locale e il mulino. In questa sezione, i visitatori possono ammirare una serie di immagini storiche e documenti originali che raccontano la storia del mulino e della sua evoluzione. Tra gli oggetti esposti vi sono macchinari d'epoca, strumenti di lavoro e fotografie che mostrano il mulino in attività, offrendo uno spaccato della vita quotidiana degli operai e della comunità nuorese nel secolo scorso. La scelta di iniziare il percorso con un tributo al Mulino Gallisai non è casuale: rappresenta infatti un ponte tra il passato industriale della Sardegna e la sua identità culturale contemporanea. Attraverso questa introduzione, i visitatori sono invitati a riflettere su come la tradizione e la modernità si siano intrecciate nella storia dell'isola.

*Incontri, miti ed eroi*¹⁹⁶

La prima grande sezione del museo, situata all'ultimo piano, è dedicata agli "Incontri, miti ed eroi". Questo spazio è concepito come una sorta di "isola sospesa", che richiama l'immagine della Sardegna vista dall'alto. La piattaforma centrale, realizzata in parte in vetro, permette ai visitatori di camminare sopra una serie di proiezioni stratificate che raccontano storie di incontri, miti e leggende legate all'isola. Le proiezioni sono disposte su più livelli di profondità, creando un effetto tridimensionale che simboleggia la complessità della storia sarda. Le narrazioni spaziano dalle leggende più antiche, come quelle legate alla figura di San Michele e agli eroi nuragici, fino ai racconti moderni di personaggi illustri come Grazia Deledda, Salvatore Satta ed Emilio Lussu.

Attorno alla piattaforma, sono collocati una serie di cavalletti che richiamano quelli utilizzati da pittori e fotografi. Questi supporti ospitano schermi interattivi che mostrano come sguardi da fuori le diverse prospettive esterne sulla Sardegna, narrate attraverso le immagini e i racconti di viaggiatori stranieri e fotografi celebri. Tra questi,

¹⁹⁶ Fonte: documento in file PDF denominato "presentazione LQ", contenuto nella cartella digitale "Museo Gallisai" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

spiccano le fotografie di Cartier-Bresson, che offrono uno sguardo unico e poetico sulla Sardegna degli anni '50.

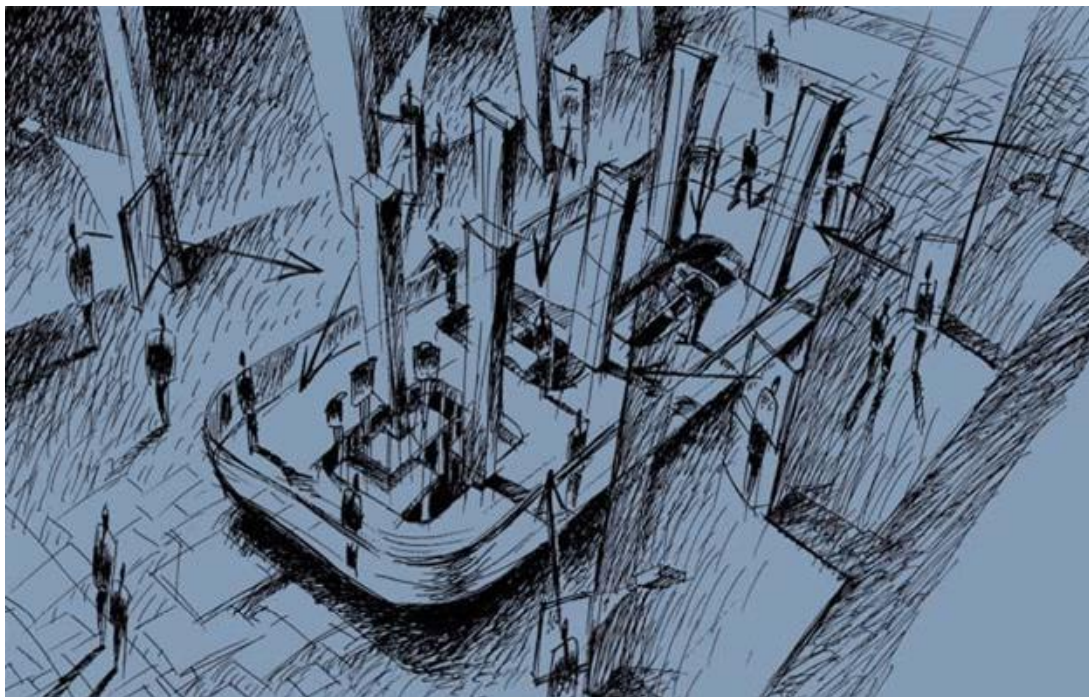


Fig. 30. Disegno “Incontri, miti ed eroi: vista della sala”. Disegno contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Fig. 31. Render “Eroi e miti”. Render contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Un'area laboratorio, situata in questa stessa sezione, permette ai visitatori di esplorare in modo interattivo una mappa della Sardegna. Un ulteriore dispositivo offre la possibilità di scoprire i luoghi più significativi dell'isola, sia dal punto di vista geografico che culturale, aggiungendo ulteriori livelli di comprensione alla narrazione museale.

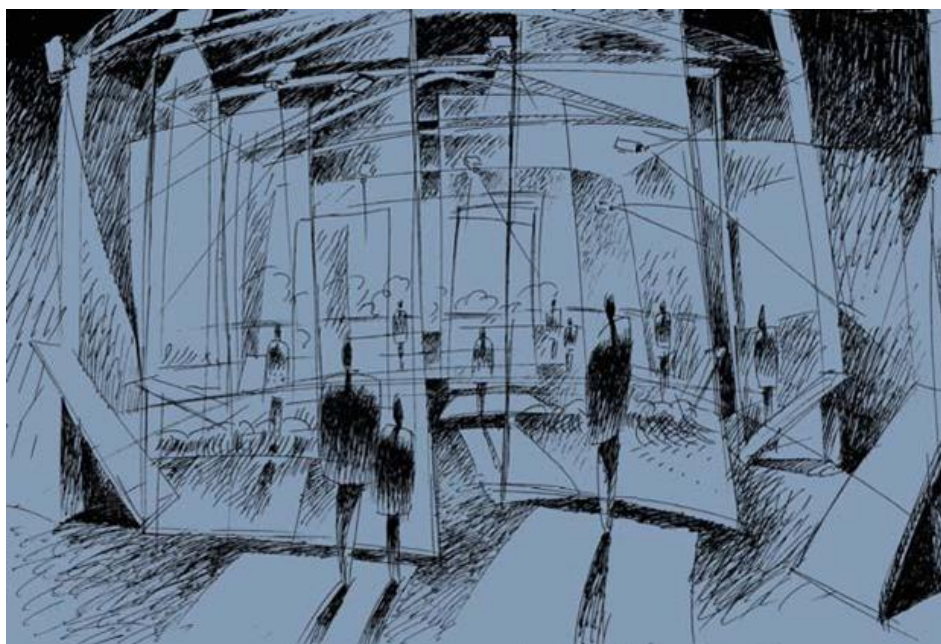


Fig. 32. Disegno “Laboratori paesaggi sonori”. Disegno contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

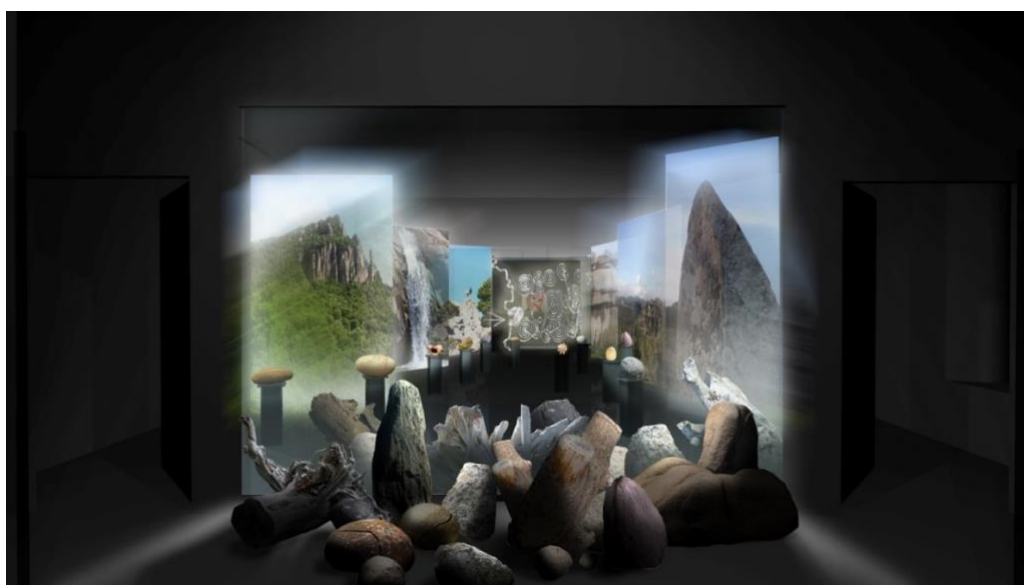


Fig. 33. Render “Il paesaggio. Memoria dei luoghi”. Render contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Fig. 34. Render “Il paesaggio. Particolare Memoria dei luoghi”. Render contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Isola continente¹⁹⁷

La seconda grande sezione del museo, intitolata “Isola continente”, si trova al piano inferiore e approfondisce il tema della cultura sarda in tutte le sue sfaccettature. Questa sezione è concepita come un percorso immersivo attraverso le tradizioni, le arti e le espressioni culturali dell’isola, organizzato in una serie di ambienti tematici, riportati qui di seguito.

- Musica tradizionale: una sala buia e avvolgente accoglie i visitatori con suoni ancestrali e melodie tradizionali. Al centro della sala, due spartiti virtuali interattivi permettono ai visitatori di attivare, con un semplice gesto, frammenti di musica strumentale e di canto popolare. L’ambiente è progettato per far sentire i visitatori parte integrante della tradizione musicale sarda, coinvolgendoli attivamente nella creazione sonora.

¹⁹⁷ Fonte: documento in file PDF denominato “presentazione LQ”, contenuto nella cartella digitale “Museo Gallisai” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

- Poesia e narrativa orale: in questa sala luminosa e accogliente, i visitatori possono esplorare la ricca tradizione orale e letteraria dell'isola. Attraverso un leggio interattivo, è possibile sfogliare virtualmente manoscritti antichi, ascoltare recitazioni di poesie e immergersi nei racconti popolari. Questa stanza celebra l'arte del narrare e la capacità della parola di tramandare la memoria collettiva.
- Feste tradizionali: in un ambiente più ampio e dall'atmosfera suggestiva, proiezioni video e oggetti rituali ricreano l'intensità delle feste sarde, sia sacre che profane. Il visitatore può camminare tra costumi tradizionali, maschere, strumenti musicali e altri oggetti legati alle celebrazioni più importanti, come il Carnevale di Mamoiada e la Festa di Sant'Efisio. L'uso delle proiezioni su larga scala e delle installazioni audio crea un effetto immersivo, trasportando i visitatori al cuore di queste celebrazioni.
- Tradizioni culinarie: questa sezione del museo è dedicata alla ricca tradizione culinaria della Sardegna, con un particolare focus sull'arte della panificazione. Un laboratorio interattivo offre ai visitatori la possibilità di "impastare" virtualmente il pane, esplorando le tecniche e i segreti della panificazione tradizionale sarda. L'installazione include anche una serie di proiezioni che mostrano le fasi della produzione del pane, dalla coltivazione del grano alla cottura nei forni a legna.



Fig. 35. Fotografia “Preparazione dei pani con l’uovo”. Fotografia contenuta nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

- Savoir-faire e arti del vivere: l'ultima sala di questa sezione celebra l'artigianato sardo, presentando una vasta gamma di manufatti tradizionali. Dalla tessitura alla lavorazione del metallo, dalla ceramica alla scultura in legno, ogni arte viene rappresentata attraverso installazioni interattive che permettono ai visitatori di osservare da vicino le tecniche e i processi produttivi. Un grande tavolo centrale proietta immagini di mani all'opera, simboleggiando il passaggio delle conoscenze artigianali di generazione in generazione.



Fig. 36. Render “Tavolo interattivo”. Render contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Fig. 37. Disegno “Leggio interattivo”. Disegno contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Identità come passione

La sezione finale del museo, intitolata “Identità come Passione”, è dedicata all’esplorazione contemporanea dell’identità sarda. Qui, i visitatori sono invitati a riflettere su come l’identità dell’isola si sia evoluta nel tempo, adattandosi ai cambiamenti sociali e culturali, pur sempre mantenendo un forte legame con le proprie radici. Di seguito una breve descrizione delle sale tematiche.

- **Lingua e letteratura:** questa sala è dedicata alla lingua sarda e alla sua evoluzione nel tempo. Attraverso una serie di installazioni multimediali, i visitatori possono esplorare manoscritti, libri e documenti storici che raccontano la lotta per la preservazione e la valorizzazione della lingua sarda. Proiezioni e registrazioni audio di autori contemporanei offrono un quadro completo della vitalità della letteratura sarda.
- **Stanza della memoria:** questo spazio interattivo è concepito come un luogo di incontro tra passato e presente. Su un grande schermo, scorrono immagini di persone che rappresentano la diaspora sarda, le tradizioni familiari e le

trasformazioni sociali dell'isola. I visitatori possono toccare queste figure per ascoltare le loro testimonianze, oppure registrare le proprie storie, contribuendo a un archivio vivente della memoria collettiva.

- **Arti visive e media:** al centro di questa sala si trova una fontana quadrata, circondata da schermi trasparenti che proiettano immagini legate al cinema, alla pittura e all'arte contemporanea. L'acqua della fontana riflette le immagini, creando un gioco di luci e ombre che rappresenta simbolicamente il fluire dell'identità artistica sarda nel tempo.
- **Identità e marketing territoriale:** prima di lasciare il museo, i visitatori possono esplorare una parete espositiva che analizza l'evoluzione dell'immagine della Sardegna come strumento di marketing territoriale. Partendo da oggetti storici legati al Mulino Gallisai, si arriva fino alle moderne strategie di branding utilizzate per promuovere la Sardegna come meta turistica e culturale. Questa sezione offre uno spunto di riflessione critica su come l'identità culturale possa essere utilizzata per scopi commerciali, mantenendo al contempo un legame autentico con le tradizioni.



Fig. 38. Disegno “L’installazione della stanza della memoria”. Disegno contenuto nella cartella “Museo Gallisai”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Caratteristiche tecniche e allestitive

Il progetto del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro si distingue anche per l'attenzione ai dettagli tecnici e allestitivi. Ogni elemento del museo è stato progettato per garantire un'esperienza ottimale per il visitatore, nel rispetto degli standard museali internazionali. Qui di seguito si riportano i principali elementi tratti dallo studio dei documenti presenti nella cartella digitale dell'archivio.

- **Materiali e tecnologie:** le vetrine espositive sono realizzate con materiali di alta qualità, progettate per garantire la massima conservazione degli oggetti esposti. Le superfici in vetro temperato, i sistemi di illuminazione a LED e i controlli climatici avanzati contribuiscono a creare un ambiente sicuro per le opere, mantenendo al contempo un aspetto estetico moderno e minimalista.
- **Installazioni interattive:** le tecnologie interattive utilizzate nel museo sono all'avanguardia, ma progettate per essere intuitive e accessibili a tutti. L'uso di interfacce naturali, come il riconoscimento vocale e i sensori di movimento, permette ai visitatori di interagire con le installazioni senza bisogno di dispositivi esterni. Questa scelta garantisce un'esperienza continua e coinvolgente, eliminando qualsiasi barriera tecnologica che potrebbe ostacolare l'interazione.
- **Sostenibilità e accessibilità:** il progetto del museo è stato concepito anche con un occhio di riguardo per la sostenibilità ambientale e l'accessibilità. L'uso di materiali riciclabili, l'illuminazione a basso consumo energetico e i sistemi di controllo climatico efficienti sono parte di un impegno più ampio per ridurre l'impatto ambientale del museo. Inoltre, il museo è completamente accessibile a persone con disabilità, con percorsi studiati per garantire la massima fruibilità a tutti i visitatori.

In sintesi, il progetto comprende diverse attività: l'esposizione permanente caratterizzata dagli ambienti sensibili; gli spazi per le esposizioni temporanee e quelli per la didattica; gli spazi per i laboratori; il centro di documentazione; l'auditorium e lo spazio esterno per attività estive. Per quanto riguarda i laboratori, molte sono le possibilità previste. Laboratori didattici "tradizionali" dedicati ai bambini e ragazzi,

strettamente connessi alla didattica museale; laboratori “creativi” che prevedono attività manuali ed artigianali con l’eventuale impiego di macchinari; laboratori di studio connessi alle attività proprie del Museo dell’identità, gestiti in collaborazione con grandi istituzioni regionali, nazionali ed internazionali; laboratori/eventi dal vivo come laboratori di musica, danza, poesia, cinema, fotografia collegati anche ad attività di spettacolo; laboratori enogastronomici con corsi legati al pane ai dolci e alle tradizioni eno-gastronomiche locali.

Molteplici sono anche i servizi previsti:

- Bookshop: oltre ai cataloghi ed ai testi inerenti alle attività del museo, il bookshop proporrà cataloghi e testi delle altre istituzioni sarde. Una parte del bookshop sarà destinata al merchandising. A tale scopo saranno creati dei rapporti produttivi con aziende locali per vendere una scelta di loro prodotti qualificati o per creare insieme degli oggetti esclusivi anche attraverso attività laboratoriali
- Caffetteria: dovrà essere caratterizzata da proposte locali, che si aggiungano all’offerta standard di spazi simili.
- Ristorante: come la caffetteria, dovrà vivere anche su aperture serali, indipendenti dagli orari del museo. Il ristorante proporrà un’offerta originale di ristorazione basata su ricette “identitarie” e prodotti biologici a filiera corta. Il ristorante potrà ospitare laboratori enogastronomici, attinenti, in particolare, il pane, fortemente legato alla storia del Mulino, ma anche letture, piccoli eventi musicali, incontri, in particolare durante la bella stagione quando sarà fruibile lo spazio all’aperto.
- Area di Accoglienza: entrando nel museo sarà possibile trovare non solo le informazioni utili per orientarsi nel museo, ma anche quelle per conoscere il territorio della Sardegna, i suoi beni culturali e i servizi per il turismo. Nello spazio saranno ciclicamente presentati le attività degli altri musei e le principali iniziative culturali in corso nell’isola.
- Foresteria: lo spazio per la foresteria comprenderà 16 posti letto e sarà a servizio delle numerose attività previste nel museo. Potrà essere utilizzato anche da altre istituzioni culturali italiane e straniere che vogliano tenere

seminari o corsi inerenti temi legati all'identità e al patrimonio culturale.

- L'Auditorium presenterà un programma di convegni, seminari e piccoli spettacoli, collegato alla programmazione complessiva del museo. Potrà essere utilizzato anche come spazio di servizio per conferenze stampa, didattica ed incontri.
- Gli Spazi esterni nel corso dell'estate amplieranno le possibilità di presentare ed ospitare iniziative di spettacolo destinate ad un pubblico più ampio. Per il museo questo sarà il momento per accrescere l'utenza e farsi conoscere da un pubblico più vasto. La programmazione estiva terrà conto della forte presenza turistica stagionale e creerà sinergie con tutte le realtà che operano sul territorio e con la rete di istituzioni culturali della Provincia di Nuoro e della Sardegna tutta. Questo spazio potrà diventare uno dei centri della vita culturale estiva di Nuoro per ospitare, oltre che nuove iniziative, anche manifestazioni già presenti ed avviate.

Il personale del Museo è così composto:

- direttore artistico dell'intera iniziativa (inquadrato come direttore);
- responsabile amministrativo (inquadrato come quadro);
- due curatori dedicati alla gestione artistica dell'iniziativa (inquadrati come personale direttivo);
- responsabile della comunicazione con funzioni anche di assistente al direttore (inquadrato come personale direttivo);
- due operatori didattici (uno inquadrato come personale direttivo e l'altro come impiegato);
- addetto alla contabilità (inquadrato come impiegato);
- due tecnici;
- due addetti all'accoglienza visitatori (cassieri);
- due operai/custodi (personale generico) con mansioni operative;
- tre collaboratori/stagisti alla didattica che non rientrano nell'organico complessivo del museo.

*I costi*¹⁹⁸

Museo dell'identità - Nuoro	anno 1	anno 2	anno 3
Conto economico	euro/000	euro/000	euro/000
Esposizione/eventi	74	93	117
Locazioni*	13	19	34
Outsourcing	26	28	31
Corsi	5	10	15
Ricavi netti di vendita	118	150	197
Costo del personale	394	400	407
Costi di gestione specifici	106	131	158
Servizi di terzi	62	67	72
Costi di promozione	80	75	84
Costi generali e amministrativi	243	262	280
Totale costi di gestione	884	935	1000
Margine operativo lordo (1-2)	(766)	(784)	(804)
Totale ammortamenti	39	58	78
Risultato operat.gest.caratt. (3-4)	(805)	(842)	(882)

Tab. 4. Relativa alle proiezioni di budget del progetto Museo Laboratorio dell'Identità di Nuoro.

Il logo studiato per il Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro e riportato nella cartella digitale del Museo nasce dalle grafiche semplici ma eleganti applicate ai sacchi di farina prodotti nel mulino Gallisai.

¹⁹⁸ Fonte: documento in file PDF denominato "StudioEconomicoGestionale", contenuto nella cartella digitale "Museo Gallisai" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Fig. 39. Logo “Museo Laboratorio dell’identità di Nuoro”. Immagine contenuta nella cartella “Museo Laboratorio dell’identità di Nuoro”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

Le caratteristiche del Museo Laboratorio dell’identità di Nuoro erano state prefigurate nel piano regionale dei musei del 2005, dove si leggeva: *“scopo del progetto non è trasmettere contenuti precostituiti ad un visitatore passivo, quanto sollecitare interrogativi e alimentare la discussione in un pubblico partecipe, su un tema che non riguarda solo i sardi ma che è di grande rilievo nella cultura contemporanea in generale... Il museo sarà ospitato nell’edificio dell’ex mulino Gallisai, previa acquisizione dell’immobile da parte della Regione e restauro degli ambienti”*. Si trattava, dunque, non solo di elaborare un progetto architettonico di riqualificazione di un “contenitore”, ma anche, e soprattutto, di definire i contenuti, l’organizzazione dell’attività museale e le sue modalità di gestione. Il gruppo di lavoro, infatti, non era costituito solo da architetti ed ingegneri, ma anche da artisti esperti nel campo della multimedialità, come Studio Azzurro (che la Sardegna aveva già conosciuto per la mostra su Fabrizio de Andrè tenutasi al MAN Museo d’arte della provincia di Nuoro),

e da esperti di allestimenti museali (Museum Engineering), da antropologi e studiosi di temi legati all'identità, a economisti ed esperti responsabili per l'elaborazione del piano di gestione della struttura, con l'obiettivo di studiare in maniera coordinata e integrata, la riqualificazione edile e strutturale, la progettazione degli spazi e degli allestimenti, il programma culturale e quello di gestione. Il gruppo incaricato ha immaginato una struttura museale che si sarebbe dovuta qualificare non tanto per i contenuti materiali quanto per i contenuti immateriali, ovvero le attività ed esperienze laboratoriali i cui esiti avrebbero, a loro volta, nutrito gli stessi allestimenti. Un Museo Laboratorio dinamico, partecipato, sperimentale, in cui l'esposizione stessa sarebbe stata in continua evoluzione e divenire, con contenuti sempre nuovi e diversi. Ancora nel progetto approvato dall'amministrazione regionale nel 2013, si leggeva: *“il museo dovrebbe identificare una pratica culturale partecipata di conoscenza e valorizzazione del patrimonio identitario, naturale e culturale, colto nella sua dimensione complessa: un'azione che deve essere in grado di motivare, intercettare e connettere una pluralità di soggetti dando alle comunità locali un vantaggio in termini di ascolto e traduzione dei loro saperi incorporati, della loro esperienza quotidiana...”*. Nel 2014 venne aggiudicata la gara sulla base del progetto presentato dal gruppo di lavoro. Per gli anni successivi, l'edificio che avrebbe dovuto ospitare il museo (l'ex Mulino Gallisai), resterà in uno stato di abbandono e degrado¹⁹⁹. Variazioni di rotta dovute all'avvicendamento di differenti amministrazioni segnarono la fine del progetto Museo Laboratorio dell'identità, ad oggi non realizzato.

Cosa resta oggi di quell'esperienza? Ciò che resta oggi di quell'esperienza è un ricco patrimonio documentale, custodito nell'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro. Immagini, disegni, testi e materiali di ricerca, testimonianza tangibile di un percorso progettuale che aveva saputo intrecciare saperi e discipline diverse. La visione che animava il Museo Laboratorio dell'Identità non si è mai tradotta in uno

¹⁹⁹ Steingut, I., *Identità tradita? Le recenti vicende dell'ex Mulino Guiso Gallisai a Nuoro*. In: (<http://www.sardegnaoprattutto.com/archives/16282>); Cronache Nuoresi, Nuoro. *Continua lo sfacelo dell'ex Mulino Gallisai: cadono a pezzi anche le strutture di protezione*. In: (<https://www.cronachenuoresi.it/2023/12/05/nuoro-continua-lo-sfacelo-dell'ex-mulino-gallisai-cadono-a-pezzi-anche-le-strutture-di-protezione/>); La Nuova Sardegna, Nuoro, nuovo campus: via alla progettazione per l'ex mulino Gallisai. In: (<https://www.lanuovasardegna.it/nuoro/cronaca/2024/01/20/news/nuoro-nuovo-campus-via-alla-progettazione-per-l-ex-mulino-gallisai-1.100458972>).

spazio fisico, ma resta nella memoria dei suoi documenti, nelle idee e nei processi che hanno accompagnato il progetto, nell'esperienza lasciata da un metodo di lavoro basato sulla partecipazione e sulla sperimentazione.

Organizzati in diverse sotto-cartelle, questi materiali assumono un valore propositivo nell'ottica di un'"ecologia della progettualità": non semplici resti di un'idea incompiuta, ma risorse attive, capaci di ispirare nuove riflessioni e possibili sviluppi futuri. Infatti, è proprio in questa prospettiva che l'archivio non si rivela non solo come luogo di pura conservazione, ma come deposito di possibilità, un serbatoio di idee a cui attingere per immaginare nuove forme di narrazione del patrimonio culturale²⁰⁰, nuovi modelli di interazione tra comunità e territorio, nuovi modi di fare museo.

4.4.2. Il focus group

Ideazione e visione: la genesi del progetto

Il progetto del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro affonda le sue radici in una storia industriale in continuità con un profondo legame con il territorio sardo. La famiglia Guiso-Gallisai, proprietaria del Mulino Gallisai, rappresentava un esempio di eccellenza imprenditoriale nel settore manifatturiero locale. Il capostipite della famiglia, con la sua visione pionieristica, aveva fondato un'attività che si distingueva non solo per l'innovazione nei processi produttivi, ma anche per una gestione illuminata dei lavoratori. *“Il capostipite si chiamava Guiso Gallisai e aveva messo su questa attività imprenditoriale, e l'azienda si distingueva sia per la gestione degli operai sia per l'innovazione nei processi di produzione, divenendo una realtà importante”*.

Il vecchio Mulino, oggi riconosciuto come patrimonio di archeologia industriale, è un simbolo di questa eredità, rappresentando non solo il successo di un'azienda, ma anche l'influenza culturale che ha permeato la comunità. Con il passare del tempo, e con il graduale abbandono dell'edificio, è maturata l'idea di trasformare l'ex Mulino

²⁰⁰ Su questo argomento si consiglia la lettura di G. Carrada, *Perché non parli? Come raccontare il patrimonio culturale*, Johan & Levi, Milano 2025.

Gallisai in un museo che potesse fungere da custode della memoria storica della famiglia, della loro impresa e della cultura sarda.

L'importanza culturale del Mulino è ulteriormente evidenziata dal fatto che questo luogo è stato menzionato da noti autori sardi, come Grazia Deledda, nelle loro opere letterarie. Questo legame con la letteratura sottolinea il profondo radicamento dell'edificio nella cultura locale, rendendo ancora più significativa l'idea di trasformarlo in un museo. Il progetto del museo – come narrato nel corso del focus group – non rappresentava solo un'operazione di conservazione, ma anche un'opportunità per riscoprire e reinterpretare la storia industriale locale, permettendo alla comunità di connettersi con le proprie radici e di riflettere sulle trasformazioni sociali ed economiche del passato. *“C'era l'idea di creare un museo dinamico, partecipato e sperimentale, capace di alimentare la discussione in un pubblico partecipe. Si prevedeva un allestimento con una grande proiezione sui sacchi di farina e un percorso narrativo che si sviluppava lungo la rampa di scale, creando un 'collegamento verticale' tra i vari piani dell'edificio”.*

Motivazioni della mancata realizzazione

La mancata realizzazione del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro è il risultato di una complessa serie di fattori che, combinati, hanno ostacolato il progetto fino al suo definitivo fallimento. Sebbene la visione iniziale fosse chiara e il progetto avesse il potenziale per diventare un punto di riferimento culturale per la comunità, *“vari ostacoli di natura logistica, finanziaria e burocratica si sono rivelati insormontabili”*. Il primo e forse più grande ostacolo è stato di natura economica. La ristrutturazione del Mulino e la sua trasformazione in un museo all'avanguardia richiedevano un investimento significativo, che non è stato possibile reperire. *“Le risorse erano state allocate e il progetto approvato, ma probabilmente sono state dirottate su altre cose”*, ha dichiarato Daniele De Palma, collaboratore di Studio Azzurro e tra i partecipanti del focus group. A complicare ulteriormente la situazione, vi era la *“complessità delle procedure burocratiche”* necessarie per ottenere i permessi e le autorizzazioni richieste. Il quadro normativo, descritto come *“complicato e lento”*, ha ritardato i progressi, creando frustrazione e ostacolando il momento necessario per portare avanti il progetto. *“Era stato approvato il progetto,*

ma poi sono subentrato dinamiche varie che hanno bloccato tutto”, ha spiegato uno degli intervistati nel corso del focus group, evidenziando l’incertezza e la confusione generate dalle difficoltà amministrative.

Un ulteriore fattore che ha contribuito al fallimento del progetto è stato il disaccordo tra i diversi stakeholder coinvolti. Le divergenze di opinione tra gli eredi della famiglia Guiso-Gallisai, le autorità locali e gli altri soggetti coinvolti hanno reso difficile raggiungere un consenso unanime su come procedere. *“C’erano divergenze tra i vari soggetti coinvolti, inclusi gli eredi della famiglia e le autorità locali, che hanno reso difficile raggiungere un consenso”*, ha osservato uno dei partecipanti, sottolineando come queste differenze abbiano paralizzato l’iniziativa. Infine, la mancanza di coesione nella visione complessiva del progetto ha ulteriormente indebolito le possibilità di successo. Mentre alcuni vedevano nel museo un’opportunità cruciale per preservare la storia industriale locale e promuoverne la cultura, altri erano meno convinti del suo valore o del suo potenziale impatto. Questa dissonanza ha portato a un’assenza di impegno collettivo, che è stato un fattore decisivo nel mancato completamento del progetto. *“Realizzare un progetto non è equivalente a finirlo. È una cosa diversa... finire un progetto significa consegnare qualcosa di realizzato e completo”*, ha riflettuto un intervistato, suggerendo che la visione del progetto complessivo immaginato dall’amministrazione fosse frammentata e non pienamente condivisa.

Eredità e prospettive future

Anche se il Museo Laboratorio dell’identità di Nuoro non è mai stato realizzato, la sua storia rappresenta un caso emblematico di come visioni ambiziose possano naufragare di fronte a difficoltà economiche, burocratiche e a disaccordi interni. Tuttavia, questo fallimento non cancella l’esperienza accumulata da gruppo di progetto, né la sua rilevanza per la comunità. Al contrario, le lezioni apprese da questa esperienza possono offrire indicazioni per il futuro. Le testimonianze raccolte durante il focus group riflettono un senso di rammarico per l’opportunità persa: *“c’è un sentimento di rammarico nella popolazione per il fatto che nulla sia stato realizzato, e l’edificio continua a giacere in completo abbandono”*, ha affermato un partecipante al focus group.

L'eredità del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro, pur nella sua mancata realizzazione, lascia al gruppo artistico Studio Azzurro un'indicazione chiara: la necessità di un sostegno coordinato e di una visione condivisa per trasformare le idee in realtà. In un contesto in cui le risorse sono limitate e le sfide numerose, è essenziale che tutti i soggetti coinvolti siano allineati e che ci sia un impegno collettivo per superare le difficoltà: non solo e non tanto nel gruppo di progetto, ma tra questo e le amministrazioni. *“Peccato che l'abbiano così abbandonato a sé stesso”*, ha sottolineato un partecipante al focus group, evidenziando come il museo avrebbe potuto essere un motore per lo sviluppo culturale ed economico della zona. Le prospettive future per l'edificio e per la memoria della famiglia Guiso-Gallisai non devono essere abbandonate, auspica un partecipante al focus group. Anche se il Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro non è stato realizzato, l'edificio e la storia che rappresenta continuano a essere un patrimonio prezioso. Potrebbero emergere nuove opportunità, forse sotto forma di iniziative diverse o attraverso il coinvolgimento di nuovi attori, per recuperare e valorizzare questo spazio in modo che possa finalmente svolgere il ruolo culturale che gli era stato originariamente destinato. *“L'edificio ha ancora un grande potenziale, e con il giusto impegno, potrebbe ancora diventare un simbolo di rinascita culturale per la comunità”*.

4.4.3. Un'analisi descrittiva delle tematiche prevalenti

Il seguente approfondimento descrittivo delle tematiche prevalenti emerge dall'analisi dei testi contenuti nell'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro e relativi al progetto Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro. Questo lavoro è stato propedeutico all'analisi tematica svolta sull'intero corpus dei progetti, offrendo una panoramica delle idee chiave e degli approcci concettuali che guidano lo sviluppo dell'idea progettuale di un museo. Di seguito, le principali tematiche emerse:

Interazione

Al centro dell'esperienza museale c'è l'interazione. Il progetto del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro rompe con la tradizione dei musei come spazi di fruizione passiva, trasformando i visitatori in partecipanti attivi. Un approccio che

permette di superare la barriera tra l'opera esposta e il pubblico, creando un dialogo diretto e multisensoriale che coinvolge gesti, voce e tatto. Le interfacce naturali sostituiscono gli strumenti tecnologici tradizionali, rendendo l'esperienza più fluida e intuitiva. Il visitatore diventa così un co-protagonista immerso in un percorso che stimola la scoperta e la partecipazione attiva.

Tecnologia

La tecnologia è integrata in modo da essere percepita ma non vista, agendo come una “seconda pelle” che avvolge e valorizza gli oggetti esposti. Questa presenza tecnologica, pur restando invisibile, interagisce con gli elementi fisici creando ambienti sensibili e interattivi. Il legno, la pietra, e la terra, materiali che evocano il paesaggio sardo, si fondono con pixel e proiezioni digitali per offrire un'esperienza sensoriale ed emotiva unica. L'integrazione della tecnologia non è fine a sé stessa, ma mira a potenziare la narrazione e l'interazione con il visitatore, rendendo tangibile il dialogo tra reale e virtuale.

Narrazione

La narrazione caratterizza l'idea progettuale. Ogni sezione del museo rappresenta un capitolo della storia sarda, che i visitatori sono invitati a vivere piuttosto che semplicemente a osservare. Il percorso espositivo non si limita a presentare oggetti, ma coinvolge il pubblico in un viaggio che attraversa tempo e spazio, permettendo una comprensione più profonda dell'identità e della cultura dell'isola. Le storie raccontate non sono solo da leggere o ascoltare, ma da sperimentare in prima persona, creando un legame emotivo tra il visitatore e il patrimonio storico del territorio.

Territorio e paesaggio

Un tema fondamentale del museo è il rapporto tra uomo e territorio. Il progetto esplora come il paesaggio naturale della Sardegna abbia influenzato la vita e le tradizioni locali, mostrando come questo rapporto si sia evoluto nel tempo. Attraverso le installazioni, il museo mette in luce la trasformazione del paesaggio, riflettendo l'interazione continua tra natura e cultura. Questo dialogo è rappresentato in modo evocativo, con ambienti che richiamano le caratteristiche uniche del

paesaggio sardo e le sue trasformazioni storiche, rendendo il visitatore consapevole dell'importanza del legame tra comunità e ambiente naturale.

Memoria e storie di vita

Il Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro si propone di preservare la memoria storica del passaggio, dalla produzione artigianale a quella industriale in Sardegna. Attraverso installazioni multimediali, testimonianze materiali e narrazioni orali, il museo racconta la storia del Mulino Gallisai e delle persone che vi hanno lavorato. Questo approccio mette in luce le storie di vita individuali e collettive, offrendo ai visitatori l'opportunità di rivivere le esperienze del passato e di comprendere le trasformazioni sociali ed economiche che hanno segnato la regione. Il museo diventa così un luogo di conservazione della memoria, essenziale per la comprensione del presente.

Materiale/immateriale

Si mette in scena un continuo dialogo tra elementi materiali e immateriali. Le installazioni combinano oggetti fisici con proiezioni digitali e suoni, creando ambienti sensibili che invitano i visitatori a esplorare le molteplici dimensioni della realtà sarda. Questo approccio non solo potenzia l'esperienza sensoriale, ma permette anche una comprensione più profonda delle storie e delle tradizioni locali, mescolando elementi tangibili con narrazioni immateriali. Il risultato è un'esperienza museale che va oltre la semplice esposizione di oggetti, offrendo un'esplorazione multisensoriale del patrimonio culturale.

Didattica

Il Museo è concepito anche come uno spazio educativo, progettato per stimolare la curiosità e l'apprendimento dei visitatori. Le installazioni sono pensate per offrire un'esperienza immersiva che incoraggia tanto l'esplorazione quanto la riflessione. Piuttosto che adottare un approccio didascalico, il museo favorisce un percorso esperienziale, invitando i visitatori a vivere e interpretare i contenuti in modo personale e collettivo. Questo approccio educativo mira a creare un legame emotivo e intellettuale con il pubblico, stimolando una maggiore comprensione della storia e della cultura sarda.

Racconti e percezioni sonore

Le percezioni sonore giocano un ruolo cruciale nell'esperienza di fruizione del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro. Suoni ambientali e narrazioni orali accompagnano i visitatori lungo il percorso espositivo, creando uno spazio immersivo che arricchisce la percezione e la comprensione delle storie raccontate. Le installazioni sonore contribuiscono a creare un'atmosfera che evoca il passato, rendendo tangibile la memoria storica del luogo. Il suono, integrato con gli altri elementi sensoriali, permette di coinvolgere completamente i visitatori, offrendo un'esperienza multimodale che va oltre la semplice fruizione visiva.

Tempo

Il concetto di tempo viene ripercorso ed esplorato in tutto il museo attraverso le diverse sezioni che raccontano la storia sarda da una prospettiva temporale. Dalle radici agropastorali fino alla trasformazione industriale, il percorso museale invita i visitatori a riflettere sui cambiamenti e le continuità che hanno plasmato l'identità dell'isola. Le installazioni mostrano il passaggio del tempo e le sue tracce sulla cultura e sul paesaggio sardo, offrendo un'esplorazione storica che permette di comprendere in modo più profondo e articolato il patrimonio culturale della Sardegna.

La documentazione del progetto, conservata nella cartella digitale *Museo Gallisai* all'interno dell'archivio dei progetti museali non realizzati, raccoglie una serie di materiali che testimoniano le fasi di ideazione e sviluppo del museo. Di seguito, alcune immagini dei file presenti in cartella utilizzati come fonte per la ricostruzione del sotto-caso.

sguardi da dentro
sguardi da fuori
versione giugno 11
AR.00_01.00_LAY.001_B_Layout allestime...
AR.00_01.00_LAY.002_B_Layout allestime...
Bottarga
canto_a_tenore
det.n.701 del 30mag2012
filosofia_progettuale
GALLISAI_promem 1_requisiti minimi_
gallisai_prog_cult_corr_LIDIA
Gallisai_progettoSA
GALLISAI_REL_ALLESTIMENTI
GALLISAI_rel_metodologica_SAZ
Isole nell'isola
La struttura insediativa del gennargentu
Levi
Lezione introduttiva 2011
Lezione villaggi e nuraghi
MULINU_con frasi e storie
MULINU_schema_percorso
nota RUP pr culturale_rev GV3
note_prog_arch12_6FG
Padiglione Museo Identità 30.06 solo tex
Pizziolo Montagna versione lunga

Fig. 40. Screenshot del contenuto relativo alla cartella “Testi”.

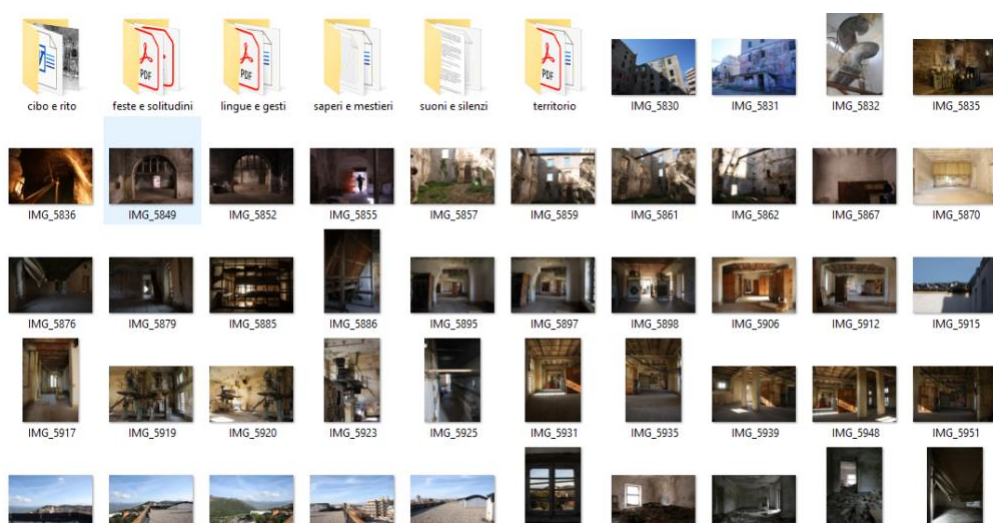


Fig. 41. Screenshot del contenuto relativo alla cartella “Immagini”.

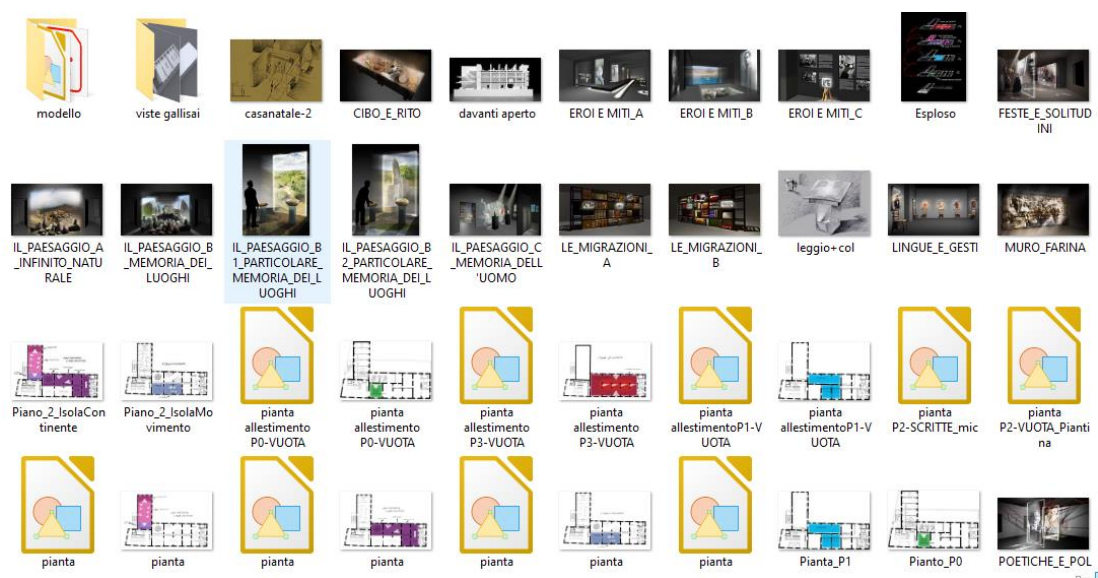


Fig. 42. Screenshot del contenuto relativo alla cartella “Disegni”.

4.5. Il progetto non realizzato del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni

Prima di procedere con l'analisi del progetto non realizzato del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni, di seguito viene presentata una scheda descrittiva sintetica che illustra le principali caratteristiche del progetto.

Biografia Autore:

Studio Azzurro

Titolo:

Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni

Anno:

2002

Abstract (1500 battute max):

Il Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni si propone come un luogo simbolico per raccontare la storia industriale e sociale della città attraverso un approccio multidisciplinare che unisce tecnologia, memoria storica e dinamiche sociali. Situato nel cuore di una città che è stata per decenni un centro nevralgico dell'industria e del movimento operaio italiano, il museo crea un ponte tra passato e presente, permettendo ai visitatori di comprendere l'evoluzione della città e del suo tessuto sociale. Attraverso l'uso di installazioni interattive, video d'archivio, e modelli in scala, il museo offre un percorso che esplora le trasformazioni urbanistiche e produttive di Sesto San Giovanni, mettendo al centro la dimensione umana del lavoro. In questo spazio, il pubblico può vivere esperienze immersive che raccontano le difficoltà e le conquiste degli operai, con una particolare attenzione alle lotte sindacali e all'impatto politico-sociale della trasformazione industriale.

Descrizione del progetto:

Il progetto multimediale del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni si configura come un progetto ambizioso volto a raccontare la storia di una città che ha vissuto in prima persona la rivoluzione industriale e le sue trasformazioni sociali. La sua progettazione mira a ricostruire un legame profondo tra il passato industriale della città e il presente attraverso una narrazione che non solo preserva la memoria storica, ma la rende viva e accessibile.

Il museo si sviluppa in un ampio spazio che riflette l'identità industriale di Sesto San Giovanni, caratterizzato da spazi espositivi flessibili e un design che richiama le antiche fabbriche. Le diverse sezioni espositive trattano temi che vanno dalla nascita dell'industria nel XIX secolo alla fine dell'era industriale pesante negli anni '80. La prima sezione esplora la trasformazione di Sesto da borgo agricolo a polo industriale di rilevanza europea, con l'ausilio di fotografie, mappe, e filmati d'archivio che raccontano le fasi di crescita e di urbanizzazione della città.

Una parte centrale del museo è dedicata alle fabbriche e ai processi produttivi, utilizzando installazioni tecnologiche avanzate come modelli in scala, ricostruzioni virtuali e video interattivi che permettono al visitatore di "vivere" le esperienze in fabbrica. L'uso di tecnologie immersive, come proiezioni 3D e installazioni video su pareti e soffitti, offre una ricostruzione realistica della vita nelle acciaierie e nelle fabbriche. Un focus importante è dato anche alla dimensione sociale e umana del lavoro, con un'area interattiva dedicata alle testimonianze degli operai e alle lotte sindacali. Qui, i visitatori possono ascoltare le voci di coloro che hanno vissuto in prima persona le difficoltà e le conquiste della classe operaia, con una serie di installazioni che mettono in evidenza i momenti cruciali della storia del lavoro in città.

Il museo non si limita a essere un archivio di memorie, ma è anche un luogo vivo, dove avvengono eventi temporanei che arricchiscono l'esperienza del visitatore, come

simulazioni di colate d'acciaio e ricostruzioni di manifestazioni sindacali. Questi eventi sono progettati per far immergere il pubblico nella realtà delle lotte operaie degli anni '60 e '70, unendo le emozioni con le riflessioni sui diritti dei lavoratori. Il progetto prevede inoltre attività didattiche e workshop per le scuole, che stimolano una riflessione sul legame tra tecnologia, lavoro e società.

Committente e ulteriori informazioni sul progetto originale:

Comune di Sesto San Giovanni, in collaborazione con altri enti locali e culturali.

Motivo di mancata realizzazione:

Variazioni di rotta dovute all'avvicendamento delle amministrazioni.

Scheda a cura di:

Virginia Di Bari

4.5.1. La descrizione del progetto

Contesto storico e nascita del Museo

Sesto San Giovanni, conosciuta come la “Stalingrado d'Italia”, è stato uno dei principali poli industriali del Paese. Nel corso del XX secolo, il territorio della città è stato sede di alcune delle più grandi aziende italiane, come le Acciaierie Falck, la Breda, e la Magneti Marelli. Queste industrie non solo hanno modellato il paesaggio urbano, ma hanno anche influenzato profondamente la vita dei cittadini, creando una cultura operaia forte e un'identità collettiva basata sui valori del lavoro e della solidarietà. Con il declino dell'industria pesante a partire dagli anni '80, Sesto San Giovanni ha vissuto una fase di trasformazione profonda, che ha portato alla chiusura di molte fabbriche storiche. Questo processo ha sollevato la necessità di preservare la memoria di un'epoca che aveva segnato la città in modo così profondo. Da questa esigenza è nato il progetto multimediale del Museo dell'Industria e del Lavoro, concepito come un

luogo dove la storia industriale di Sesto San Giovanni potesse essere raccontata attraverso un linguaggio moderno, accessibile e coinvolgente²⁰¹.

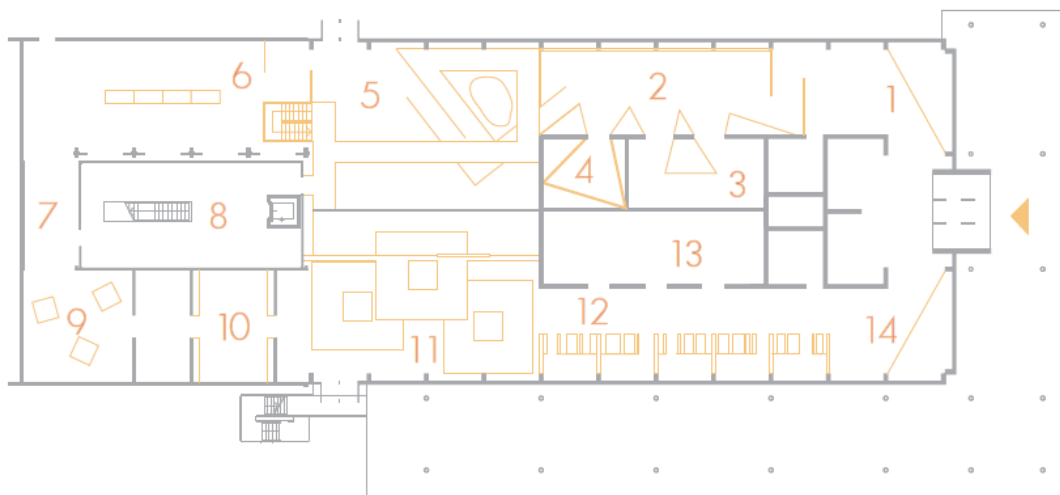


Fig. 43. Pianta del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni. Disegno contenuto nella cartella "Museo Sesto", in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro. I numeri riportati nella pianta rappresentano le 14 sale tematiche, ossia: 1. Vedute del passato; 2. Andare a lavoro; 3. La città che si espande; 4. Tante voci; 5. Dentro la fabbrica; 6. I gesti del lavoro; 7. Il tempo del lavoro; 8. Riflessi di una colata; 9. I luoghi dell'aggregazione; 10. Medaglioni; 11. Fuoco e scintille della siderurgia; 12. L'uscita dei prodotti; 13. Galleria del presente; 14. L'orizzonte immateriale.

Il progetto multimediale²⁰² elaborato da Studio Azzurro prevede quattro livelli paralleli di intervento che si sviluppano nella dimensione spaziale e nella dimensione temporale. La connotazione principale del Museo è infatti quella di proporre al visitatore un percorso spaziale affiancato da una serie di eventi temporali che modificano inaspettatamente l'ambiente espositivo e lo trasfigurano con la stessa irruenza con la quale l'industria ha trasformato il paesaggio della città.

Le tre tipologie di intervento che si sviluppano nella dimensione spaziale del Museo sono legate alla rappresentazione, talvolta didattica altre volte suggestiva, di precisi contenuti tematici.

²⁰¹ Fonte: documento in file PDF denominato "ProgettoA3-12", contenuto nella cartella digitale "Museo Sesto" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

²⁰² Fonte: documento in file PDF denominato "museo sesto", contenuto nella cartella digitale "Museo Sesto S. Giovanni" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

La prima tipologia di intervento riguarda le videoinstallazioni denominate “Restituire delle atmosfere”. Si tratta di installazioni multimediali che hanno la funzione di restituire delle atmosfere tipiche della vita e della cultura operaia e industriale. Con le loro immagini e le loro sonorità le installazioni investono infatti una parte dell’ambiente espositivo. Il loro potere immersivo fa rivivere con partecipazione la quotidianità alcuni momenti abituali. Sono piccole particelle esperienziali che permettono di sperimentare dall’interno alcuni momenti intensi della vita di fabbrica e della città che la ospita.

La seconda tipologia di intervento prevede invece delle postazioni interattive chiamate “Rendere vitali gli oggetti”. Si tratta di interventi a supporto dell’aspetto didattico del percorso. Le postazioni hanno una forte relazione con gli oggetti e i macchinari esposti, e prevedono un attivo intervento dello spettatore. Attraverso interfacce interattive vengono azionati dei dispositivi video e audio che restituiscono vita agli oggetti a cui si riferiscono e fanno rivivere la loro funzione. In alcuni casi l’intervento dello spettatore attiva alcuni brevi filmati, realizzati con materiali di repertorio, che raccontano, in maniera più dettagliata, la storia dell’oggetto.

Infine, la terza tipologia di intervento riguarda testimonianze video nominate “La comunicazione orale”. Si tratta di zone di ascolto e di riposo, caratterizzate dalla presenza di piccoli monitor a cristalli liquidi che trasmettono testimonianze registrate di personaggi. Non si tratta di interviste classiche ma di racconti di esperienze legate alle tematiche affrontate nelle sezioni limitrofe. Le testimonianze sono montate per frammenti e rese avvincenti da un’incalzante successione. Compito di queste postazioni è di restituire un’esperienza vissuta attraverso la forma diretta della comunicazione orale, propria degli strumenti elettronici. Le postazioni sono costituite da due piccoli monitor sovrapposti in cui vengono raffigurati, nella parte superiore, il viso del narratore e, nella parte inferiore, le sue mani seguite dalla videocamera nella loro gestualità. Un racconto fatto di parole, quindi, ma anche narrato attraverso le comunicatività dei gesti.

Parallelamente agli interventi spaziali si sviluppa un quarto intervento di natura temporale. Questi eventi temporali vengono denominati “Una presenza invasiva”. Questa è la componente più innovativa e caratterizzante della visita. Si tratta di eventi

che investono l'intero assetto del Museo. Con frequenza periodica si attivano su alcuni schermi appositamente dedicati e su tutte le postazioni e i monitor prima descritti alcuni accadimenti che coinvolgono completamente lo spazio espositivo trasfigurandolo. Pensiamo all'impatto visivo e sonoro che produce una manifestazione sindacale con i suoi suoni di tamburi e slogan o allo spazio completamente invaso da primi piani di mani che lavorano. Immaginiamo un treno a grandezza naturale che attraversa l'ambiente con la sua presenza sferragliante oppure la colata di un altoforno che trasforma con il suo tono rossastro il colore dell'ambiente. Una sintonia di immagini, suoni e luci che per un momento concorre, in modo spettacolare, a evocare non solo l'aspetto nostalgico del ricordo ma anche l'invasiva presenza che le attività della fabbrica avevano sulla città.



Fig. 44. Fotografia della colata di acciaio. Fotografia contenuta nella cartella “Museo Sesto”, in Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

*Architettura e design del museo*²⁰³

Le installazioni multimediali sono state progettate con l'intento di riflettere l'identità industriale della città, utilizzando elementi architettonici che richiamano le strutture delle vecchie fabbriche. Gli spazi espositivi progettati sono ampi e modulari, permettendo una grande flessibilità nell'organizzazione delle mostre e degli eventi. La scelta dei materiali, come il metallo e il vetro, e la presenza di elementi decorativi industriali originali contribuiscono a creare un ambiente che evoca l'atmosfera delle fabbriche del passato. L'ingresso del museo è progettato per essere una sorta di filtro tra il mondo esterno e l'esperienza museale. Qui, i visitatori sono accolti in un'area di transizione che include la biglietteria, il guardaroba, e uno spazio informativo dove è possibile ricevere una panoramica del percorso espositivo. Questo spazio è studiato per preparare il visitatore a un viaggio che non è solo visivo, ma anche sensoriale ed emotivo. Il percorso espositivo del Museo dell'Industria e del Lavoro si snoda attraverso una serie di sezioni tematiche, ciascuna delle quali esplora un aspetto specifico della storia industriale di Sesto San Giovanni.

La prima sezione del museo è dedicata alla trasformazione di Sesto San Giovanni da un piccolo centro agricolo a un grande polo industriale. Attraverso una serie di quadri e pannelli illustrativi, i visitatori possono seguire le fasi di sviluppo della città, dalla fine del XIX secolo fino agli anni '50 e '60, quando Sesto San Giovanni raggiunse l'apice del suo sviluppo industriale. Questa sezione include mappe storiche, fotografie d'epoca, e documenti originali che mostrano come il paesaggio urbano si sia evoluto in risposta alle esigenze dell'industria. I visitatori possono osservare la costruzione delle prime fabbriche, la nascita dei quartieri operai, e la creazione delle infrastrutture necessarie per supportare una popolazione in rapida crescita. Questo racconto è arricchito da video d'archivio e interviste con storici e architetti, che offrono una prospettiva critica sulle trasformazioni urbane e sociali della città.

La seconda sezione del percorso espositivo è dedicata alle fabbriche e ai processi produttivi che hanno reso famosa Sesto San Giovanni. Questa parte del museo è caratterizzata da una serie di installazioni video e modelli in scala che mostrano come

²⁰³ Fonte: documento in file PDF denominato "Progetto 5", contenuto nella cartella digitale "Museo Sesto S. Giovanni" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

funzionavano le grandi fabbriche della città. Le installazioni video sono progettate per essere più di semplici schermi: esse si integrano nell'architettura del museo, trasformando le pareti e i soffitti in superfici non statiche che raccontano la vita delle fabbriche. I visitatori possono vedere come venivano prodotti l'acciaio, le locomotive, e i componenti elettronici che hanno fatto di Sesto San Giovanni uno dei centri industriali più importanti d'Europa. Ogni installazione offre una ricostruzione dettagliata dei processi produttivi, dalla lavorazione delle materie prime alla produzione finale. Inoltre, attraverso l'uso di tecnologie interattive, i visitatori possono esplorare i dettagli delle macchine e dei metodi di produzione, comprendendo le sfide tecniche e le innovazioni che hanno caratterizzato l'industria sestese²⁰⁴.

Uno degli aspetti più significativi del museo è la sua attenzione alla dimensione umana del lavoro industriale. La terza sezione del percorso espositivo è infatti dedicata alla vita quotidiana degli operai, con particolare attenzione alle esperienze personali e alle lotte sindacali che hanno segnato la storia della città. In questa sezione, le zone di ascolto offrono ai visitatori la possibilità di ascoltare le testimonianze di ex operai e sindacalisti, nel format dei portatori di storie, che raccontano le loro esperienze in fabbrica. Le interviste sono presentate attraverso piccoli monitor a cristalli liquidi, accompagnate da fotografie e documenti che illustrano i momenti chiave della storia operaia di Sesto San Giovanni. Queste testimonianze offrono uno spaccato della vita di fabbrica, dalle difficoltà del lavoro quotidiano alle soddisfazioni delle conquiste sindacali. Inoltre, questa sezione include una serie di installazioni interattive che permettono ai visitatori di esplorare i diversi aspetti della vita operaia. Attraverso l'uso di sensori di movimento e interfacce tattili, i visitatori possono partecipare virtualmente a una manifestazione sindacale, lavorare su una linea di produzione, o seguire una giornata tipo di un operaio in fabbrica. Queste esperienze sono progettate per essere coinvolgenti e istruttive, offrendo una comprensione profonda delle dinamiche sociali e lavorative che hanno caratterizzato la vita industriale della città.

²⁰⁴ Fonte: documento in file PDF denominato "ProgettoA3-12", contenuto nella cartella digitale "Museo Sesto S. Giovanni" dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.



Oltre al percorso espositivo permanente, il Museo dell'industria e del lavoro offre una serie di eventi immersivi e installazioni temporali che arricchiscono ulteriormente l'esperienza dei visitatori. Questi eventi, che si svolgono a intervalli regolari, sono progettati per trasformare lo spazio museale in un ambiente capace di offrire sempre nuove prospettive sulla storia industriale di Sesto San Giovanni.

Una delle installazioni temporali più spettacolari è la simulazione di una colata d'acciaio in un altoforno. Questo evento utilizza una combinazione di luci, suoni, e proiezioni per ricreare l'atmosfera intensa e drammatica del processo di fusione dell'acciaio. I visitatori possono vedere come il metallo liquido scorre attraverso i canali dell'altoforno, ascoltare il rumore assordante delle macchine, e sentire il calore del fuoco che avvolge l'ambiente. Questa installazione non solo impressiona per il suo realismo, ma offre anche una comprensione più profonda delle difficoltà e dei pericoli affrontati dagli operai che lavoravano in queste condizioni estreme.

Un'altra installazione temporale è la ricostruzione di una manifestazione sindacale degli anni '60 e '70. Utilizzando filmati d'archivio, effetti sonori e scenografie realistiche, l'installazione permette ai visitatori di vivere l'esperienza di una protesta operaia, camminando tra i manifestanti, ascoltando i discorsi dei leader sindacali, e osservando la reazione delle forze dell'ordine. Questo evento non solo ricorda l'importanza delle lotte sindacali nella storia di Sesto San Giovanni, ma sottolinea anche l'impegno politico degli operai nella difesa dei loro diritti.

Il Museo dell'Industria e del Lavoro di Sesto San Giovanni non è solo un luogo di memoria, ma anche un laboratorio culturale e un centro di formazione per le nuove generazioni. La sua missione è quella di promuovere una comprensione critica della storia industriale, stimolando una riflessione sul rapporto tra tecnologia, lavoro e società. Il progetto museale prevede l'organizzazione di workshop, seminari, e attività didattiche rivolte a studenti, ricercatori e pubblico generico. Queste iniziative mirano a coinvolgere attivamente i visitatori, offrendo loro strumenti per analizzare e comprendere le trasformazioni del mondo del lavoro e le sfide future. Inoltre, il progetto prevede la collaborazione con altre istituzioni culturali e accademiche, sia a livello nazionale che internazionale, per promuovere la ricerca e lo studio della storia industriale.

La cartella d'archivio del *Museo dell'Industria e del Lavoro* di Sesto San Giovanni conserva la documentazione relativa alla dotazione tecnologica²⁰⁵ per la realizzazione del percorso museale multimediale. Questo materiale rappresenta un'ulteriore testimonianza dello studio e della ricerca condotti per sviluppare un'esperienza immersiva e interattiva in anni in cui non era ancora comune farlo. Una copia di questa documentazione, insieme ai bozzetti e ai disegni preparatori, è conservata anche nella cartella cartacea “Progetto per l’allestimento multimediale del Museo dell’Industria e del Lavoro di Sesto San Giovanni”:



Fig. 45. Fotografia della cartella cartacea scattata presso l'archivio Studio Azzurro.

L'elenco delle attrezzature include dispositivi per la proiezione di immagini e video, strumenti interattivi per il coinvolgimento del pubblico, sistemi audio per la diffusione sonora e componenti per la gestione e il controllo delle installazioni.

Le attrezzature sono suddivise per sala tematica, come “Vedute del passato”, “Andare a lavoro”, “La città che si espande”, “Tante voci”, “Dentro la fabbrica”, “I gesti del

²⁰⁵ Fonte: documento in file PDF denominato “ProgettoA3-12”, contenuto nella cartella digitale “Museo Sesto S. Giovanni” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

lavoro”, “Il tempo del lavoro”, “Riflessi di una colata”, “I luoghi dell’aggregazione”, “Medaglioni”, “Fuoco e scintille della siderurgia”, “L’uscita dei prodotti”, “Galleria del presente”, e “L’orizzonte immateriale”, con una chiara corrispondenza tra il tipo di dispositivo e l’esperienza che si intende creare. Di seguito è riportata la tabella con la dotazione tecnologica prevista²⁰⁶.

Sala tematica	Tipo di installazione	Attrezzature tecniche
1. Vedute del passato	Quadro introduttivo	5 monitor 28” 5 computer Civoz 1 scheda Four Reel - 4 canali 1 amplificatore 2 casse cavi audio, video e dati
2. Andare a lavoro	Installazione video	4 videoproiettori 2500 Ansi lumen 1 computer Capax 1 scheda Four Reel - 3 canali 3 amplificatori 6 casse cavi audio, video e dati
3. La città che si espande	Postazione interattiva	1 videoproiettore 1500 Ansi lumen 3 monitor 32” 1 computer con scheda video 10 luci dimmerate con elettronica 1 computer con C-Sound – 2 canali
4. Tante voci	Postazione interattiva	1 computer Capax 1 scheda Four Reel - 3 canali

²⁰⁶ Fonte: documento in file PDF denominato “ProgettoA3-12”, contenuto nella cartella digitale “Museo Sesto S. Giovanni” dell’Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

		1 amplificatore 2 casse 3 sensori a tenda cavi audio, video e dati
5. Dentro la fabbrica	Installazione video	2 videoproiettori 1500 Ansi lumen 1 computer Capax 1 scheda Four Reel – 2 +2 canali 6 amplificatori 12 casse cavi audio, video e dati
6. I gesti del lavoro	Installazione video	2 videoproiettori 1500 Ansi lumen 2 Quad splitter 4x1 1 computer con C-Sound – 12 canali 4 amplificatori 8 casse cavi audio, video e dati
7. Il tempo del lavoro	Postazione interattiva	1 proiettore 1500 Ansi lumen 1 computer con C-Sound – 1 canale 1 amplificatore 2 casse cavi audio, video e dati
8. Riflessi di una colata	Torre luminosa	32 sagomatori da 1000 W 1 mixer luci da 16 canali con uscita Midi 3 sensori 1 mini amplificatore 1 cassa piccola cavi audio, video e dati
9. I luoghi dell'aggregazione	Installazione video	3 videoproiettori 1500 Ansi lumen 1 computer Capax 1 scheda Four Reel - 3 canali

		6 casse cavi audio, video e dati
10. Medaglioni	Installazione video	8 monitor Lcd 10" 2 schede Four Reel - 8 canali 1 computer con C-Sound – 8 canali 4 mini-amplificatori 8 casse piccole cavi audio, video e dati
11. Fuoco e scintille della siderurgia	Postazione interattiva	4 videoproiettori 1500 Ansi lumen 1 computer Capax 1 scheda Four Reel - 4 +2 canali 2 monitor Lcd 10" per interviste cavi audio, video e dati
12. L'uscita dei prodotti	Torre luminosa	8 monitor 28" 23 sagomatori da 300W 4 amplificatori 8 casse sensori di presenza cavi audio, video e dati
13. Galleria del presente	Sala per allestimenti temporanei	5 monitor 28" 1 computer per la gestione dei led 1 amplificatore 2 casse 1 sensore scenografico cavi audio, video e dati
14. L'orizzonte immateriale	Quadro conclusivo	5 pannelli led 1 computer per la gestione dei led 1 amplificatore 2 casse 1 sensore scenografico cavi audio, video e dati

Tab. 5. Elenco delle attrezzature per sala tematica e tipo di installazione.

La cartella del progetto include anche informazioni riguardanti il preventivo per la realizzazione del Museo del Lavoro e dell'Industria di Sesto San Giovanni, ricostruite nella successiva tabella. Il progetto è suddiviso in tre fasi principali: il progetto definitivo, la realizzazione dei video e lo sviluppo dei software e dei sistemi interattivi, e, infine, l'allestimento e la messa in opera dei sistemi multimediali.

Ogni fase del progetto prevede specifici costi per le diverse attività coinvolte, tra cui la produzione di video installazioni, lo sviluppo di postazioni interattive, la raccolta di testimonianze video, e il sound-design. L'allestimento comprende l'installazione e il collaudo delle attrezzature audiovisive e dei sistemi multimediali. Le attrezzature necessarie sono anch'esse indicate, con una stima dei costi per videoproiettori, monitor, PC, impianti audio e altri dispositivi multimediali, che sono fondamentali per garantire l'efficace realizzazione dell'esperienza museale. Il preventivo sottostante (ancora in Lire) rappresenta un documento di sintesi delle spese previste per ogni fase del progetto e tiene conto delle necessità specifiche per lo sviluppo, l'installazione e la manutenzione delle installazioni²⁰⁷.

Fase	Descrizione	Quantità	Costo unitario (Lire)	Totale (Lire)
I FASE – PROGETTO DEFINITIVO				
	Stesura del progetto definitivo	-	-	60.000.000
II FASE – REALIZZAZIONE VIDEO E SVILUPPO DEI SOFTWARE E SISTEMI INTERATTIVI				
Video Installazioni Sincronizzate	“RESTITUIRE LE ATMOSFERE” Riprese, montaggio	3 installazioni	110.000.000	330.000.000
Postazioni Interattive	“RENDERE VITALI GLI	4 postazioni	72.000.000	288.000.000

²⁰⁷ Fonte: documento in file PDF denominato “Sesto Museo 2001”, contenuto nella cartella digitale “Museo Sesto S. Giovanni” dell'Archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro.

	OGGETTI” Ricerca iconografica, riprese, montaggio			
Postazioni Testimonianze Video	“LA COMUNICAZIONE ORALE” Realizzazione delle interviste (7 interviste per postazione)	3 postazioni	35.000.000	105.000.000
Produzione e Mixaggio	Colonne effetti e musiche originali (Sound-Design)	-	-	70.000.000
III FASE – ALLESTIMENTO E MESSA IN OPERA DEI SISTEMI MULTIMEDIALI				
Allestimento Audiovisivo	Allestimento materiale audiovisivo, messa a punto e test finali	-	-	80.000.000
Attrezzature e Costi Orientativi	Videoproiettori (vari Ansilumen)	15/20	-	250.000.000
	Monitor	10/12	-	15.000.000
	PC Capax con schede Four-reel 8 canali audio-video	5	-	120.000.000
	Impianti audio	10	-	20.000.000
	Cavi video, audio e dati	-	-	5.000.000
	Supporti per proiettori, schermi e casse audio	-	-	20.000.000
Considerazioni Aggiuntive	Manutenzione periodica delle installazioni	-	-	Da considerare

Totale Complessivo Preventivo				1.443.000.00 0

Tab. 6. Preventivo delle spese per la realizzazione del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni

4.5.2. Il focus group

Ideazione e visione: la genesi del progetto

Il progetto del Museo dell'Industria e del Lavoro di Sesto San Giovanni nasce in un periodo di profonda trasformazione urbana, segnato dalla dismissione delle grandi industrie che avevano caratterizzato la città per decenni. Negli anni '90 la città si trovava di fronte alla necessità di reinventare il proprio tessuto urbano e sociale. Come ricordato da uno dei partecipanti al focus group: *“Io sono arrivato a Sesto nel 1991, nel momento in cui hanno cominciato a chiudere le fabbriche... Hanno lasciato a casa 16.000 persone”*. L'idea di creare un museo che celebrasse la storia industriale di Sesto San Giovanni era vista non solo come un modo per preservare la memoria di quel passato glorioso, ma anche come un'opportunità per rigenerare gli spazi dismessi e dare nuova vita alla città.

L'ambizioso progetto prevedeva la realizzazione di un museo che avrebbe utilizzato tecnologie multimediali all'avanguardia per raccontare la storia dell'industria e del lavoro, integrando installazioni interattive e coinvolgendo artisti contemporanei. Il museo non doveva essere un semplice luogo espositivo, ma un centro culturale capace di coinvolgere i visitatori in un percorso immersivo nel passato industriale della città. Uno degli aspetti più innovativi del progetto era l'idea di creare delle *“antenne”* disseminate in vari punti della città. Questi spazi avrebbero ospitato oggetti e documenti legati alla storia industriale locale, offrendo così un'esperienza museale diffusa e radicata nel territorio. Osvalda Centurelli, la moglie di Paolo Rosa che aveva seguito il progetto ricorda: *“L'idea era quella di fare una sorta di museo diffuso, con una serie di punti sparsi per la città... per far rivivere la memoria industriale di Sesto”*. L'area Falk, ad esempio, era destinata a ospitare una collezione di oggetti industriali recuperati, grazie anche al lavoro della Fondazione ISEC

(Istituto per la Storia dell'Età contemporanea), impegnata nella conservazione del patrimonio storico del movimento operaio e della resistenza. Il progetto, frutto della collaborazione tra il Comune di Sesto San Giovanni e Studio Azzurro, coinvolgeva numerosi esperti e figure chiave del panorama culturale e politico dell'epoca. *“C'erano delle grandi riunioni dove si discuteva su come questo sistema di antenne potesse funzionare”*, ricorda un partecipante, enfatizzando il processo collaborativo alla base della progettazione del museo. L'intento era di creare un complesso museale di 5000 metri quadrati, con spazi espositivi, un ristorante, un teatro e un'area chiamata *“Carroponte”*, destinata a diventare un punto di aggregazione culturale e sociale.

Motivazioni della mancata realizzazione

Come per gli altri due casi presi in esame, anche il progetto del Museo dell'Industria e del Lavoro si scontrò con numerosi ostacoli che ne impedirono la realizzazione. I problemi principali furono di natura politica, finanziaria e gestionale. La mancanza di continuità politica, con il susseguirsi di diverse amministrazioni locali, portò a un progressivo indebolimento della volontà di portare a termine il progetto. Come riportato da uno dei partecipanti: *“La destinazione degli spazi è stata oggetto di continue revisioni e cambiamenti... prima facciamo il teatro, poi l'abbiamo fatto ma non c'era coerenza, cambiavano continuamente i piani”*. Anche dal punto di vista finanziario, il progetto incontrò notevoli difficoltà. Sebbene fossero stati ottenuti fondi europei e altre forme di finanziamento, la gestione delle risorse si rivelò complessa e inefficace. *“C'erano anche dei finanziamenti per il Museo del Lavoro, ma è stato tutto una dispersione di finanziamenti”*, spiega uno degli intervistati, sottolineando come la burocrazia e la cattiva gestione delle risorse abbiano contribuito al fallimento del progetto.

Le difficoltà non furono solo di natura politica e finanziaria, ma riguardarono anche la gestione degli spazi industriali dismessi. Le strutture, spesso in condizioni precarie, richiedevano interventi di adeguamento che si rivelarono più complessi e costosi del previsto. Questa combinazione di fattori contribuì a far sì che, nonostante gli sforzi e le buone intenzioni, il progetto del museo rimanesse incompiuto.

Eredità e prospettive future



Sebbene il Museo dell'Industria e del Lavoro di Sesto San Giovanni non sia mai stato realizzato, il progetto ha lasciato un'eredità significativa in termini di riflessione sulla memoria industriale e sulle potenzialità della rigenerazione urbana attraverso la cultura. *“Questo progetto ci ha insegnato molto... anche se non è stato realizzato ci ha permesso di pensare a come preservare e valorizzare la memoria industriale in modi nuovi e creativi”*, riflette l'intervistato, sottolineando l'importanza di questo esperimento nel contesto più ampio della conservazione del patrimonio industriale. Nonostante il fallimento, l'esperienza ha contribuito a sensibilizzare la comunità e le istituzioni riguardo all'importanza di preservare la memoria storica attraverso progetti culturali innovativi. *“Alla fine, ciò che rimane è l'idea che la memoria della città va comunque tutelata e valorizzata, anche se il museo non è stato costruito”*, afferma un partecipante. *“E poi adesso stiamo riprendendo in mano il progetto, ci è stata fatta una proposta, forse ripartirà”*. Questo rivela l'ecologia della progettualità di Studio Azzurro: la possibilità che alcuni progetti stiano fermi per anni, senza però venire rimossi nonostante la mancata realizzazione, e la possibilità che possano trasformarsi in nuovi progetti realizzati in un dialogo costante tra passato e presente.

4.5.3. Un approfondimento descrittivo delle tematiche prevalenti

Il seguente approfondimento descrittivo delle tematiche prevalenti emerge dall'analisi dei testi contenuti nell'archivio dei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro e relativi al progetto Museo dell'Industria e del Lavoro di Sesto San Giovanni. Questo lavoro è stato propedeutico all'analisi tematica svolta sull'intero corpus dei progetti, offrendo una panoramica delle idee chiave e degli approcci concettuali che guidano lo sviluppo dell'idea progettuale di un museo. Di seguito, le principali tematiche emerse.

Materiale/immateriale

Il progetto del Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni esplora la complessa dicotomia tra elementi materiali e immateriali. Da un lato, troviamo gli oggetti tangibili: macchinari, attrezzi e manufatti che rappresentano la storia industriale della città. Questi oggetti non sono semplicemente esposti, ma vengono riportati in vita grazie a dispositivi interattivi che permettono ai visitatori di vedere e sentire il loro funzionamento originario. Ad esempio, un macchinario può essere attivato per dimostrare il suo utilizzo, accompagnato dal racconto di un operaio che lo usava quotidianamente, ricreando il contesto lavorativo dell'epoca. Dall'altro lato, c'è l'elemento immateriale costituito dalle narrazioni, dalle esperienze e dalle memorie dei lavoratori che hanno vissuto quella realtà. Questa fusione di materiale e immateriale è essenziale per offrire ai visitatori un'esperienza completa, capace di evocare non solo la visione, ma anche le emozioni e le storie che quegli oggetti portano con sé.

Tecnologia

La tecnologia riveste un ruolo centrale nel percorso museale, utilizzata per creare ambienti immersivi e interattivi che catturano l'attenzione dei visitatori. Attraverso installazioni video, proiezioni e schermi interattivi, il museo non solo documenta, ma coinvolge attivamente il pubblico. Un esempio significativo è la sezione conclusiva del museo, dove pannelli LED numerici rappresentano simbolicamente la continua

trasformazione della città di Sesto San Giovanni, mostrando dati e immagini che si evolvono in tempo reale. Altre installazioni, come schermi tattili e realtà aumentata, offrono la possibilità di esplorare virtualmente gli ambienti industriali, consentendo una maggiore comprensione dei processi produttivi.

Apprendimento e educazione

Un'altra componente fondamentale del progetto museale è l'apprendimento. Il museo si pone l'obiettivo di promuovere l'apprendimento attraverso l'interazione diretta, rendendo la storia industriale accessibile a tutti. Le postazioni didattiche, arricchite da materiale audiovisivo, sono progettate per offrire un alto grado di coinvolgimento, permettendo ai visitatori di apprendere attivamente. Questa dimensione educativa è pensata per coinvolgere persone di tutte le età, con attività specifiche destinate a scuole e famiglie. I laboratori didattici, le visite guidate e le attività pratiche permettono ai visitatori di sperimentare in prima persona le tecniche e i processi produttivi, trasformando l'apprendimento in un'esperienza condivisa.

Narrazione e storie di vita

Le storie di vita e le testimonianze personali nel format di portatori di storie occupano un posto centrale nel percorso museale. Attraverso videoregistrazioni, i visitatori possono ascoltare i racconti di coloro che hanno vissuto l'esperienza della fabbrica a Sesto San Giovanni. Queste narrazioni non solo arricchiscono il contenuto del museo, ma offrono anche una prospettiva umana e toccante sulla storia industriale della città. Le testimonianze sono presentate in modo coinvolgente, accompagnate da fotografie storiche, documenti d'archivio e oggetti personali, creando un quadro completo e commovente della vita operaia. Questa narrazione permette ai visitatori di connettersi emotivamente con la storia e di comprendere meglio le sfide, le speranze e i successi dei lavoratori.

Percezioni sonore, luci e immagini

Il museo utilizza una combinazione studiata di suoni, luci e immagini per creare un ambiente immersivo che coinvolga tutti i sensi dei visitatori. All'ingresso del museo,

una videoinstallazione intende rappresentare il flusso continuo di persone e mezzi che si recano al lavoro, accompagnata da suoni autentici come le sirene delle fabbriche e i campanelli delle biciclette. Questo approccio multisensoriale permette ai visitatori di immergersi completamente nell'atmosfera della Sesto San Giovanni industriale e di riconoscerla, rendendo l'esperienza museale più realistica e coinvolgente. L'uso di luci dinamiche e proiezioni su larga scala crea ambientazioni suggestive che evolvono in base ai contenuti esposti e al percorso narrativo del museo.

Esperienza emozionale

L'aspetto emozionale è al centro del progetto museale. Le installazioni immersive sono state progettate per suscitare forti emozioni nei visitatori, facendo vivere loro, in maniera quasi tangibile, le sensazioni della vita lavorativa di un tempo. La combinazione di immagini, suoni e interazioni fisiche crea un ambiente che stimola l'empatia e la comprensione emotiva, permettendo ai visitatori di sentirsi partecipanti attivi, piuttosto che semplici spettatori. Questo legame emotivo con la storia è ulteriormente rafforzato da spazi dedicati alla riflessione e al dialogo, dove i visitatori possono condividere le loro impressioni ed esperienze.

Paesaggio e museo aperto

Il museo non guarda solo al passato, ma esplora anche il futuro del paesaggio urbano di Sesto San Giovanni. Nella sezione conclusiva, i visitatori sono invitati a immaginare lo scenario lombardo del prossimo futuro, utilizzando tecnologie avanzate e interfacce interattive. Questo approccio permette di riflettere sulle trasformazioni in corso e sul ruolo che l'industria continuerà a giocare nel plasmare il paesaggio urbano. La visione futuristica proposta dal museo include anche progetti di riqualificazione urbana e sostenibilità ambientale, sottolineando l'importanza di una pianificazione attenta e inclusiva per il futuro della città.

Tempo

Il tema del tempo attraversa tutto il percorso museale, narrando la transizione di Sesto San Giovanni dalla fase preindustriale a quella industriale e post-industriale. Il museo mostra come la città, un tempo nota come "città delle fabbriche", sia in continua

trasformazione, adattandosi ai cambiamenti tecnologici e sociali. I visitatori possono esplorare questa evoluzione attraverso linee del tempo interattive che tracciano i principali eventi storici e le trasformazioni economiche e sociali. Attraverso mappe storiche, fotografie e documenti d'archivio, il museo offre una visione dettagliata dell'evoluzione della città, stimolando la riflessione sul suo passato, presente e futuro.

La documentazione del progetto, conservata nella cartella digitale *Museo Sesto S. Giovanni* all'interno dell'archivio dei progetti museali non realizzati, raccoglie una serie di materiali che testimoniano le fasi di ideazione e sviluppo del museo. Di seguito, alcune immagini dei file presenti in cartella utilizzati come fonte per la ricostruzione del sotto-caso.

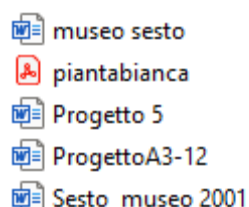


Fig. 46. Screenshot del contenuto relativo alla cartella “Immagini”.

4.6. Osservazioni conclusive sull'analisi dei tre sotto-casi

I tre sotto-casi esplorati nell'ambito dello studio di caso rappresentano un esempio paradigmatico di come la visione artistica possa essere orientata non solo verso la creazione di uno spazio espositivo, ma soprattutto verso la costruzione di un'esperienza estetica²⁰⁸.

Sebbene ogni progetto sia unico nel suo genere e strettamente legato al contesto storico e culturale del territorio in cui sarebbe dovuto sorgere, è possibile individuare alcuni punti in comune nella genesi di queste idee. Innanzitutto, tutti e tre i progetti nascono dal proposito di esplorare e reinterpretare la memoria collettiva attraverso il

²⁰⁸ Un concetto, questo dell'esperienza estetica, che sarà ampiamente approfondito nel capitolo quinto della presente tesi. Laddove si richiamerà il concetto di “esperienza estetica” elaborato da John Dewey.

linguaggio artistico. Un approccio, questo, che si manifesta nella volontà di non limitarsi a una semplice esposizione di reperti o documenti storici, ma di trasformare il museo in un luogo in cui il passato è connesso con la realtà presente. La memoria, intesa come racconto in movimento e multifaccettato, diventa così il filo conduttore che lega insieme le diverse narrazioni proposte nei vari progetti.

Un altro elemento comune è l'importanza attribuita all'interazione e alla partecipazione del visitatore. Abbiamo approfondito, nel secondo capitolo della presente tesi, l'idea di un museo inteso come spazio attivo, in cui il pubblico non è un semplice spettatore, ma un attore coinvolto nel processo di costruzione del significato. Le installazioni multimediali progettate per questi musei, infatti, prevedono una forte componente interattiva, che invita il visitatore a intervenire, esplorare, permettendogli di modificare l'ambiente espositivo e diventare parte integrante della narrazione. Vi è qui riflessa la filosofia del gruppo artistico Studio Azzurro, che da sempre pone al centro della propria ricerca il rapporto tra l'opera e il pubblico, privilegiando forme espressive che stimolino la partecipazione attiva e la riflessione.

La tecnologia, infatti, gioca un ruolo cruciale nella visione di questi tre musei. Gli strumenti tecnologici sono utilizzati non solo per amplificare l'impatto visivo e sensoriale delle installazioni, ma anche per creare nuove modalità di narrazione. I dispositivi tecnologici²⁰⁹, quindi, non sono un semplice mezzo, ma diventano un linguaggio artistico a tutti gli effetti, capace di creare esperienze che coinvolgono tutti i sensi del visitatore. In questo contesto, la fusione tra arte e tecnologia rappresenta una delle sfide più ambiziose e al tempo stesso uno dei tratti distintivi dell'approccio del gruppo fin dalle sue origini.

Per quanto riguarda la mancata realizzazione, questa è il risultato di una serie di fattori complessi e interconnessi, ma tutti riconducibili a un unico denominatore comune: si tratta di storie di progetti non realizzati all'interno di un non realizzato ancora più ampio. Le idee di Studio Azzurro sono rimaste intrappolate in un contesto più grande

²⁰⁹ Sul concetto di dispositivo consultare A. Pinotti, A.; Somaini, A., *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.

di incertezza e incompiutezza, quello del progetto complessivo finanziato dalle amministrazioni, che a sua volta non ha mai trovato piena attuazione.

Molti sono stati gli ostacoli. Uno dei principali è stato certamente il divario tra la visione artistica e le risorse economiche necessarie per tradurla in realtà. I musei richiedevano investimenti significativi, sia per l'adozione di tecnologie che per il restauro e la costruzione di spazi adeguati ad accogliere le installazioni interattive e immersive progettate da Studio Azzurro insieme agli altri partner di progetto. Tuttavia, le risorse finanziarie disponibili non erano sufficienti a coprire i costi previsti, rendendo difficile la realizzazione dei progetti.

Un altro fattore determinante è stata la mancanza di un adeguato coordinamento tra i vari attori istituzionali coinvolti. La realizzazione di un museo richiede la collaborazione tra diversi attori, tra cui amministrazioni locali, enti culturali, sponsor privati, gruppi artistici, ecc. Tuttavia, in alcuni casi, la complessità di queste collaborazioni ha portato a ritardi, incomprensioni e, in ultima analisi, alla mancata realizzazione del progetto. La difficoltà nel mantenere un dialogo costruttivo e costante tra tutte le parti interessate ha evidenziato, a sua volta, la complessità della costruzione di un progetto, mettendo in luce la necessità di un approccio più integrato e coordinato nella gestione di iniziative di tale portata.

I progetti sono stati ostacolati, poi, da cambiamenti nelle priorità politiche o amministrative. Le amministrazioni locali, inizialmente favorevoli alla realizzazione, hanno modificato le loro strategie o ridotto il loro sostegno a causa di mutate condizioni economiche o politiche. Questi cambiamenti, spesso imprevedibili, hanno avuto un impatto significativo sulla fattibilità dei progetti, dimostrando come anche la realizzazione di iniziative culturali sia strettamente legata alla stabilità e al supporto delle istituzioni pubbliche nonché al favore, o meno, della politica.

Per quanto riguarda l'analisi delle tematiche ricorrenti dei tre sotto-casi, essa rivela una serie di elementi comuni che riflettono la filosofia artistica di Studio Azzurro. Una delle tematiche emergenti comune ai tre casi è la memoria. In tutti e tre i progetti considerati, la memoria collettiva è centrale. Il concetto di memoria è esplorato non come semplice ricordo di un passato, ma come un racconto che si evolve nel tempo.

Questo tema si traduce nella creazione di percorsi narrativi che collegano il passato e il presente, invitando il visitatore a riflettere su come la storia e le tradizioni si intrecciano con la contemporaneità. Un'altra tematica prevalente è rappresentata dalla tecnologia, progettata non solo come strumento di supporto, ma come un mezzo artistico a tutti gli effetti, capace di creare nuove modalità di interazione e coinvolgimento dei pubblici. Le installazioni interattive testimoniano la ricerca continua di un dialogo tra il visitatore e l'opera d'arte, un dialogo mediato dalla tecnologia che permette di esplorare nuove dimensioni narrative e sensoriali. La centralità del pubblico emerge come un elemento chiave. In tutti i progetti, il visitatore è posto al centro dell'esperienza museale, non come osservatore passivo, ma come parte integrante del processo di creazione del significato.

Queste tematiche, sebbene affrontate in modo diverso nei vari progetti, condividono una visione comune che ridefinisce il ruolo del museo come luogo di incontro tra passato e presente, tra arte e tecnologia, tra l'opera e i differenti pubblici.

CAPITOLO QUINTO

L'archivio dei musei non realizzati: l'analisi tematica del corpus
progettuale

5.1. La presentazione dei risultati

L'analisi tematica dei progetti selezionati dall'archivio dei musei non realizzati di Studio Azzurro è stato un processo metodologico complesso e articolato, finalizzato a individuare temi ricorrenti nei dati descrittivi ed esplorare i significati e le dinamiche sottese. Sebbene mai tradotte in realtà, infatti, le idee progettuali sono risultate cariche di potenzialità e di significati.

Obiettivo dell'analisi è stato non solo quello di identificare le tematiche prevalenti, ma anche di analizzare in che modo queste si intersecano tra loro, restituendo gli elementi caratterizzanti le idee progettuali e la loro funzione sociale, educativa e culturale. L'analisi tematica è stata scelta come approccio per la sua flessibilità e capacità di strutturare ed esplorare grandi quantità di dati testuali e visuali, consentendo di individuare i temi centrali e di comprendere le loro interconnessioni. Questo approccio si è dimostrato particolarmente adatto per esaminare il corpus documentale di progetti non realizzati che spaziano tra diverse discipline, includendo aspetti economici, logistici, organizzativi, artistici, tecnologici, narrativi e sociali.

Il processo ha seguito diverse fasi²¹⁰, ciascuna delle quali ha contribuito a raffinare e approfondire la comprensione delle tematiche prevalenti. La prima fase è consistita nella raccolta e nella lettura attenta dei materiali disponibili, con un focus specifico sui documenti progettuali, le descrizioni concettuali e le note di Studio Azzurro. Successivamente, attraverso un processo di codifica aperta²¹¹, sono stati individuati i temi principali che attraversano il corpus. Questo ha comportato la segmentazione del testo in unità di significato più piccole, che sono state successivamente raggruppate in tematiche e categorie più ampie.

Una volta individuate le specifiche tematiche, si è proceduto con una codifica assiale²¹², che ha permesso di esplorare le relazioni tra le diverse tematiche identificate.

²¹⁰ Per un approfondimento della metodologia di ricerca si rimanda al Capitolo terzo del presente elaborato di tesi.

²¹¹ La codifica aperta è l'assegnazione di codici in base a ciò che emerge dai dati.

²¹² La codifica è il processo di assegnazione di codici, che possono essere parole o frasi, a dati qualitativi. Questi codici aiutano a identificare modelli e significati all'interno dei dati, facilitando l'analisi e l'interpretazione. In sostanza, la codifica trasforma i dati grezzi in informazioni utili, consentendo di comprendere meglio cosa dicono i dati. La codifica assiale è una tecnica che prevede la riorganizzazione

Questo passaggio è stato fondamentale per comprendere come le varie fasi di un progetto museale non siano isolate, ma si intreccino tra loro, creando una rete complessa di significati che riflette la visione progettuale e transdisciplinare dell'opera artistica di Studio Azzurro.

Dall'analisi tematica, come presentato in maniera dettagliata nelle pagine che seguono, sono emerse tre principali categorie, che rappresentano i pilastri concettuali sui quali si basano i progetti museali non realizzati. Tali categorie sono:

- Interazione individuo-ambiente
- Musei e digitale
- Educazione e democrazia

Un aspetto fondamentale emerso dall'analisi è la stretta interazione tra le tre categorie emergenti e le tematiche che le compongono. La categoria "Interazione individuo-ambiente", ad esempio, è strettamente legata all'uso del digitale, che facilita e arricchisce questo dialogo. Allo stesso modo, la categoria "Educazione e democrazia" è intrinsecamente connessa all'uso delle tecnologie digitali, che permettono di creare spazi di apprendimento più inclusivi e partecipativi. Ancora, la narrazione e la memoria, come elementi centrali, attraversano e connettono tutte le categorie, fornendo coerenza e profondità all'esperienza museale. La narrazione si configura non solo come elemento di supporto, ma rappresenta il centro dell'esperienza museale, permettendo di intrecciare storie individuali e collettive, di esplorare il passato e di riflettere sul presente. Queste narrazioni, arricchite dall'interazione digitale e dall'attenzione all'ambiente, creano un'esperienza multisensoriale che va oltre la semplice esposizione di oggetti, trasformando il museo in un luogo di riflessione critica, partecipazione e crescita.

L'analisi tematica ha consentito di individuare i principi fondamentali e i molteplici elementi della progettazione museale di Studio Azzurro e, al contempo, si è configurata come un metodo efficace per indagare il patrimonio progettuale conservato

e il collegamento di codici esistenti per identificare relazioni e modelli più complessi. Questo approccio è utile per approfondire l'analisi e comprendere come i diversi temi sono correlati.

nell'archivio dei progetti non realizzati. Tale approccio ha reso possibile non solo una lettura sistematica e articolata dell'intero corpus progettuale, ma anche la scoperta e la valorizzazione di materiali e contenuti fino ad oggi inesplorati²¹³.

5.2. La domanda di ricerca

La domanda di ricerca generale è la seguente:

“attraverso quali approcci e strumenti di mediazione i musei di Studio Azzurro conservati nell'archivio dei progetti non realizzati innescano processi di partecipazione culturale, e in che modo questa partecipazione attiva favorisce l'esperienza estetica?”

L'origine della domanda di ricerca è duplice:

- 1) la domanda si è definita a seguito di uno studio approfondito dell'opera di Studio Azzurro, condotto sia attraverso l'analisi dei testi pubblicati dal gruppo artistico e dalla critica, sia mediante osservazioni e indagini sul campo²¹⁴. Questo lavoro preliminare ha permesso di esaminare le caratteristiche artistiche e progettuali del collettivo, fornendo le basi per una riflessione critica che ha portato alla formulazione della domanda stessa;
- 2) la domanda nasce inoltre dalla crescente centralità assunta oggi dal museo quale luogo di partecipazione culturale e spazio di democrazia, in cui interattività e tecnologie favoriscono i processi di conoscenza e il coinvolgimento dei pubblici. Un recente cambiamento, tutt'oggi in corso, che trova un precursore già negli anni '70 nell'opera di Studio Azzurro, che utilizzava la tecnologia per ripensare il rapporto tra

²¹³ L'analisi tematica applicata all'archivio dei progetti non realizzati di Studio Azzurro ha consentito di valorizzare materiali fino ad oggi inesplorati, facilitando una comprensione sistematica e articolata del corpus progettuale. Un parallelo interessante si può tracciare con il Depot Boijmans Van Beuningen di Rotterdam, progettato dallo studio MVRDV, che ha aperto al pubblico l'accesso al proprio deposito d'arte, permettendo di esplorare direttamente tutte le collezioni conservate. Entrambi gli approcci dimostrano come gli archivi possano diventare strumenti fondamentali per nuove prospettive di analisi e conoscenza.

²¹⁴ Vedi Capitolo 2 del presente elaborato di tesi.

visitatore e museo, anticipando approcci, come vedremo più avanti, oggi centrali nel dibattito culturale.

La scelta di concentrarsi sui progetti di musei non realizzati di Studio Azzurro è stata motivata da due fattori principali: da una parte il loro valore documentale, che consente di indagare in profondità l'attività dello studio nell'ambito dei musei, nonché i modelli di partecipazione culturale e gli spazi di co-creazione con il pubblico; dall'altra la particolarità di questo materiale, che rappresenta una fonte documentale fino ad oggi mai esplorata.

5.3. La progettualità di Studio Azzurro letta attraverso le lenti di John Dewey

Attraverso una riflessione interdisciplinare che coinvolge estetica, pedagogia, didattica, museologia e nuovi media vengono esplorati i progetti dei musei di Studio Azzurro contenuti nell'archivio del non realizzato. In particolare, le categorie e i temi emersi a seguito dell'analisi tematica sono letti e interpretati attraverso le lenti²¹⁵ di John Dewey, con particolare riferimento al suo concetto di “esperienza” e alla funzione educativa dell'arte. Il principale riferimento teorico è *Arte come esperienza* (1939)²¹⁶, un'opera che ha anticipato lo sviluppo di una nuova critica²¹⁷ e di pratiche oggi profondamente integrate e oggetto di sperimentazione nel campo artistico e, in particolare, nell'ambito dell'educazione museale²¹⁸. L'interesse per il pensiero di Dewey nasce, dunque, dall'esigenza di comprendere e interpretare in profondità le categorie e i temi emersi dall'analisi tematica realizzata. Tali risultati sono riletti e collocati alla luce della filosofia deweyana, poiché molte delle loro caratteristiche mostrano significative corrispondenze con i principi elaborati dal filosofo. In tale ottica, il concetto di “esperienza” proposto da Dewey, insieme all'idea di un

²¹⁵ K. F. Punch & A. Oancea, *Introduction research methods in education*, Sage Publications, Thousand Oaks 2014.

²¹⁶ J. Dewey, *Art as Experience*, trad. it. *L'arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1951.

²¹⁷ J.-P. Cometti; G. Matteucci, *Dall'arte all'esperienza. John Dewey nell'estetica contemporanea*, Mimesis, Milano-Udine 2015.

²¹⁸ S. Coppola; S. Zanazzi, *L'esperienza dell'arte. Il ruolo delle tecnologie immersive nella didattica museale*, contributo in rivista: <https://hdl.handle.net/11386/4748298>.

apprendimento di natura processuale e partecipativa, si rivela una chiave ermeneutica particolarmente valida per decifrare, interpretare²¹⁹ e valorizzare i progetti di Studio Azzurro. L'obiettivo di questo approccio è dimostrare come l'interpretazione deweyana non solo consenta di chiarire meglio il significato delle tematiche individuate, ma anche di aprire nuove prospettive critiche e metodologiche nel dialogo tra arte e educazione museale.

L'adozione di questa chiave ermeneutica, allora, non può prescindere da un approfondimento delle basi concettuali su cui essa stessa si fonda. Prima di esaminare parallelismi, assonanze e connessioni tra alcuni elementi fondamentali della filosofia di Dewey (il concetto di "esperienza" e, nello specifico, di "esperienza estetica"; il rapporto individuo-ambiente; il concetto di "transazione"; l'intelligenza creativa e il pensiero riflessivo; il legame tra educazione e democrazia) e i progetti dei musei non realizzati di Studio Azzurro, è opportuno soffermarsi preliminarmente sulle argomentazioni deweyane relative al concetto di esperienza.

John Dewey²²⁰ (1859-1952), considerato «l'intellettuale più sensibile al ruolo politico della pedagogia e dell'educazione, viste come chiavi di volta di una società democratica²²¹», ha posto l'esperienza al centro del suo pensiero, considerandola fondamentale per l'apprendimento e lo sviluppo della persona nella collettività. L'esperienza è intesa quale processo dinamico che si sviluppa attraverso l'interazione

²¹⁹ F. Tilden, *Interpreting our Heritage*, University of North Carolina Press, North Carolina 2008.

²²⁰ Dewey nasce a Burlington nel Vermont (USA) nel 1859. Studia nelle scuole locali e poi all'Università del Vermont. Si perfeziona alla *John Hopkins University* di Baltimora. Insegna nel Michigan come Professor of Philosophy e intanto pubblica studi psicologici e filosofici. Negli anni Novanta si occupa anche di logica, di morale e di pedagogia. Dal 1894 è direttore del Dipartimento di filosofia, psicologia ed educazione nell'*Università di Chicago*, dove dirige anche una scuola-laboratorio annessa all'Università. Nel 1897 pubblica *Il mio credo pedagogico*, nel 1899 *Scuola e società*, nel 1910 *Come pensiamo*, nel 1916 *Democrazia e educazione*. Nel dopoguerra inizia una serie di viaggi – in Giappone e in Cina, in Turchia, in Messico, in URSS, in Scozia –, attraverso i quali il suo pensiero filosofico e pedagogico si diffonde e si afferma come uno degli strumenti principali per affrontare e superare la crisi post-bellica. Negli anni Venti-Trenta riespone il suo pensiero attraverso una serie di opere teoretiche e politiche: da *Ricostruzione filosofica* del 1920 a *Esperienza e natura* del 1925, da *La ricerca della certezza* del 1929 a *Arte come esperienza* e *Una fede comune* del 1934, a *Logica, teoria dell'indagine* del 1938 e *Teoria della valutazione* del 1939. Sul piano politico affianca il New Deal con le sue opere *Individualismo vecchio e nuovo* (1930), *Liberalismo e azione sociale* (1935), *Libertà e cultura* (1939), poi nel 1946 scrive *Problemi di tutti*. Nel 1949 pubblica l'ultima opera teoretica: *Conoscenza e transazione*. Muore a New York nel 1952.

²²¹ F. Cambi, *Le pedagogia del Novecento*, Laterza, Roma-Bari 2008, p. 51.

continua tra l'individuo e l'ambiente. È costante il tentativo deweyano di pensare in modo unitario e continuo la relazione tra soggetto e oggetto, tra organismo e ambiente, tra individuo e mondo: «la tesi fondamentale di Dewey che l'uomo e il mondo costituiscono un'unità e che l'esperienza autentica è la storia di questa unità, esclude che, comunque o in una qualsiasi attività, sia essa l'arte, la scienza, la filosofia, l'uomo possa essere lo spettatore disinteressato del mondo, non coinvolto dalle sue vicende. Ogni attività umana è produttiva e operativa, coinvolge il mondo e l'uomo nella loro azione reciproca. Perciò ogni attività umana implica un rapporto di mezzi a fine e di fine a mezzi; nessuna di esse è esclusivamente finale e consumatoria e nessuna di esse è esclusivamente strumentale o produttiva²²²». Il presupposto della continuità è riaffermato da Dewey anche a proposito dell'esperienza estetica, della quale si occupò nel 1934 nell'opera intitolata appunto *Arte come esperienza*. «C'è nell'arte, per Dewey, un significato e un contenuto di “celebrazione” e di “consumazione” emotiva dell'esperienza, che rivela la profondità del legame tra la struttura materiale dell'esistenza e le sue proiezioni immaginative²²³».

L'“estetico” è, secondo Dewey, «lo sviluppo chiarificato e intensificato di tratti che appartengono normalmente a ogni esperienza completa²²⁴». La caratteristica principale di un'esperienza estetica è l'*unità*, una qualità estetica che conferisce significato e valore all'esperienza.

Un lavoro compiuto in modo soddisfacente; un problema risolto; un giuoco che viene terminato; un modo d'essere, fare una conversazione, scrivere un libro, o prendere parte a una campagna politica, è un atto così definito che la sua conclusione è un compimento e non una cessazione. Siffatta esperienza è un tutto e porta con sé la propria qualità individualizzante e la propria autonomia. È una esperienza²²⁵.

²²² N. Abbagnano, *Storia della filosofia. Dallo spiritismo all'Esistenzialismo*, Vol. 5, Gruppo editoriale l'Espresso, Bergamo 2006, p. 384.

²²³ A. Massarenti (a cura di), *Dewey. Vita pensiero, opere scelte*, Edizione speciale per Il Sole 24 Ore, Milano 2006, p. 128.

²²⁴ J. Dewey, *Art as experience*, New York, Minton Balch & Company, 1934. Trad. it., J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1995, p. 70.

²²⁵ J. Dewey, *Art as Experience*, trad. it. *L'arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1951, pp. 43-44.

In tale ottica, anche una esperienza di pensiero ha la propria qualità estetica:

Differisce da quelle esperienze che sono riconosciute come estetiche, ma soltanto nel materiale. Il materiale dell'arte è fatto di qualità; quello dell'esperienza che ha una conclusione intellettuale è costituito da segni o simboli che non hanno una qualità intrinseca propria ma fanno le veci di cose che possono essere sperimentate qualitativamente in un'altra esperienza. La differenza è enorme. È una delle ragioni per le quali l'arte intellettuale in senso stretto non sarà mai popolare come la musica. Nondimeno tale esperienza ha una qualità emotiva che provoca un senso di soddisfazione tutto particolare perché possiede un'integrazione e un soddisfacimento interni raggiunti attraverso un movimento ordinato e organizzato. Questa struttura artistica può essere sentita immediatamente. In questa misura è estetica. Ciò che importa ancora di più è che non soltanto questa qualità è un notevole motivo per intraprendere una ricerca intellettuale e condurla rettamente, ma che nessuna attività intellettuale è un fatto integrale (è una esperienza) a meno che non sia caratterizzata da questa qualità. Senza di essa, il pensiero è inconcludente. In breve, l'estetico non può essere nettamente distinto dall'esperienza intellettuale dal momento che quest'ultima deve ricevere un'impronta estetica per essere essa stessa completa²²⁶.

Completezza e unità dell'esperienza estetica sono legate all'emozione. L'emozione è definita da Dewey come una qualità che pervade e unifica l'esperienza, conferendole completezza e unità. Le emozioni non sono semplici stati d'animo interni, ma proprietà della relazione tra l'individuo e l'ambiente. Agiscono selezionando e colorando gli stimoli ambientali, creando una coerenza qualitativa tra materiali eterogenei.

Le emozioni sono legate ai fatti e agli oggetti nel loro movimento. Esse non si verificano da sole, salvo che in casi patologici. E anche un'emozione senza oggetto richiede qualche cosa oltre sé stessa a cui vincolarsi, e pertanto genera subito una delusione per la mancanza di qualcosa di reale. L'emozione appartiene senza dubbio al soggetto impegnato nel movimento degli eventi verso un esito che sia desiderato o approvato [...]. L'emozione è la forza che fa muovere e che cementa²²⁷.

L'emozione nell'esperienza estetica è vista come una forza unificante e rivelatrice, essenziale per comprendere la relazione tra l'individuo e l'ambiente, contribuendo alla consapevolezza e al significato delle esperienze vissute.

²²⁶ *Ivi*, pp. 46-47.

²²⁷ *Ivi*, p. 51.

In tale quadro, quale il ruolo specifico dell'arte? Dewey non vede l'arte come qualcosa di separato dalla vita quotidiana ma piuttosto come un'estensione e un'espressione di essa. Afferma a tal proposito Dewey: «Quando gli oggetti artistici sono separati sia dalle condizioni originarie che dall'operazione nell'esperienza, si costruisce intorno ad essi un muro che rende quasi opaco il loro significato generale, di cui si occupa la teoria fuori dall'associazione con i fini e i materiali di ogni altra forma di sforzo, impegno e risultato umano²²⁸». Il compito che allora si pone è quello:

di stabilire la continuità tra le forme di esperienza affinata e intensificata che solo le opere d'arte e gli eventi quotidiani, le azioni e le sofferenze che per universale riconoscimento costituiscono l'esperienza. Le cime dei monti non galleggiano senza che nulla le sostenga; né si può dire che esse poggino semplicemente sulla terra. Essi *sono* la terra in una delle sue operazioni manifeste. E compito di coloro che si occupano della teoria della terra, geografi e geologi, di rendere evidente questo fatto nelle sue varie implicazioni [...]. Il teorico che si vuole occupare dell'arte da un punto di vista filosofico deve svolgere un compito simile²²⁹.

Il processo creativo diventa un modo per connettersi più profondamente con il mondo. Questa connessione tra arte ed esperienza (vita) è fondamentale per comprendere la civiltà e la cultura umana. Infatti, ogni atto creativo, dall'arte visiva alla musica, dalla scrittura alla danza, è una forma di comunicazione che permette agli individui di condividere le proprie esperienze e di arricchire la propria comprensione del mondo. La separazione tra belle arti e vita quotidiana, secondo Dewey, è il risultato di una società che ha isolato l'arte in musei e gallerie, lontano dalla vita di tutti i giorni. Per superare questa frammentazione, Dewey propone di riportare l'arte alle sue radici esperienziali, trovandola nelle sensazioni e nelle interazioni quotidiane. Egli sostiene che l'arte non si eleva al di sopra della vita umana, ma rappresenta un linguaggio con cui l'uomo esplora e comprende il mondo. In tal senso, l'esperienza estetica è una forma di vitalità che unisce sensi, emozioni e intelletto, coinvolgendo la persona nella sua interezza. Questo approccio non solo democratizza l'arte ma promuove anche un'educazione estetica che incoraggia la creatività e l'espressione personale come

²²⁸ *Ivi*, p. 3.

²²⁹ *Ivi*, pp. 3-4.

elementi essenziali per il benessere individuale e sociale. A tal proposito, Szpunar²³⁰ mette in luce come l'approccio di Dewey abbia influenzato non solo la teoria dell'arte ma anche la pedagogia, sostenendo che l'educazione dovrebbe incoraggiare gli studenti a sviluppare le proprie capacità creative attraverso esperienze dirette e pratiche.

Dewey propone una visione democratica dell'arte, dove ogni persona può partecipare al processo artistico e trovare un senso di appagamento estetico nelle attività quotidiane. Questo approccio non solo democratizza l'arte ma promuove anche un'educazione estetica che incoraggia la creatività e l'espressione personale come elementi essenziali per il benessere individuale e sociale. Questo approccio educativo mira a formare individui più consapevoli e partecipi della loro realtà culturale e sociale, capaci di contribuire attivamente alla comunità attraverso l'arte e l'esperienza.

Con Dewey, dunque, l'esperienza non è più un dato di fatto ovvio, ma diventa un processo di cui occorre comprendere la dinamica. È proprio nel carattere processuale che Dewey trova il tratto fondamentale dell'esperienza: in essa il soggetto giunge a cogliere il significato delle cose e a conoscerle. Non mediante un'intuizione immediata, come vorrebbe l'empirismo, né per sovrapposizione di astrazioni precostituite, come vorrebbe l'idealismo, bensì attraverso un movimento espansivo, che porta il soggetto da un lato a intensificare le sue funzioni vitali²³¹ e dall'altro a stabilire relazioni di scambio e di interazione, tanto con le cose quanto con gli altri²³². Per apprezzare appieno l'estetico, secondo Dewey, è necessario partire dall'ordinario, dai momenti di attenzione e attrazione che suscitano interesse e piacere. L'esperienza sensoriale, come interazione diretta tra l'uomo e il mondo, diventa il punto di partenza per ogni processo conoscitivo. Tuttavia, affinché si possa parlare di *un'esperienza*,

²³⁰ G. Szpunar, *Tra filosofia e scienza: John Dewey e il concetto di transizione in Pedagogia in circolo*, Edizioni La Sapienza, Roma 2008; G. Szpunar, *Idealismo e strumentalismo: continuità e discontinuità del pensiero di John Dewey*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2014; G. Szpunar, *Dewey, la teoria dell'arco riflesso e la transazione*, in *Giornale italiano della ricerca educativa*, Pensa Multimedia, Lecce 2010.

²³¹ Vedremo più avanti quanto questo aspetto è legato alle caratteristiche che contraddistinguono le esperienze museali immersive progettate da Studio Azzurro.

²³² D. Cecchi, *L'educazione come forma d'arte in Arte, educazione, creatività di John Dewey* a cura di Francesco Cappa, 2023. In: <https://www.fatamorganaweb.it/arte-educazione-creativita-dewey/>.

Dewey sottolinea che questa deve avere coerenza e continuità, integrandosi in una totalità significativa, come il flusso armonioso di un fiume che scorre²³³.

Questa concezione attribuisce all'arte una funzione essenzialmente sociale e conoscitiva. Non è un'entità separata, ma un'espressione umana che trova significato attraverso l'interazione con il contesto culturale e sociale. L'arte, per Dewey, è una forma di comunicazione che traduce l'esperienza in nuove connessioni, stimolando la riflessione e contribuendo alla crescita individuale e collettiva. La sua concezione dell'arte come esperienza trova evidenti parallelismi nelle riflessioni contemporanee sul ruolo sociale dei musei, sempre più percepiti come strumenti di formazione continua. Oltre ad essere luoghi di conservazione e esposizione, i musei sono, oggi, visti come elementi essenziali per promuovere la partecipazione democratica e l'inclusività sociale²³⁴. La loro capacità di accogliere pubblici eterogenei li rende una risorsa cruciale per promuovere conoscenza e contrastare le disuguaglianze educative e culturali. Affinché i musei possano effettivamente adempiere a questa funzione, non basta garantire un accesso generalizzato; è fondamentale migliorare le modalità di mediazione tra visitatore e patrimonio culturale. Nuzzaci sottolinea l'importanza di spostarsi da un approccio meramente divulgativo verso un modello che favorisca processi di apprendimento attivi e consapevoli²³⁵. In tale contesto, il visitatore non dovrebbe essere solo spettatore, ma parte integrante di un'esperienza educativa capace di integrare emozione e conoscenza²³⁶.

Negli ultimi decenni, i musei hanno subito una trasformazione significativa. Il rafforzamento dei legami con il pubblico ha portato a esperienze di visita sempre più

²³³ J. Dewey, *Esperienza e educazione*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2014.

²³⁴ E. Nardi, *Musei e pubblico: un rapporto educativo*, Franco Angeli, Milano 2004; F. Izzo, M. Mustilli, M. Guida, *Realtà aumentata e valorizzazione dei beni culturali. Riflessioni sull'offerta culturale casertana*, in *Conference Proceedings. Heritage, management e impresa: quali sinergie?*, Università degli Studi del Molise, Termoli 2015, pp. 797-809.

²³⁵ A. Nuzzaci, *La didattica museale tra pedagogical literacy, heritage literacy e multiliteracies. Costruire il profilo del letterato del 21° secolo*, Pensa Multimedia, Lecce 2012.

²³⁶ E. Nardi, *Musei e pubblico: un rapporto educativo*, Franco Angeli, Milano 2004; I. Di Pietro, *Realtà aumentata per la fruizione museale: risorse culturali o inevitabili evasioni?*, *Intrecci d'arte*, vol. 7, 2018, pp. 117-122.

ricche e diversificate, che rispondono a esigenze cognitive, estetiche ed emotive²³⁷. Questa evoluzione si riflette nelle definizioni date dall'*International Council of Museums*, che nel 2007 ha descritto il museo come un'istituzione al servizio della società, dedicata alla conservazione e valorizzazione del patrimonio tangibile e intangibile dell'umanità, con finalità educative e ricreative. I cambiamenti nel ruolo del museo si intrecciano con i progressi nella didattica museale, ispirata a modelli di apprendimento situato. Le teorie di Lave e Wenger, Gardner, e Rogoff mettono in luce l'importanza della pratica e della partecipazione sociale nei processi di apprendimento, valorizzando il museo come spazio interattivo in cui il sapere si costruisce attraverso l'esperienza²³⁸. Hein, con il suo modello costruttivista, enfatizza il ruolo attivo del visitatore, la cui motivazione diventa centrale nel costruire significati nuovi attraverso il coinvolgimento sensoriale e mentale²³⁹. Un altro contributo significativo è l'*Interactive Experience Model* di Falk e Dierking²⁴⁰, che identifica tre dimensioni fondamentali per l'apprendimento museale: il contesto personale, sociale e fisico. Questi elementi sottolineano il valore di un'esperienza totalizzante che collega l'ambiente fisico alle emozioni, favorendo una comprensione profonda dei contenuti culturali. In questa prospettiva, le tecnologie immersive e approcci ludici, come il "gioco serio" descritto da Hooper-Greenhill²⁴¹, possono rafforzare ulteriormente l'impatto educativo dei musei, trasformandoli in spazi di apprendimento inclusivi e attivi.

²³⁷ A. Damala, Augmented Reality Based User Interfaces for Mobile Museum and Exhibition Guides, in *Layers of Perception: Proceedings of the 35th International Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA)*, Berlin, Germany, April 2-6, 2007, Habeldt, Bonn 2008, pp. 1-6.

²³⁸ J. Lave, E. Wenger, *Situated learning. Legitimate peripheral participation*, trad. it. *L'apprendimento situato. Dall'osservazione alla partecipazione attiva nei contesti sociali*, Erickson, Trento 2006; H. Gardner, *The unschooled mind. How children think and how schools should teach*, trad. it. *Educare al comprendere*, Feltrinelli, Milano 1999; B. Rogoff, *Apprenticeship in Thinking. Cognitive Development in Social Context*, trad. it. *Imparando a pensare. L'apprendimento guidato nei contesti culturali*, Cortina, Milano 2006.

²³⁹ G. Hein, *Learning in the Museum*, Routledge, London and New York 1998.

²⁴⁰ J. H. Falk, L. D. Dierking, *The museum experience*, Whalesback Books, Washington D.C. 1992.

²⁴¹ E. Hooper-Greenhill, *Museums and education. Purpose, pedagogy, performance*, Routledge, Londra 2007.

Iniziamo ora l'esplorazione e l'interpretazione delle categorie e dei temi emersi dall'analisi tematica, per riflettere su parallelismi, connessioni e assonanze tra quanto finora sopra esposto e l'attività di Studio Azzurro nell'ambito della progettazione museale.

5.2 La categoria INTERAZIONE INDIVIDUO-AMBIENTE

Nella riflessione filosofica contemporanea, il tema del rapporto tra individuo e ambiente, tra soggetto e oggetto, emerge come un tema centrale che ne qualifica l'indagine e ne orienta le prospettive²⁴². John Dewey ha fatto di questa unità inscindibile tra l'individuo e il contesto che lo circonda la base fondamentale della sua proposta di ricostruzione filosofica. La sua visione si radica nell'idea che non si possa pensare l'individuo al di fuori del mondo che abita, né il mondo come qualcosa di separato dall'esperienza umana che lo configura e lo trasforma. Egli affronta questo rapporto complesso mettendo in evidenza l'interconnessione e la continuità tra soggetto e oggetto, tra organismo e ambiente, tra individuo e mondo, concependo l'esperienza come il luogo in cui tali dimensioni si intrecciano. Questa unità non è un dato statico, ma una relazione dinamica, costantemente rinegoziata e arricchita attraverso l'interazione. Ciò che contraddistingue la ricerca di Dewey è il suo approccio circolare, che si muove con fluidità tra i vari ambiti del sapere umano –

²⁴² Concetti come “comunità della comunicazione” (Karl-Otto Apel, Jürgen Habermas), “essere-nel-mondo” (Martin Heidegger), “fusione di orizzonti” (Hans-Georg Gadamer), “forma di vita” (Ludwig Wittgenstein), “programma di ricerca” (Imre Lakatos) e “paradigma” (Thomas Kuhn) sostanziano la riflessione sul rapporto tra individuo e ambiente. Apel e Habermas, con il concetto di “comunità della comunicazione”, sottolineano come il dialogo intersoggettivo sia alla base della comprensione reciproca e dell'etica condivisa, radicano l'individuo in una rete sociale e linguistica. Heidegger, attraverso l'idea di “essere-nel-mondo”, propone una visione dell'esistenza umana come modo di essere che si realizza sempre in un contesto significativo, in costante interazione con il mondo circostante.

Gadamer, con la “fusione di orizzonti”, descrive il processo di comprensione reciproca tra individui e tradizioni diverse, evidenziando come tale incontro arricchisca entrambe le parti, mentre Wittgenstein, con la nozione di “forma di vita”, lega il linguaggio e le pratiche sociali ai contesti culturali specifici in cui si sviluppano, dimostrando l'inscindibilità tra individuo e ambiente.

Lakatos, attraverso il concetto di “programma di ricerca”, e Kuhn, con quello di “paradigma”, analizzano come le comunità scientifiche costruiscano e trasformino il sapere condiviso. Sebbene elaborati in ambito epistemologico, questi concetti mostrano come l'evoluzione della conoscenza sia un processo collettivo, immerso in un ambiente intellettuale e materiale. Insieme, queste prospettive contribuiscono a rafforzare l'idea di una relazione inscindibile tra soggetto e mondo.

filosofico, scientifico, etico, politico, pedagogico – senza mai ridurre la complessità del reale ad un unico *punto di vista* o frammentare i diversi piani di indagine. Ogni ambito, infatti, contribuisce alla comprensione globale dell'esperienza umana e trova senso nella relazione con gli altri. In questo modo, Dewey supera ogni rigida separazione disciplinare, promuovendo una visione olistica e interconnessa del sapere, nella quale l'individuo e il mondo non sono mai considerati entità isolate, ma parti di un processo continuo e reciprocamente trasformativo²⁴³.

Il ripensamento operato da Dewey sul concetto di soggetto pone la sua attenzione sul tema della biografia del singolo. In questa rielaborazione, il soggetto astratto della tradizione metafisica cede il passo all'individuo concreto, radicato nella sua corporeità e nella sua esperienza quotidiana. Tale spostamento di prospettiva non è privo di conseguenze: la biografia, intesa come *narrazione della vita* di un individuo diventa uno strumento privilegiato per esplorare il rapporto tra l'essere umano e l'ambiente che lo circonda. Nella relazione tra individuo e ambiente, le *storie di vita* rappresentano un punto di osservazione privilegiato per cogliere come tale interazione si sviluppi e si trasformi nel tempo. La biografia diventa, così, il luogo in cui si manifestano le influenze reciproche tra il contesto e l'individuo, mettendo in luce la continuità tra esperienza personale e mondo circostante.

L'analisi tematica dei progetti di Studio Azzurro evidenzia proprio come l'interazione individuo-ambiente non solo costituisca una categoria fondante, ma si configuri anche in stretta affinità con la concezione deweyana dell'esperienza: un processo transazionale, partecipativo e in continua evoluzione, capace di intrecciare dimensioni estetiche, etiche e sociali. In questa prospettiva, si può parlare di una significativa convergenza tra il pensiero filosofico di Dewey e specifici aspetti dei progetti museali di Studio Azzurro, dove la categoria "Interazione individuo-ambiente" restituisce il profondo e complesso legame che si instaura tra le persone e il loro contesto fisico, sociale e culturale. Costante è il tentativo di pensare in modo unitario e continuo la relazione significativa tra organismo e ambiente, tra individuo e mondo. Il principio

²⁴³ G. Szpunar, *Ricostruire la filosofia. Il rapporto individuo-ambiente nel pensiero di John Dewey*, Aracne, Roma 2004.

deweyano dell'interazione pone l'accento sul dialogo continuo tra le condizioni individuali e quelle ambientali. Egli descrive questa interazione come un gioco reciproco di due serie di condizioni che insieme costituiscono una situazione. L'interazione tra individuo e ambiente è quindi fondamentale per la formazione delle esperienze: ogni esperienza è sempre quel che è in virtù di una *transazione* che si stabilisce fra un individuo e il suo ambiente. L'interazione non è solo un rapporto meccanico tra elementi separati, ma un condizionamento reciproco continuo. Questo è ben illustrato dal concetto di "transazione", che supera la tradizionale visione dualistica di stimolo-risposta. Questo implica che l'ambiente, inteso come l'insieme delle condizioni circostanti, interagisce con i bisogni, i desideri e le capacità personali dell'individuo per creare l'esperienza. Giovanni Matteucci, a tal proposito, riflette sul "paradigma estetico-antropologico" di Dewey:

Il piano degli eventi è l'esperire inteso come vivere in un *medium* ambientale in cui l'organismo è ineludibilmente incluso. Da un lato, ogni contenuto esperito si rivela estrinsecazione di una determinata maniera di agire, tanto che la stessa intelligenza viene ricondotta da Dewey a un'abilità peculiarmente umana di rapportarsi all'ambiente dotata di creatività anziché meccanicamente strumentale. Dall'altro, il conoscere stesso diventa percorso interno all'esperire, facendo venir meno il principio dell'esternità del soggetto conoscitivo rispetto all'oggetto conosciuto. Risultato di questa doppia implicazione è una sorta di *antropologia non antropocentrica*, come si potrebbe anche definire il pragmatismo deweyano. *Antropologia*, poiché aderisce alla tesi "naturalistica" della primaria realtà biologico-vitale dell'uomo, anche in quanto soggetto conoscitivo, e dunque del suo essere sempre parte di un ambiente vitale; *non antropocentrica*, poiché risulta evidente la destituzione della soggettività umana da qualsiasi posizione di privilegio, sia sul piano storico-naturale della continuità evolutiva, sia sul piano teorico-concettuale per il quale i vettori soggettuali altro non sono che vettori tra altri nel medesimo campo esperienziale. Apparentemente segno di debolezza, l'attestazione dell'inclusione del soggetto nell'esperienza si rovescia in elemento di forza poiché sancisce la pervasività della riflessione. [...] Con il venir meno dell'opposizione gnoseologica, e dunque del dualismo epistemologico tra soggetto e oggetto, la conoscenza perde il proprio connotato spettatoriale e contemplativo per diventare invece un *praticare* di volta in volta relazioni con il mondo²⁴⁴.

²⁴⁴ G. Matteucci, *Il paradigma estetico-antropologico di Dewey: analisi e prospettive*, in J.-P. Cometti; G. Matteucci, *op. cit.*, p. 18.

In questo ambito e in un'ottica di museo diffuso, “tra dentro e fuori”, nei progetti museali di Studio Azzurro l'ambiente emerge non come un semplice sfondo, ma come un attore capace di modificare e di essere modificato dagli individui che lo abitano. Questo si manifesta in modo particolarmente evidente nelle idee progettuali dei musei non realizzati oggetto di analisi, dove l'ambiente (territorio, paesaggio) viene considerato come entità viva e interattiva, in grado di dialogare costantemente con chi lo osserva, mettendo in luce la continua trasformazione dei paesaggi urbani e naturali.

Si riporta di seguito la tabella che sintetizza i temi principali della categoria “Interazione individuo-ambiente”. I diversi cluster individuati rappresentano le aree tematiche emerse nell'analisi.

CATEGORIA	TEMI
Categoria 1 Interazione individuo-ambiente	Cluster n. 1: Territorio Cluster n. 2: Storie di vita Cluster n. 3: Museo diffuso Cluster n. 4: Memoria e identità Cluster n. 5: Tempo Cluster n. 6: Ambiente e paesaggio Cluster n. 7: Immaginario collettivo

Tabella 7. Tematiche della categoria “Interazione individuo-ambiente”.

5.2.1. L'analisi interpretativa della categoria “Interazione individuo-ambiente”

Abbiamo visto come il rapporto individuo-ambiente sia questione centrale nella riflessione di Dewey, che vede questi due poli come strettamente interconnessi in un continuo scambio reciproco. L'individuo non è mai isolato dal contesto in cui vive, e

l'ambiente, a sua volta, non esiste come realtà autonoma e immutabile. Questo legame profondo è alla base della sua concezione del mondo, che non si configura come un'entità separata e indipendente dal soggetto conoscente, bensì come qualcosa che prende forma attraverso la relazione con esso. Il mondo, secondo Dewey, non è dato una volta per tutte né esiste "in sé e per sé"; esso si definisce esclusivamente attraverso l'esperienza del soggetto, che, vivendo e interagendo, lo modifica (e da questo è modificato) e lo comprende in modi sempre nuovi. Ogni esperienza vissuta contribuisce così a creare un mondo diverso, un contesto che riflette il particolare punto di vista del soggetto in quel momento. Tuttavia, questa costruzione esperienziale non è mai arbitraria o completamente libera. Il soggetto, infatti, è inserito in un *continuum* esperienziale, un flusso ininterrotto di esperienze in cui il passato influenza il presente e prepara il terreno per il futuro. Le esperienze passate non svaniscono, ma costituiscono la base da cui emergono le nuove, radicandosi profondamente nella forma di vita che caratterizza l'esistenza dell'individuo. È proprio questa interazione costante tra individuo e ambiente, tra passato e presente, che permette al soggetto di orientarsi e di dare senso al mondo che lo circonda. In questa prospettiva, il mondo non è mai dato di per sé, ma è mutevole e sempre in relazione con chi lo vive. Come scrive Pinotti: «Studio Azzurro è *historioforo*, portatore di *historia*. Sempre in questo senso, l'arte di Studio Azzurro è monumentale. Si iscrive cioè in un'antichissima tradizione che assegna all'immagine il compito (per alcuni il compito *originario*, che rende conto della nascita stessa dell'impulso alla figurazione iconica in *homo sapiens*) di render presente l'assente – il morto, il passato –, trattenendo nell'oggi il non-più-esistente per tramandarlo al futuro²⁴⁵». L'interazione individuo-ambiente, quindi, non si riduce a una semplice relazione esterna: è un processo vivo, in cui entrambi i poli si influenzano e si trasformano reciprocamente²⁴⁶. Tutto quanto descritto trova una profonda risonanza nelle idee progettuali di Studio Azzurro: il loro approccio artistico e poetico sembra infatti iscriversi perfettamente nel quadro teorico deweyano.

²⁴⁵ A. Pinotti, *Studio Azzurro, portatore di historia*, pp. 20-24 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.20.

²⁴⁶ G. Szpunar, *Ricostruire la filosofia. Il rapporto individuo-ambiente nel pensiero di John Dewey*, Aracne, Roma 2004.

In questo paragrafo vengono presentati i risultati dell'analisi delle tematiche emerse dai testi progettuali dei musei non realizzati, con particolare riferimento alla categoria “Interazione individuo-ambiente”, interpretata alla luce della filosofia deweyana. Per ciascuna tematica individuata si riporta una descrizione narrativa che evidenzia come essa sia stata declinata nei diversi progetti museali. La presentazione comprende poi estratti testuali significativi: la ‘voce dei progetti’, che vengono riportati per illustrare e sostanziare le descrizioni delle tematiche. Questi estratti, provenienti dal materiale documentale dei progetti dei musei contenuti nell'archivio del non realizzato, servono a mettere in luce le sfumature e le specificità con cui ogni tematica è stata affrontata, rivelando le connessioni intrinseche tra le tematiche stesse. L'obiettivo è di restituire una visione coerente e approfondita dei progetti museali contenuti in archivio, trattandoli come narrazioni complesse e stratificate, in cui le diverse tematiche assumono un ruolo centrale.

5.2.2. Territorio

Il territorio non è qualcosa che sta intorno o presso le attività umane, nel senso di star fuori di esse, ma è un intermediario nell'esecuzione o nell'espletamento delle attività umane. È spesso intrecciato con la riscoperta del contesto locale, arrivando a ricostruire una geografia invisibile attraverso l'interpretazione delle storie degli abitanti, tra passato e presente. Profondo è il legame tra le opere progettate e il territorio circostante, accompagnato da una narrazione radicata nei luoghi²⁴⁷.

La tematica “territorio” è spesso coniugata con la scoperta del territorio locale e la valorizzazione del patrimonio storico e culturale del luogo, arrivando a ricostruire una geografia invisibile attraverso l'interpretazione delle storie degli abitanti. Un approccio che permette di creare un legame tra le opere esposte e l'ambiente, dando vita a una narrazione radicata nel contesto locale.

Il territorio, nei testi dei progetti museali contenuti nell'archivio del non realizzato, emerge come un elemento centrale e fondante, inteso non solo come un semplice

²⁴⁷ Rielaborazione del tema Territorio tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

spazio geografico, ma come un insieme stratificato carico di memorie, tradizioni e interazioni umane. L'evidenza che emerge disegna una intenzionalità nella creazione di una connessione profonda tra il museo e il luogo in cui esso si inserisce e dal quale non si può prescindere. Questo processo non solo rispetta la memoria storica del territorio, ma la rinnova e restituisce, arricchendola di nuovi significati e permettendo ai visitatori di riconoscersi e interagire con essa.

La relazione tra le comunità e il loro ambiente, sia esso fisico, culturale o sociale, rappresenta il fulcro dei progetti analizzati. Attraverso l'arte, emerge una comprensione profonda di come le persone modificano e vengono a loro volta modificate dal loro territorio, generando un tessuto di significati che definiscono l'identità collettiva. Sorprendente in questo senso il parallelismo con il concetto deweyano di transazione. Il tessuto territoriale, fatto di storie, tradizioni e pratiche, si intreccia anche con il paesaggio, inteso in senso naturalistico, creando una narrazione che riflette le specificità culturali e ambientali dei differenti contesti territoriali.

È nel rapporto con il territorio che si costruiscono saperi e mestieri. Espressione di un modello di interpretazione locale, il mondo pastorale, i mestieri legati alla terra, quelli legati al mare, il lavoro in miniera, la lavorazione della pietra, dell'oro e dei gioielli, così come la tessitura e la ceramica, aderiscono tutti alla variegata specificità delle diverse situazioni ambientali insediative, sociali e culturali.

Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro - 2012

Nei progetti analizzati, il territorio non è solo un contesto da rappresentare, ma diventa esso stesso protagonista. Le tradizioni locali, i mestieri e le pratiche culturali emergono come espressioni intrinseche del paesaggio e della storia del luogo. I percorsi multimediali offrono nuove modalità di approccio e sguardi diversi, consentendo ai visitatori di esplorare virtualmente il territorio e di comprenderne le trasformazioni fisiche e sociali avvenute nel tempo. È questa narrazione visiva e sensoriale che permette di ricostruire un legame profondo tra l'uomo e l'ambiente, evidenziando le interazioni tra le varie componenti del territorio.

Il Museo Joyce dovrebbe rappresentare da un lato la vita e il rapporto che Joyce ebbe a e con Trieste, dall'altro comunicare e far capire perché quella vita quel rapporto siano stati così centrali per la concezione e la scrittura del capolavoro joyciano Ulysses. L'assunto da cui partire è che se Trieste non fosse esistita nell'esperienza esistenziale di Joyce, egli avrebbe forse o anche probabilmente scritto certo un capolavoro, ma non questo capolavoro.

Museo James Joyce - 2014

I progetti delle installazioni museali non riflettono solo le specificità del luogo, ma interagiscono con esso, creando uno scambio continuo (“*continuum esperienziale*”) tra il museo e la comunità locale, con uno sguardo sempre aperto verso l'orizzonte e il futuro. Questa interazione trasforma lo spazio museale in un laboratorio partecipativo, dove la cultura e la storia del territorio vengono reinterpretate e vissute in un'ottica futura.

Il progetto si propone di intervenire nell'area del Castello di Venere per valorizzarlo attraverso le attivazioni di funzioni e servizi culturali che sappiano coniugare da un lato l'identità territoriale della popolazione residente dall'altro la vocazione di apertura ed integrazione euro-mediterranea ed internazionale che Erice ha da sempre saputo esprimere.

Museo di Erice - 2011

Sarà possibile, poi, prevedere, nell'area verde che precede l'ingresso, un “osservatorio del futuro”, pensato come una stazione di rilevamento e di riflessioni propositive, legata ai temi dell'ecologia e dell'energia sostenibile.

Museo di storia naturale di Udine - 2018

Attraverso l'uso di tecnologie multimediali, come superfici interattive e installazioni immersive, si collega visivamente e concettualmente il territorio al contesto sociale e urbano, creando una narrazione in cui il passato e il presente si fondono, offrendo una visione del futuro consolidata nella memoria e nell'identità del luogo. In questo modo sono esplorate le lacerazioni e le trasformazioni che il territorio ha subito, mantenendo

sempre viva la connessione tra l'uomo e l'ambiente, e rivelando come questo legame continui a generare, comunque, espressioni culturali capaci di “riaffermare creativamente un suo proprio modo di essere nel mondo²⁴⁸”.

Dallo studio conoscitivo e approfondito del paesaggio, dei monumenti e della storia di questi luoghi sono emersi molti aspetti rilevanti e interessanti, in gran parte legati indissolubilmente agli scontri bellici che hanno interessato l'area di Asiago durante la Prima Guerra Mondiale. Uno dei temi che maggiormente colpisce è la trasformazione che il paesaggio ha subito nell'arco del secolo, a seguire le immagini che lo raccontano.

Museo Sacrario militare di Asiago – 2017

La linearità del racconto si interrompe per lasciare spazio ad uno sguardo che si interroga su quelle lacerazioni che alla soglia della modernità sconvolgono una identità costruita nelle lunghe durate: è il momento dell'industrializzazione e dell'invenzione della Costa Smeralda in cui l'isola sembra divenire l'oggetto di un discorso parlato da altri (Pira). E tuttavia questa lacerazione non annienta il sé profondo di quest'isola che in questi ultimi anni attraverso la voce e l'opera di alcuni protagonisti sembra aver potentemente ripreso la parola per riaffermare creativamente un suo proprio modo di essere nel mondo.

Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro - 2012

Il territorio nei progetti museali non realizzati di Studio Azzurro, grazie alle tecnologie multimediali, diventa uno spazio da esplorare, vivere e reinterpretare, dove ogni segno, ogni traccia del passato contribuisce a costruire una narrazione capace di rispecchiare l'identità di una comunità e il suo rapporto con l'ambiente. Come scrive Paolo Rosa, si tratta di «una relazione necessaria che oggi deve essere stabilita facendo i conti, tuttavia, con antiche e recenti idee di territorio, uno reale e l'altro virtuale, quello naturale in continua erosione e quello della Rete, in continua espansione. Scenari diversi che tracciano un unico panorama quotidiano. Tecnologia e territorio tornano così ad incrociarsi divenendo due poli ineludibili del percorso artistico attuale. Per stare e persistere nel territorio occorre, in virtù di questo intreccio, essere in grado di

²⁴⁸ Citazione tratta dal materiale documentale del Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro – 2012.

trasferire modalità da una all'altra adattandosi per esempio ad una 'cultura della Rete,' capace di cambiare l'approccio e la natura della progettazione creativa²⁴⁹».

5.2.3. Storie di vita

Le storie di vita rappresentano un elemento centrale nella trasformazione dei musei in spazi narrativi, luoghi che custodiscono e valorizzano le memorie.

Le tecnologie interattive si configurano come strumenti di coinvolgimento, capaci di preservare e restituire l'anima dei luoghi attraverso racconti condivisi e partecipativi. Le narrazioni, intrecciando dimensioni individuali e collettive, danno forma a un *museo che respira*, in costante dialogo con il pubblico e le storie che esso porta con sé²⁵⁰.

Il ripensamento della figura del soggetto operato da Dewey segna un passaggio cruciale dalla concezione metafisica dell'ente astratto a quella di un individuo concreto, radicato nella sua esperienza e nella sua corporeità. In questo quadro, le storie di vita assumono un ruolo centrale nella sua filosofia, non come semplici narrazioni biografiche, ma come strumenti per comprendere la relazione tra l'individuo e il suo ambiente. Come evidenziato da Giordana Szpunar²⁵¹, Dewey considera le storie di vita fondamentali per esplorare il processo esperienziale, in cui l'individuo non è mai separato dal mondo che lo circonda. Esse rappresentano una lente attraverso cui cogliere i modi in cui l'ambiente influisce sulla formazione dell'identità e, al contempo, viene trasformato dall'azione dell'individuo. La biografia diventa così una chiave per analizzare il legame inscindibile tra soggetto e contesto. In questa prospettiva, la centralità attribuita da Dewey alle storie di vita non è altro che un approfondimento peculiare e suggestivo del rapporto individuo-ambiente, che si manifesta attraverso l'interazione costante tra il vissuto personale e le condizioni storiche, sociali e culturali che lo determinano.

²⁴⁹ P. Rosa, *En plein air*, in *Studio Azzurro, Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.130.

²⁵⁰ Rielaborazione del tema Storie di vita tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

²⁵¹ G. Szpunar, *Ricostruire la filosofia. Il rapporto individuo-ambiente nel pensiero di John Dewey*, Aracne, Roma 2004.

Nei progetti di Studio Azzurro le storie di vita²⁵² caratterizzano i musei come luoghi di memorie “parlanti”. Attraverso lo strumento delle tecnologie interattive è conservata e valorizzata l’anima dei luoghi, creando racconti collettivi e partecipati. Narrazioni individuali e collettive che contribuiscono a dare vita a un *museo che respira*, in continua relazione con il pubblico e le storie che esso porta con sé. «Il museo, in quanto luogo vivente della memoria, si potrebbe così riconfigurare anche come un laboratorio antropologico, dove la comunità deposita, ritrova, rinnova e rielabora le tracce della propria storia, rilanciando l’esperienza della memoria in un progetto di identità collettiva. Mediante la tecnologia, il territorio registra così le proprie stratificazioni temporali²⁵³». L’approccio alla narrazione trascende il semplice racconto di storie. Utilizzando tecnologie specifiche, le installazioni ideate creano esperienze narrative immersive, coinvolgendo emotivamente i visitatori e stimolandoli a diventare parte attiva della narrazione stessa. Questo metodo non si limita a presentare una storia in modo lineare, ma invita il pubblico a esplorare il racconto da diversi *punti di vista*, permettendo a ciascuno di costruire il proprio percorso narrativo attraverso testimonianze frammentate e aperte.

Le installazioni sono concepite per mettere il visitatore al centro del sistema narrativo, trasformandolo in un protagonista che deve rintracciare i fili che legano il passato al presente. Ogni spazio espositivo è pensato per favorire un’esperienza immersiva: piccole stazioni di ascolto e riposo trasmettono testimonianze di vita, mentre suoni e immagini evocative ricreano l’atmosfera di un’epoca passata. I racconti, spesso montati in frammenti, restituiscono il senso di un’esperienza vissuta, comunicata attraverso una varietà di media che spaziano dai suoni ritmici degli strumenti di lavoro a scenari che ricostruiscono ambienti sociali e culturali del passato.

Zone di ascolto e di riposo, caratterizzate dalla presenza di piccoli monitor a cristalli liquidi che trasmettono testimonianze videoregistrate di

²⁵² Possiamo affermare con Carlo Greppi che quelle di Studio Azzurro sono “storie che non fanno la Storia”, ossia racconti di vita carichi di verità e di memorie, delle quali spesso nella Storia ufficiale non se ne trova traccia. I progetti museali di Studio Azzurro ci rivelano invece queste tracce sotto forma di “memorie parlanti”. C. Greppi, *storie che non fanno la Storia*, Laterza, Roma-Bari 2024.

²⁵³ A. Balzola, P. Rosa, *L’arte fuori di sé. Un manifesto per l’età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2019, p.134.

personaggi. Questi raccontano episodi della loro esperienza di fabbrica, ma più che alla classica intervista occorre riferirsi a un vero e proprio racconto, relativo al tema della sezione in cui è collocata ciascuna postazione, montato per frammenti e reso avvincente proprio dalla incalzante successione. Deve essere uno strumento che ristabilisce il senso di un'esperienza direttamente vissuta e che può essere efficacemente restituita nella forma della comunicazione orale proprio dagli strumenti elettronici. Si pensi a postazioni costituite da due monitorini sovrapposti in cui vengono raffigurate nella parte superiore il viso del narratore e in quella inferiore le mani seguite nella loro gestualità.

Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni – 2002

Il racconto delle storie di vita si estende tanto alla narrazione della vita sociale, quanto ai luoghi di lavoro. Attraverso l'uso di voci e immagini che ricostruiscono le esperienze di chi ha lavorato in quei luoghi, le installazioni creano una sorta di messa in scena teatrale, in cui i visitatori possono rivivere momenti chiave della storia sociale, culturale e politica. In tal modo sono esplorate non solo le grandi narrazioni storiche, ma anche i piccoli ricordi personali, valorizzando le memorie individuali delle culture particolari come parte integrante della storia collettiva.

Le storie raccolte, spesso attraverso interviste o ricerca documentale, sono restituite attraverso testimonianze video e integrate in database che ne permettono la fruizione in diverse lingue, garantendo così la conservazione di queste memorie. In questo modo, le installazioni non solo preservano le storie di vita, ma le rendono accessibili a un pubblico più ampio.

Un database, che raccoglie un gran numero di storie da Betlemme e dal resto della Palestina, consultabile non come semplice possibilità informativa, ma come ulteriore elemento comunicativo. In questo caso il tema, già sviluppato in alcuni progetti Unesco di salvaguardia quale patrimonio intangibile dell'umanità, viene rielaborato attraverso l'uso di tecnologie sensibili cercando un percorso di continuità tra una tradizione orale in via di estinzione e l'utilizzo di tecniche innovative. Sarà anche valorizzata la possibilità di implementare questa sezione con traduzioni in più lingue.

Museo di Betlemme – 2008

La narrazione assume una dimensione etnografica, alternando discorsi sulla patrimonializzazione dei luoghi a racconti di vita sociale. Le storie autobiografiche, raccolte in alcuni casi direttamente dagli abitanti di uno specifico contesto geografico, veicolano sentimenti ed emozioni, offrendo una prospettiva esperienziale e critica sulla vita quotidiana. Questo tipo di narrazione serve come antidoto contro una rappresentazione oggettivante del passato, restituendo umanità e complessità a storie spesso ridotte a semplici dati storici.

Alcune proiezioni a terra racconteranno i gesti arcaici legati alla ritualizzazione delle azioni quotidiane e stagionali: l'accensione del fuoco, l'utilizzo della pietra per la definizione di un'area, il rapporto dell'uomo con gli elementi naturali. L'aratro non è solo un'estensione del corpo dell'uomo che ne potenzia le possibilità, è anche uno strumento utile a solcare il terreno e marcare i confini nel rito di definizione di un territorio. Nelle incisioni rupestri della Valcamonica viene rappresentato un aratro molto simile a quello ritrovato a Lavagnone e ospitato nel Museo di Desenzano. Abbiamo quindi pensato di avvalerci della potenza narrativa delle sequenze di figure delle incisioni camune per circondare l'oggetto fisico di storie.

Museo di Desenzano - 2018

Le installazioni immaginate celebrano anche figure emblematiche della storia e della cultura, dando voce ai pensieri e alle esperienze di coloro che hanno contribuito a formare la realtà sociale e culturale in cui viviamo. Attraverso immagini video proiettate e scenari interattivi, il visitatore può esplorare la vita e il lavoro di personaggi illustri, immergendosi nei loro ambienti e scoprendo i retroscena delle loro attività creative.

Due grandi scenari sfondano virtualmente le pareti di maggiori dimensioni, raccontando la vita e, inevitabilmente il metodo di lavoro, attraverso riprese realizzate nelle stanze delle case- laboratorio di Dario Fo e Franca Rame. Queste pareti sono sensibili alle mani del visitatore, che con un gesto pertinente alla messa in scena, può spostare una parte di un fondale, trascinarne una parte come fosse un pannello per scoprire che lo scenario iniziale è una scenografia da cui si può accedere al retroscena, ovvero alla vita dei due artisti. La scenografia svelata viene 'portata via' dalle mani dei macchinisti, e si mostra così l'inizio del viaggio all'interno

delle stanze. [...] Quattro grandi proiezioni smaterializzano le pareti con le scale sospese e le due pareti al livello delle balconate, creando una continuità narrativa tra zone discontinue dello spazio. Queste proiezioni raccontano la poesia, l'ironia, la genialità, lo spirito che rende irripetibile ogni invenzione e ogni azione di Franca Rame e Dario Fo.

Museo Dario Fo e Franca Rame – 2015

Un aspetto che caratterizza le narrazioni è l'uso di *portatori di storie*, che introducono i visitatori a temi complessi come l'evoluzione, la geologia e la storia naturale, rendendo accessibili contenuti scientifici e culturali. Questi strumenti interattivi permettono ai visitatori di esplorare le storie in modo personale e intuitivo, creando un legame diretto tra la narrazione e l'esperienza individuale.

Un secondo spazio, con i “portatori di storie”, introdurrà alle successive stanze: immagini interattive di studiosi storici o legati al territorio, sollecitati dai visitatori accenneranno alle tematiche dell'evoluzione, della geologia, paleontologia, paletnologia, storia e, in generale a quelle naturalistiche, premettendo gli argomenti che troveremo nella “Stanza del tempo”. Nel raggiungere lo spazio espositivo che chiameremo “il teatro del presente” incontreremo altri “portatori di storie” che ci introdurranno a questa parte successiva dedicata allo stato attuale della Natura in Friuli. In questo ambiente, accanto ai reperti ed alle esposizioni supportate dalle nuove tecnologie, saranno presenti laboratori didattici.

Museo di storia naturale di Udine – 2018

La progettualità sulle storie di vita emerge come un processo che coinvolge profondamente il visitatore. Attraverso un sapiente uso delle tecnologie multimediali e un approccio narrativo frammentato e aperto, le installazioni di Studio Azzurro offrono uno sguardo ampio e articolato sulle esperienze umane, creando uno spazio in cui la memoria, la storia e l'emozione si intrecciano per formare un'esperienza estetica.

5.2.4. Museo diffuso

Il concetto di museo diffuso emerge dall'idea che l'arte sperimentale debba estendersi al di fuori dei luoghi chiusi, cercando un'apertura verso le persone, il territorio, il paesaggio. I musei contemporanei possono diventare grandi laboratori e luoghi di relazione in cui si ricompone la dimensione identitaria. Questo approccio trasforma i musei

di Studio Azzurro in organismi che respirano creando un dialogo continuo tra l'interno e l'esterno²⁵⁴.

Il concetto di Museo diffuso è relativamente recente nell'uso comune in Italia e trova le sue origini nel pensiero dell'architetto Fredi Drugman²⁵⁵, docente di Composizione Architettonica e Museografia al Politecnico di Milano. Drugman ha coniato questo termine sottolineando l'importanza di recuperare, valorizzare e dare voce agli oggetti e ai luoghi che sono stati protagonisti di eventi storici o che portano con sé un legame profondo con il territorio. Spesso, infatti, viviamo questi spazi senza essere consapevoli della loro storia o di ciò che è accaduto prima del nostro passaggio. Il Museo diffuso nasce proprio con l'obiettivo di riscoprire e far emergere il significato storico e culturale di questi luoghi, rendendoli parte di un percorso narrativo che restituisca loro il senso e il valore della memoria. Non si tratta di un museo tradizionale, ma di una rete di luoghi diffusi sul territorio che, attraverso la loro storia, diventano essi stessi strumenti di conoscenza e consapevolezza del passato.

Nei progetti di Studio Azzurro il concetto di museo diffuso si sviluppa a partire dall'idea che l'arte debba uscire dai confini dei luoghi chiusi, aprendosi alle persone e al territorio. I musei contemporanei possono diventare grandi laboratori e luoghi di relazione in cui si ricompone la dimensione identitaria. Questa particolare tipologia di museo si fonda sull'idea di un *organismo vivente*, capace di evolversi e trasformarsi nel tempo. Il museo è pensato non come uno spazio chiuso e delimitato, ma come una realtà in continua espansione, che si estende oltre i confini fisici tradizionali. Il museo diventa così un luogo permeabile, aperto all'interazione con il territorio e capace di adattarsi alle esigenze della comunità che lo circonda.

L'idea è quella di realizzare un museo diffuso che 'occupi' il territorio crescendo in modo incrementale nel tempo e nello spazio ripercorrendo in modo a tratti sincronico la nascita e l'evolversi della geografia come esigenza, in primis, di rispondere a dei bisogni. L'idea parte da una radicazione molto forte sul territorio comunale per poi espandersi progressivamente in una visione di museo diffuso, in una forma che potrebbe essere anche corale di museo partecipato, a scale sempre

²⁵⁴ Rielaborazione del tema Museo diffuso tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

²⁵⁵ L. Basso Peressut; M. Ricci (a cura di), *Fredi Drugman. Idee per un progetto di museo lungo il Trebbia*, EDIFIR, Firenze 2016.

maggiori, dalla provincia alla regione per raggiungere con i mezzi e le tecnologie più aggiornate, alla scala globale 1:1 di grande comunità planetaria. il museo prevede un suo ampliamento, nel modo distribuito sul territorio. In questa fase la cosa importante è accrescere le sedi espositive fisse e raggiungere la “massa critica” per un’apertura museale integrata. Questo approccio sta ad indicare le relazioni tra la geografia, ovvero la rappresentazione della terra e del territorio, con chi quella terra la abita e la vive. In questo senso il trait d’union è dato dal tempo, scandito da un lato dalle scoperte e dalle invenzioni tecnologiche e da un altro dai racconti.

Museo della geografia - 2013

In quest’ottica, il museo non si limita a conservare e mostrare oggetti, ma si trasforma in un centro di produzione creativa. Gli spazi espositivi si ampliano, includendo laboratori aperti e spazi temporanei gestiti da artisti, compositori e performer. Questi luoghi diventano fucine di nuove idee, rinnovando costantemente l’energia del museo generata dalla partecipazione attiva dei visitatori. Il museo diffuso, così concepito, permette una fruizione continua e una programmazione articolata.

Personalmente più che un museo chiuso lo penserei con anche diversi spazi programmabili temporaneamente. Ma soprattutto punterei su laboratori aperti, gestiti “in residence” da artisti, compositori, performer, in grado di rendere vitale questa grande macchina e di saperla rinnovare costantemente. Centro di produzione, dunque, in grado di creare una propria economia al di fuori degli spettatori delle varie iniziative.

Museo Ponte Parodi di Genova - 2000

Un altro elemento centrale di questo concetto è la capacità del museo di dialogare con il paesaggio e con l’ambiente urbano circostante. Attraverso l’integrazione delle tecnologie, come microcamere puntate verso l’esterno, il museo stabilisce un *continuum temporale e geografico* tra le tematiche esposte e il territorio. I visitatori non percepiscono più il museo come un semplice contenitore di artefatti, ma come un punto di osservazione privilegiato sul mondo esterno, dove l’interno e l’esterno si fondono in un unico flusso narrativo. L’installazione artistica diventa così un elemento

distintivo nel paesaggio urbano, trasformando il museo in un simbolo visibile e riconoscibile, integrato nel tessuto della città.

In alcune idee progettuali analizzate è riportato il concetto di “museo portale”, che si esprime in spazi che si aprono alla città e al territorio, offrendo itinerari che si intersecano con il territorio. In questo modo, il museo valorizza l’identità del luogo, permettendo ai visitatori di esplorare la storia e la cultura locale come parte di un’esperienza più ampia, che include il contesto urbano e storico circostante. L’esperienza museale diventa quindi un viaggio che non si limita alle sale espositive, ma che si estende agli spazi pubblici, creando una rete di luoghi con memoria e storia comuni.

Si presenta inoltre come un “museo portale”: un museo cioè che, attraverso le parole chiave rappresentate dai temi scelti che saranno svolti nel percorso di visita, si apre alla città e al territorio e offre ai visitatori la possibilità di itinerari che, partendo dal museo, si completano e si intersecano con i patrimoni visitabili al di fuori delle sue porte. Il rapporto con il territorio, il ruolo cioè del museo come valorizzatore degli elementi che costruiscono l’identità della città e che si esprimono completamente solo se letti in una dimensione extra museale, è fortemente richiesto anche dalle dimensioni ridotte dell’edificio del museo.

Museo di Monza - 2004

La filosofia del museo diffuso si espande dunque oltre i confini fisici degli edifici, creando spazi osmotici che possono essere vissuti anche fuori dall’orario di apertura e chiusura del museo. La narrazione scenografica crea un senso di continuità tra il dentro e il fuori dell’edificio, evocando la sensazione di essere trasportati in un altro tempo e luogo, dove la storia e la realtà si intrecciano in un affresco contemporaneo multidimensionale.

Il museo diffuso promuove anche la partecipazione attiva della comunità, creando un dialogo costante con i cittadini e adattandosi alle loro esigenze. Questo tipo di museo non è, dunque, solo un luogo di conservazione, ma un laboratorio dove la conoscenza è diffusa e condivisa attraverso l’interazione con il pubblico.

Abbiamo immaginato un museo multimediale il cui perimetro fisico corrisponde solo parzialmente e in parte con il reale perimetro del Museo,

che in quanto “museo diffuso” si estende oltre le sue dimensioni materiali in spazi che da una scala architettonica arrivano a manifestarsi su una scala urbana. Abbiamo pensato all’area museale come ad uno spazio permeabile a flussi diversi di persone e con diversi interessi e con diverse strutture sociali.

Abbiamo considerato uno spazio “osmotico” con una grande vocazione ad includere e non a escludere, nel quale anche famiglie con bambini piccoli trovano spazi e modalità di vivere l’esperienza della visita.

Uno spazio che nella sua pratica possa essere “aperto anche quando è chiuso”, praticato quindi anche “fuori-orario” e “racchiuso quando è aperto” vale a dire praticabile singolarmente, in luoghi, dove a nostro avviso, al canale dell’informazione si preferisce quello dell’emozione, per garantire ai visitatori un’esperienza che nella sua carica emozionale e personale è unica e non replicabile. Per questo a contenuti e dati che si possono esperire in altri modi, e comodamente, attraverso reti informatiche, decongestionando il canale dell’informazione, vogliamo privilegiare quella dell’esperienza e dell’emozione.

La percezione dell’area museale dovrebbe avvenire anche lungo i sistemi di viabilità urbana, attraverso una nuvola informatica di info-mobilità, che avvisa che si sta passando in un’area museale, nella quale alcune informazioni possono già essere scaricate. Continuando la filosofia introdotta precedentemente, anche l’area museale specifica, ha una sua estensione anche nelle zone esterne all’edificio fisico. L’accesso al museo è possibile anche quando se ne sta fuori, vivendo gli spazi esterni del Polo. Tutta l’area del Polo pensiamo debba avere ed essere interamente coperta dalla possibilità di collegamento alle reti informatiche (WiFi). Gli installatori di reti locali potrebbero indicare le risorse necessarie.

Sempre nell’area esterna potrebbero esserci dei “gazebo” contenente una o più postazioni per una connessione diretta e privilegiata, via riconoscimento, ai contenuti e alle attività del museo. La struttura è quindi da interpretarsi come una “device personale del museo” il cui costo è principalmente rappresentato dall’allestimento e dalle tecnologie, mentre per il software verrebbe utilizzato quello residente del museo.

Museo Lombroso - 2006

Il museo diffuso si articola in modo distribuito tra edifici storici e altri luoghi della città, trasformando il territorio in un museo a cielo aperto. Da queste idee genera un percorso museale ampio e integrato, che permette ai visitatori di esplorare il museo come parte di un’esperienza urbana più vasta, dove la memoria storica e la realtà

contemporanea si incontrano, arricchendo il *continuum esperienziale di matrice deweyana*, ossia la comprensione del presente e sulla base delle esperienze passate.

5.2.5. Memoria e identità

La memoria e l'identità sono centrali nella progettualità museale di Studio Azzurro. Attraverso la tecnologia, i musei possono conservare l'oralità e le tradizioni, creando racconti collettivi che riflettono la memoria delle persone sul territorio. Si costruiscono così luoghi di rielaborazione identitaria, fondamentale per mantenere viva la memoria storica e culturale²⁵⁶.

Il tema della memoria e dell'identità occupa un posto centrale nella categoria "Interazione individuo-ambiente", invitando a riflettere sull'evoluzione storica e culturale del territorio e su come le esperienze passate modellino quelle future. L'impiego di mappe storiche, fotografie e documenti d'archivio nei percorsi museali non solo facilita la comprensione della trasformazione dei luoghi, ma offre anche l'opportunità di riflettere sul loro futuro.

Nei progetti non realizzati dei musei di Studio Azzurro, il passato si intreccia continuamente al presente, stimolando la riflessione e l'interpretazione da parte dei differenti pubblici. Un approccio, questo, che rispecchia la concezione deweyana della memoria come strumento di educazione e crescita. Pur non avendo dedicato un'opera specifica alla storia, infatti, Dewey ha sempre offerto riflessioni rilevanti al riguardo. Come evidenziato nelle precedenti pagine, la memoria non è un semplice archivio di eventi trascorsi, ma un processo attivo che consente agli individui e alle società di comprendere il presente e di progettare il futuro. Dewey sottolinea come l'educazione debba essere un'esperienza storica, in cui la narrazione del passato diventa uno strumento per orientare le generazioni verso un futuro più significativo²⁵⁷. Egli concepisce la storia come una "sociologia indiretta"²⁵⁸, uno strumento per comprendere i cambiamenti sociali e orientarli. Questa visione si manifesta

²⁵⁶ Rielaborazione del tema Memoria e identità tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

²⁵⁷ J. Dewey, *Esperienza e educazione*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2014; J. Dewey, *Scuola e società*, La Nuova Italia, Firenze 1969.

²⁵⁸ L. Bellatalla, Educazione e Storia: la lezione di John Dewey. *Studium Educationis*, XIII (2), 2012, 13-24.

chiaramente nella progettualità di Studio Azzurro, che mira a trasformare il museo in un laboratorio di esperienze, in cui la memoria non è semplicemente evocata, ma costantemente ricostruita. Come afferma lo stesso gruppo, infatti, «la memoria costituisce per noi il luogo per eccellenza dove apprendere l'esperienza dell'arte e il luogo dove formare gli elementi di un nuovo "sentire", la memoria, dunque, rappresenta il nostro piccolo museo-laboratorio interiore, un patrimonio in parte ereditato e in parte costituito da scelte e nutrito dalle esperienze. Un mondo interiore che può coniugarsi felicemente con i luoghi istituzionali della memoria collettiva: quei musei-laboratori, dove si apprendono e si elaborano le identità collettive²⁵⁹».

Come già evidenziato attraverso la 'voce dei progetti', attraverso la tecnologia i musei possono conservare l'oralità e le tradizioni. Questo processo aiuta a creare luoghi di rielaborazione identitaria fondamentale per mantenere viva la memoria storica e culturale. Come scrive Pinotti, infatti, possiamo parlare di un'iconologia positiva di Studio Azzurro: «fiducia nella capacità della traccia iconica di passare il testimone. Fiducia nella possibilità di corrispondere, oggi nella multimedialità interattiva, apprensiva e prensiva, a quell'esigenza arcaica che Walter Benjamin riconosceva nell'epica: fondare una catena della tradizione che consenta di tramandare l'accaduto di generazione in generazione senza cedere all'anestesia della ripetizione. Fiducia nella potenzialità propria dell'immagine di adempiere, come "testimoni dei testimoni", a quel compito che Marianne Hirsch ha definito *postmemory*: la necessità di tener vivo il ricordo nella *longue durée* trans-generazionale, anche quando sarà ormai scomparso l'ultimo protagonista in prima persona degli eventi che vanno commemorati²⁶⁰».

I concetti di memoria e identità si esprimono, nello specifico, attraverso un approccio che mette al centro la narrazione e l'interazione. Nei progetti museali che abbracciano questa visione, la memoria collettiva e l'identità culturale non sono semplicemente conservate, ma vengono esplorate ed esperite in modi coinvolgenti, capaci di avvicinare il visitatore alla propria storia: «perché la memoria fonda comunità. Si

²⁵⁹ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2019, p.125.

²⁶⁰ A. Pinotti, *Studio Azzurro, portatore di historia*, pp. 20-24 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.24.

esercita il ricordo per appartenere alla comunità e perché nella memoria del gruppo si vorrebbe anche sopravvivere²⁶¹». In alcuni spazi espositivi delineati nelle idee progettuali, immagini fisse di volti in grandezza naturale si animano, raccontando storie ed esperienze di persone appartenenti a epoche diverse. Questo dialogo intertemporale consente ai visitatori di immergersi nelle vite di questi individui, percependo la continuità della memoria storica e sentendosi parte di un flusso di narrazioni che attraversa il tempo. Altrove, i filmati familiari e amatoriali sono raccolti e conservati in un grande serbatoio di memoria digitale. Questo *archivio vivente* preserva e condivide storie personali, contribuendo a costruire un'identità collettiva nutrita dalle esperienze individuali di chi ha vissuto in una determinata comunità. Attraverso questa raccolta, la memoria diventa un mosaico di voci e immagini che rappresenta la ricchezza e la diversità di una cultura particolare.

Saranno infatti recepiti e depositati in un grande serbatoio di memoria digitale i filmati familiari e amatoriali dei cittadini del passato e del presente.

Museo di Bologna – 2004

Alcune installazioni interattive invitano i visitatori a riscoprire pratiche dimenticate. Tirando le maniglie di cassetti espositivi, si aprono proiezioni che raccontano queste tradizioni attraverso segmenti narrativi. Questo processo di scoperta e riscoperta riflette l'importanza di mantenere viva la memoria, ad esempio, di usanze e discipline sportive che hanno contribuito a formare l'identità collettiva, e che rischiano di essere dimenticate nel tempo.

La cassa degli sport dimenticati. In quanto dimenticati, questi sport vanno riscoperti, quindi niente di meglio che guardare sul fondo di cassetti dove idealmente giacciono queste discipline, per riportarle nuovamente alla luce e provare a farle rivivere. Al centro dello spazio saranno collocate due o tre cassettiere quadrate o rettangolari. Ci sono dei cassetti su ognuno dei lati di questo mobile. L'installazione è interattiva, quindi il pubblico si può avvicinare alla cassettera e, tirando le apposite maniglie, aprire i cassetti e sbirciarvi dentro. Alcuni di questi cassetti sono chiusi e

²⁶¹ A. Assmann, *Sette modi di dimenticare*, Il Mulino, Bologna 2019, p. 94.

non si aprono, altri contengono oggetti storici e/o dimenticati relativi agli sport di questa sezione, altri aprendosi, avviano, sul proprio fondo verniciato di bianco, come per magia delle proiezioni di filmati.

Museo Olimpico - 2006

In altri progetti, i visitatori vengono condotti all'interno di un archivio che conserva reperti significativi di eventi storici. Questo "luogo della memoria" trasforma l'emotività dell'immaginario collettivo in un'esperienza riflessiva, arricchita da informazioni storiche precise e documentate. La memoria diventa così non solo un ricordo, ma una lezione viva, capace di educare e ispirare le generazioni future.

Il secondo percorso porta il visitatore all'interno di un archivio, nel quale sono conservati ed esposti altri reperti dello storico assedio. Il cambio della "messa in scena" trasporta il visitatore da un caotico "teatro di guerra" ad un riflessivo "luogo della memoria", dove l'emotività di un immaginario collettivo viene riordinata per mezzo di approfondimenti precisi e documentate informazioni storiche.

Museo Forte Sant'Elmo di Malta – 2012

Anche l'esplorazione del rapporto tra un territorio e la sua evoluzione nel tempo emerge come un tema centrale, evidenziando la resilienza e l'adattamento delle comunità locali. Le storie di resistenza e la trasmissione delle conoscenze attraverso i mestieri tradizionali raccontano la capacità di integrare espressioni artistiche, tecniche e valenze esistenziali, contribuendo a formare quell'identità collettiva radicata nel territorio e nelle sue tradizioni. In tale ottica, ad esempio, una regione come la Sardegna viene esplorata attraverso le voci e gli sguardi dei suoi abitanti, rivelando un'isola dalle molteplici identità. Le narrazioni di miti, eroi e figure storiche rappresentative delineano un variegato panorama culturale, contribuendo a mantenere viva la memoria storica e culturale della regione. Questo processo di narrazione collettiva risulta così essenziale per la preservazione dell'identità locale e per il rafforzamento del senso di appartenenza.

Un approccio esplorativo mette in relazione le cartografie storiche e contemporanee con la memoria collettiva di una comunità, permettendo di restituire un'interpretazione

accurata e significativa del territorio. Questo metodo valorizza il senso di appartenenza delle popolazioni locali, collegando la storia geografica del luogo con la memoria condivisa delle persone che vi abitano.

Abbiamo scelto questa traccia esplorativa, questi tre filoni interpretativi in quanto, partendo dal presupposto che il paesaggio è la cornice entro la quale le popolazioni costruiscono la loro vita e sviluppano il proprio senso di appartenenza, riteniamo che solo mettendo in relazione le cartografie storiche e contemporanee con la memoria collettiva locale si possa restituire un'interpretazione corretta del peculiare territorio delle Langhe.

Museo Magliano Alfieri – 2012

Attraverso la preservazione delle storie e delle identità locali, il museo non solo custodisce il passato, ma contribuisce alla coesione sociale e alla crescita culturale, trasformandosi in un pilastro fondamentale per le comunità.

5.2.6. Tempo

Il tempo è considerato un vettore fondamentale nel sistema di esplorazione del museo. I percorsi espositivi sono organizzati in sequenze che illustrano il passato, il presente e il futuro, permettendo di generare accadimenti unici che il visitatore può esperire in quel momento, a livello individuale o collettivo²⁶².

Il tempo è considerato un vettore fondamentale nel processo di esplorazione del museo. Il percorso espositivo è organizzato in sequenze che illustrano il passato, il presente e il futuro, permettendo di generare esperienze che il visitatore può vivere in quel momento, da solo o con altre persone. La tematica del tempo non è concepita come una semplice linea retta, ma piuttosto come un flusso che lega passato, presente e futuro. Nei musei che abbracciano questa visione, il tempo diventa un elemento vivo, una forza che trasforma e connette le diverse epoche, invitando i visitatori a riflettere sulla *continuità* e la trasformazione delle storie e delle identità.

In alcuni spazi espositivi, il visitatore si trova immerso in un sistema che lo pone al centro di un viaggio temporale. Sin dall'inizio viene stimolato a rintracciare i fili che

²⁶² Rielaborazione del tema Tempo tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

legano il presente al passato, mentre un'installazione finale visualizza simbolicamente il paesaggio del presente. Questo percorso invita a una riflessione sul continuo dialogo tra memoria e contemporaneità, sottolineando come ogni momento storico sia interconnesso con quello attuale e come la comprensione delle esperienze passate formi la visione delle esperienze presenti, un approccio decisamente deweyano. Altrove, il progetto museale privilegia la trasversalità dei temi, permettendo di raccontare la storia di una città o di una cultura attraverso i secoli. La narrazione offre così una sintesi che non sacrifica la profondità narrativa né la correttezza scientifica. È questo il metodo che consente al visitatore di percepire la storia come un tessuto continuo, dove ogni epoca contribuisce a formare l'identità attuale.

Sarà invece privilegiata la “trasversalità” di più temi che hanno attraversato e connotato la città lungo i secoli; sono stati cioè individuati quei temi e argomenti in grado di raccontare la storia di Monza nel tempo fino ad oggi, dandoci la possibilità di operare sintesi temporali anche importanti, senza per questo perdere di pregnanza narrativa e di correttezza scientifica.

Museo di Monza – 2004

Alcune installazioni museali rappresentano la soglia che introduce all'epoca moderna, utilizzando immagini sincronizzate per mettere idealmente in dialogo epoche diverse. Degli schermi che si completano a vicenda sottolineano la continuità e l'evoluzione di un fenomeno nel tempo, mostrando come le radici del passato influenzino le manifestazioni contemporanee. Altri progetti museali esplorano il contrasto tra tempi e percezioni diverse. In uno di questi, il visitatore attraversa due livelli contrastanti: uno spazio che evoca tranquillità e socialità, richiamando le antiche funzioni architettoniche, e un altro che rappresenta le inquietudini e la complessità del tempo presente.

Il tempo è visto come un flusso vitale, continuamente rivitalizzato da nuove interpretazioni e letture. Il museo diventa un luogo di attraversamento, dove la storia e i suoi eventi non sono “materiale definitivo, muto e dormiente”, ma sempre in movimento. La storia, in questo contesto, diventa materiale vivo, da rivisitare e reinterpretare costantemente.



UNIONE EUROPEA
Fondo Sociale Europeo



Vogliamo pensare alla Storia e ai suoi eventi non come materiale “definitivo”, muto e dormiente, congelato nell’importanza della sua musealizzazione. Vogliamo pensare alla Storia come un flusso vitale con la possibilità di essere sempre rimesso in “gioco”, in “scena” e rivitalizzato da una nuova, continua e diversa lettura.

Consideriamo la Storia, come materiale estremamente vivo, per la ricerca e la valorizzazione ed il mantenimento del patrimonio dell’identità di un popolo e di una cultura.

Per questa ragione, questo materiale storico è per sua natura e per lo scorrere proprio del tempo e della storia, da rivisitare, rileggere, riproporre ed interpretare continuamente. In questa azione originale ed innovativa, il progetto punta su un modo di riproporre questa azione di rivitalizzazione, non solo in chiave scientifica ma anche con una grande valenza di rilettura in chiave poetica e artistica. Consideriamo il teatro, con il suo meccanismo e la sua pratica di continua “messa in scena”, la forma artistica più indicata e privilegiata per questa azione vivificatrice. Ulteriore ragione che spinge a questo orientamento è la stimolante possibilità che nasce dall’unione di una disciplina poetica antica e aulica, come il teatro, profondamente radicata nella cultura dell’umanità, con possibili nuove forme di espressioni contemporanee, sintetiche ma al contempo poetiche che fanno uso in modo estremamente originale, delle recenti tecnologie.

Da questi elementi, nasce l’idea dello spazio drammaturgico per opere multimediali.

Museo di Danzica - 2010

Un’altra interpretazione del tempo contenuta in una idea progettuale trasforma un antico faro, un tempo guida per i navigatori del Mediterraneo, in un simbolo di speranza per i nuovi “navigatori” del presente e del futuro. Il fuoco, che un tempo segnalava la rotta ai marinai, ora diventa un simbolo di arte e guida per chi cerca nuove direzioni, rappresentando la continuità del tempo e il passaggio del testimone tra le generazioni.

In altri progetti di museo, elementi architettonici contemporanei dialogano con quelli antichi, creando un forte legame simbolico tra passato e futuro. Questo invito a riflettere sul dialogo tra le epoche intende stimolare nel visitatore una consapevolezza storica che guarda al futuro, valorizzando l’evoluzione e la continuità nel tempo.

Non solo, la presenza di elementi architettonici di impatto ed evidenza contemporanea costituisce un forte elemento segnaletico e simbolico di evoluzione e dialogo tra storia e futuro.

Museo di Erice – 2011

I percorsi dei musei invitano dunque i visitatori a riconsiderare l'identità culturale in una prospettiva temporale complessa e stratificata. L'idea è quella di valorizzare la continuità delle esperienze e la trasformazione dell'identità culturale attraverso il tempo, riconoscendo l'importanza di ogni fase storica nella costruzione di un comune futuro.

5.2.7. Ambiente e paesaggio

La narrazione museale integra il paesaggio naturale e antropizzato, creando un dialogo tra natura, arte e tecnologia. Le idee progettuali valorizzano il patrimonio culturale locale e avviano spesso processi educativi in favore della conservazione e tutela dell'ambiente e del paesaggio²⁶³.

Secondo Dewey, è scorretto e controproducente ridurre la ricerca scientifica a mero strumento per dominare la natura. Una tale prospettiva, sostiene Dewey, riflette una concezione antiquata sia della natura sia della scienza, frutto di visioni storiche superate. Nel suo naturalismo evoluzionistico, esposto in *Esperienza e natura*²⁶⁴, Dewey sottolinea che l'essere umano non è un'entità separata dalla realtà naturale, come se fosse destinato a contrapporsi ad essa per piegarla ai propri scopi. Al contrario, l'uomo è profondamente immerso nella natura, parte integrante del suo processo evolutivo.

La coscienza di sé emerge, per Dewey, attraverso la pratica sociale: è grazie alle relazioni con gli altri che l'autocoscienza si radica nella storia evolutiva del mondo. Questo conferisce all'essere umano una posizione peculiare nella realtà naturale, giacché egli, diversamente dagli altri esseri viventi, possiede la capacità di modellare le proprie abitudini attraverso l'elaborazione di regole sociali condivise. Ciò gli

²⁶³ Rielaborazione del tema Ambiente e paesaggio tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

²⁶⁴ J. Dewey, *Esperienza e natura*, Bompiani, Milano 2014. Edizione originale: *Experience and Nature*. Chicago: Open Court Publishing Company, 1925.

consente di intervenire deliberatamente sul corso della propria evoluzione e su quello dell'ambiente in cui vive. Questa possibilità di scegliere tra diverse alternative dà origine alla dimensione morale, che si configura come espressione di tale controllo consapevole. In questa visione, il rispetto per la natura non è solo un atto etico, ma un riconoscimento del legame intrinseco tra l'uomo e il mondo naturale, che invita a un rapporto di armonia e coevoluzione.

In alcune idee contenute nell'archivio dei progetti non realizzati di Studio Azzurro è possibile evidenziare un parallelo con la visione deweyana sopra esposta. Alcuni spazi espositivi immaginati, infatti, valorizzano il paesaggio naturale e antropizzato, creando un dialogo tra natura, arte e tecnologia, nonché processi educativi in favore della conservazione e tutela dell'ambiente e del paesaggio stesso.

All'ingresso di uno spazio espositivo, ad esempio, i visitatori possono essere accolti da un'installazione centrale che raffigura i vari elementi naturali – fauna, flora, cielo e terra – in continua trasformazione. Questa struttura interattiva cambia nel corso della giornata o in diversi momenti, offrendo un'esperienza immersiva che invita a riflettere sulla bellezza e sulla complessità dell'ambiente naturale. Attraverso questo tipo di installazione, i visitatori sono incoraggiati a fermarsi e a contemplare la ricchezza della natura, intessendo un dialogo costante tra l'osservatore e il mondo naturale. In altre esposizioni, la rappresentazione del paesaggio può assumere forme più narrative, come l'illustrazione della vita animale e vegetale nascosta sotto la superficie di uno stagno. Questo tema viene arricchito da leggende e miti legati a questi ambienti, stimolando non solo la vista ma anche l'immaginazione dei visitatori, che sono portati a esplorare il paesaggio con una prospettiva che va oltre la realtà tangibile.

Sarà anche il pretesto per illustrare ciò che lo stagno nasconde sotto alla sua superficie, quindi la presenza di vita animale e vegetale, ma sarebbe interessante anche visualizzare quella componente fantastica, legata a leggende e dicerie che da sempre, anche loro, hanno animato questi luoghi vitali.

Museo Paolo Pini - 2021

La trasformazione del paesaggio urbano, invece, in particolare quello legato alla storia industriale e alla mano dell'uomo, viene talvolta presentata attraverso un percorso che stimola le riflessioni dei visitatori, che sono invitati a riflettere su come l'industria abbia modificato il paesaggio, trasformando l'ambiente naturale in un contesto urbano e industriale, e su come queste trasformazioni continueranno a modificare il paesaggio e la vita delle persone che lo abitano.

La prima postazione, all'ingresso del Museo, è una postazione introduttiva che descrive la storia e il passato dei luoghi che hanno visto la nascita della grande industria sestese. La concentrazione del centro paesano e le prime industrie seriche, i campi coltivati, le acque e gli orizzonti aperti del paesaggio lombardo di fine '800 esprimono solo in abbozzo quello che diventerà il panorama della 'città delle fabbriche'. Questa postazione si contrappone volutamente a un'altra, simile nell'impianto, collocata alla fine del percorso museale, in prossimità dell'uscita, dedicata agli sviluppi che potrà avere il paesaggio lombardo nel prossimo futuro.

Proiettata su una superficie leggera, come su un tavolo sospeso nel mezzo della stanza, una pianta della città, realizzata in computer grafica, mostra lo sviluppo urbanistico e industriale di Sesto San Giovanni dai primi del '900 a oggi. Esplorando la mappa si incontrano, in corrispondenza di alcuni siti, dei simboli (numeri o lettere) leggermente animati, che rimandano a fotografie degli stessi luoghi, esposte alle pareti. Il paesaggio non è però fatto solo di immagini ma anche di suoni e rumori. Questa postazione rappresenta quindi una testimonianza non solo visiva ma anche sonora della trasformazione dello scenario della città.

L'ultima postazione, situata al termine del percorso museale, in prossimità dell'uscita, è simile nella concezione e nell'impianto installativo alla prima postazione introduttiva collocata all'ingresso del Museo. Essa propone al visitatore una visione immaginaria dello scenario industriale lombardo del prossimo futuro, sviluppando un'ipotesi che, partendo da un dato reale, reinventa il paesaggio urbano.

Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni – 2002

Altre idee progettuali si focalizzano sulla percezione sensoriale del paesaggio. Ad esempio, un percorso tattile che riproduce diversi tipi di suolo, pietre e altri elementi naturali permette ai visitatori di percepire la diversità del paesaggio non solo con la vista, ma anche attraverso il tatto e l'udito. Questa esperienza multisensoriale amplifica la comprensione e la connessione con il paesaggio stesso, rendendo tangibili le sue variazioni e le sue ricchezze.

I percorsi museali sono dunque strettamente intrecciati con gli elementi naturali del paesaggio, creando una interazione continua tra l'uomo e l'ambiente. Un approccio che mette in luce il ruolo che il paesaggio naturale gioca nella formazione dell'identità culturale, invitando i visitatori a riflettere su come la natura e la cultura siano indissolubilmente legate. L'accento è posto sul processo di trasformazione del paesaggio naturale in territorio antropizzato, raccontando, ad esempio, come l'identità di un territorio sia stata plasmata attraverso il rapporto tra l'uomo e le risorse naturali. Le espressioni culturali, come suoni, feste e ritualità, sono presentate in connessione diretta con gli elementi naturali, evidenziando la ricchezza del patrimonio identitario che ne deriva.

I paesaggi sono esplorati anche attraverso mappe storiche, contemporanee ed emozionali, creando esperienze visive, sonore e interattive che invitano i visitatori a riflettere sulle relazioni tra il territorio e le popolazioni che lo abitano.

Le installazioni presentano esperienze immersive, in cui frasi, disegni e suoni naturali si combinano per generare un dialogo con la natura. L'ambiente diventa così un'entità viva e comunicativa, capace di coinvolgere emotivamente e intellettualmente chi la osserva.

Il carattere della narrazione del tema “Leonardo, le acque, il riso” è quello di un museo diffuso che interroga il territorio e si rivolge ad un pubblico vasto, includendo e valorizzando nella narrazione tutti gli elementi, naturalistici e culturali, che hanno avuto contatti col mondo Leonardesco. È soprattutto grazie alle sperimentazioni Leonardesche sul tema delle acque applicate alle coltivazioni del riso, infatti, che il territorio assume il suo carattere attuale e si configura come un laboratorio di cui ancora oggi si possono apprezzare gli straordinari effetti.

Nelle stanze da restaurare del castello di Lomello, l'esperienza museale Partita dal Palazzo Ducale di Vigevano, si completa con l'approfondimento del tema del paesaggio antropizzato. Si parte da Leonardo e le sue esperienze applicate; si estende il discorso ad altri contesti lontani nel tempo e nello spazio con particolare riferimento alla coltura del riso e alla sua dimensione attuale. All'interno del museo grande rilevanza viene data anche alla descrizione del prodotto, alle differenze tra i vari tipi di coltivazione, alla degustazione e alla promozione e vendita di prodotti locali.

In altri specifici progetti, l'acqua e il paesaggio agricolo diventano protagonisti, con percorsi che esplorano le interazioni tra l'uomo e l'acqua, mettendo in luce le trasformazioni del paesaggio e l'importanza dell'ingegneria idraulica nella storia culturale e ambientale. Queste narrazioni evidenziano l'impatto delle attività umane sull'ambiente e invitano a riflettere sul delicato equilibrio tra sviluppo e sostenibilità. Le esposizioni che si concentrano sul paesaggio marino, invece, offrono ai visitatori la possibilità di esplorare gli ecosistemi subacquei e il loro dialogo con l'ambiente circostante. L'accento è posto sull'importanza della conservazione delle specie protette e sulla necessità di proteggere gli habitat marini. Il paesaggio è esplorato anche da narrazioni centrate sui cambiamenti causati da eventi storici, come ad esempio le guerre, che hanno lasciato segni profondi nel territorio. Questi percorsi invitano i visitatori a riflettere sulla memoria storica e sull'impatto dei conflitti ambientali, sottolineando la stretta connessione tra conflitti umani e alterazioni del paesaggio naturale.

5.2.8. Immaginario collettivo

Un museo partecipato che vive e si forma anche grazie ai contributi dei visitatori diventa un archivio dell'immaginario collettivo. Questo concetto sottolinea l'importanza della partecipazione attiva del pubblico, che contribuisce a modellare e arricchire continuamente il museo²⁶⁵.

L'immaginazione è lo strumento fondamentale attraverso cui costruiamo il significato della realtà. Essa funge da ponte, collegando i significati già elaborati con quelli ancora da creare, permettendoci di apprezzare ogni aspetto del mondo che ci circonda. Per Dewey, l'immaginazione non è solo un elemento che appartiene a ogni ambito del reale, ma anche ciò che ci consente di percepire e comprendere il mondo stesso. È grazie a essa che persino i cosiddetti "fatti puri" trovano significato, poiché l'immaginazione trasforma ogni attività in qualcosa di vivo, lontano dalla mera meccanicità. È nel processo immaginativo che prendono forma i significati e i fatti

²⁶⁵ Rielaborazione del tema Immaginario collettivo tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

stessi. Solo attraverso di essa possiamo proiettare obiettivi e finalità nel mondo, rendendola uno strumento educativo essenziale. Dewey la considera una funzione primaria e vitale, al pari dei movimenti muscolari: non una semplice fantasia o un mezzo per sfuggire alla realtà, ma il terreno imprescindibile su cui la realtà può essere concepita. L'immaginazione, dunque, non è solo creativa, ma anche cognitiva e profondamente legata alla nostra capacità di comprendere e agire. Ogni attività che supera la dimensione meccanica richiede il coinvolgimento dell'immaginazione. Pensieri, giudizi e riflessioni non possono esistere senza di essa. Privati di questa capacità, saremmo ridotti a una condizione animale, incapaci di dare significato a ciò che ci circonda. Tuttavia, l'immaginazione porta con sé il rischio dell'errore, poiché il confine tra realtà e fantasia, tra verità ed errore, è spesso sottile e non rigidamente tracciabile. Questo riflette la natura complessa dell'immaginazione, il mezzo attraverso cui concepiamo tanto il reale quanto il possibile²⁶⁶.

Lo studioso Franco Cambi, a proposito del concetto di immaginazione deweyano, scrive: «all'arte, all'immaginazione e alle sue procedure simboliche, viene assegnato un ruolo fondamentale per la crescita della esperienza e per attuare uno sviluppo intelligente, organico e creativo di essa. L'arte è il momento fruitivo e progettuale immaginativo presente in ogni esperienza, momento che viene sviluppato organicamente nell'attività estetica, la quale deve divenire un fattore centrale dell'esperienza (individuale e sociale) e della sua dimensione valutativa, ispirata all'unità-continuità-identità tra mezzi e fini (come avviene esemplarmente nell'arte)»²⁶⁷. L'immaginazione consente dunque di proiettarsi nel futuro, di creare connessioni inaspettate e di trasformare l'esperienza in conoscenza. Secondo Dewey, «non dobbiamo preoccuparci e, quindi, interessarci prettamente della vita diretta, per così dire, quella che viene generata dalla ragione, ma dobbiamo preoccuparci di curare anche la vita legata all'immaginazione, a quella sfera che apparentemente sembra inattiva perché produce elementi irreali e inconsistenti. Dewey fa notare come, con

²⁶⁶ V. D'Agnese, Il pensiero come "salto": educazione, soggetto ed esperienza in John Dewey, *Ricerche di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education* 11, 1 (2016).

²⁶⁷ F. Cambi, *La pedagogia del Novecento*, Laterza, Roma-Bari 2008, p. 53.

molta probabilità, il più grande dono del pensiero sia rappresentato dal potere dell'immaginazione che ci permette di proiettarci verso cose che l'esperienza naturale e razionale non ci ha ancora fornito. L'immaginazione possiede in un certo qual modo un potere di “lungimiranza sistematizzato”, che ci consente di trasformarlo in atto sulla base dell'assente e sulla base di ciò che ancora dovrà probabilmente accadere²⁶⁸».

L'immaginazione è una tematica ricorsiva dei progetti museali di Studio Azzurro, lo strumento che permette ai visitatori di interpretare ciò che osservano e, allo stesso tempo, di contribuire attivamente alla creazione di nuovi significati. Negli spazi museali l'immaginazione collettiva prende forma attraverso i contributi di chi lo esperisce, creando un profondo legame tra le esperienze individuali e l'esperienza collettiva. «Non solo memoria condivisa e salvaguardata, dunque, ma anche inizio, almeno possibile, di una dimensione del “comune”²⁶⁹». In alcuni progetti, le immagini, che spaziano dai vecchi film alle testimonianze visive contemporanee, diventano i mattoni di una nuova costruzione immaginaria. Questo processo non solo rinnova l'immaginario collettivo tradizionale, ma lo trasforma in un'entità molteplice, in cui le visioni personali si fondono con quelle collettive.

L'ipotesi progettuale che proponiamo parte dal confronto di due diverse visioni della città.

La prima è quella che si è configurata nell'immaginario collettivo, pubblico, così come si è consolidato attraverso le rappresentazioni che il cinema ha fatto di Bologna. Dai vecchi film degli anni '50 e '60 passando per quelli di Pupi Avati fino ai più recenti, quelli di Renato De Maria e Enza Negroni.

La seconda visione è quella che si è configurata nell'immaginario personale e privato della cittadinanza che, attraverso le sue testimonianze visive, può contribuire a restituire una rappresentazione dei luoghi, della città, della vita che in questa si è svolta, in modo più intimo, quasi domestico.

Museo di Bologna - 2004

²⁶⁸ T. Pezzano, Come pensiamo, Rivista digitale “Pedagogia più didattica”, Volume 1, Numero 2, Ottobre 2015 (<https://rivistedigitali.erickson.it/pedagogia-piu-didattica/archivio/vol-1-n-2/come-pensiamo/>).

²⁶⁹ P. Montani, Immagini del linguaggio, pp. 58-63 in Studio Azzurro, Portatori di storia. Portatori di storie, Mimesis, Milano 2023, p.61.

In altri progetti contenuti nell'archivio del non realizzato, l'immaginario collettivo prende vita attraverso laboratori interattivi e archivi partecipativi, dove i visitatori sono invitati a contribuire con le proprie esperienze. In queste aree, tavoli sensibili di interazione diventano dispositivi multimediali che permettono di arricchire un archivio in costante crescita. Questo ambiente trasforma il museo in un luogo di lavoro collettivo e individuale, dove l'immaginario si costruisce e si arricchisce attraverso l'intervento del visitatore.

Sala terza "L'archivio delle storie" Laboratorio dell'archivio partecipato. Tavoli sensibili di interazione. Spazio fortemente caratterizzato da una dimensione di lavoro collettivo ed individuale. Superfici di visualizzazione delle scelte compiute nello spazio precedente (stanza seconda) possibilità di accompagnare le scelte con informazioni tratte dall'archivio storico - scientifico residente. Possibilità di incrementare con la propria esperienza, il proprio immaginario "collettivo" contribuendo alla formazione di un "archivio partecipato". Possibilità di trasformare tavoli sensibili in "tavoli maestro", vale a dire dispositivi multimediali con una specifica finalità divulgativa e didattica.

Museo di Ventimiglia - 2009

Il paesaggio, filtrato dall'immaginario collettivo, è esplorato anche attraverso l'arte contemporanea e le video installazioni interattive. In alcuni progetti le esposizioni seguono tre direttrici principali: le mappe storiche, che mostrano il paesaggio com'era un tempo; le mappe contemporanee, che rappresentano la realtà attuale; le mappe emozionali, che emergono dai racconti personali, svelando il paesaggio interiore vissuto dalle persone. Questi percorsi consentono ai visitatori di riflettere non solo sul paesaggio fisico, ma anche su quello immaginato.

In altre installazioni, l'obiettivo principale è risvegliare la capacità immaginativa dei visitatori, facendo loro percepire le presenze visibili e invisibili che caratterizzano un luogo. Le sollecitazioni offerte in queste esperienze immersive permettono di cogliere le vibrazioni più sottili. Il visitatore è incoraggiato a vivere il luogo, trasformando l'immaginario individuale in parte integrante di quello collettivo.

5.3. La categoria MUSEI E DIGITALE

Negli ultimi anni, il connubio tra musei e tecnologie digitali è diventato un tema centrale nella letteratura scientifica²⁷⁰, con una crescente attenzione verso il loro potenziale per trasformare l'educazione e l'interazione con il pubblico. Il digitale, infatti, non solo amplia le possibilità di accesso al patrimonio culturale, ma ridefinisce anche il ruolo educativo, in particolare di educazione non formale, dei musei.

L'utilizzo di strumenti digitali ha favorito una trasformazione significativa nella struttura e nella funzione sociale ed educativa dei musei. Qi²⁷¹ evidenzia come l'adozione di programmi educativi virtuali abbia permesso ai musei di continuare a svolgere il loro ruolo educativo durante la pandemia da COVID-19, quando molte strutture sono state costrette a chiudere fisicamente. L'autore sottolinea l'importanza di elementi chiave come il design dei materiali didattici, l'integrazione della pedagogia digitale e l'usabilità delle piattaforme, che risultano essenziali per coinvolgere gli utenti a livello emotivo e cognitivo.

Anche il concetto di co-creazione del valore, approfondito da Marini et al.²⁷², dimostra come le piattaforme digitali possano favorire l'interazione tra utenti e istituzioni museali. Attraverso progetti collaborativi, i musei non solo trasmettono conoscenze, ma diventano luoghi di partecipazione attiva, dove il pubblico contribuisce direttamente alla costruzione del significato culturale. Questa interazione rafforza il legame tra il museo e la comunità, promuovendo un apprendimento basato sulla condivisione.

Lo studio di Carcia, Caforio e Gamper²⁷³ esplora come le nuove tecnologie possano rendere più efficace l'esperienza museale, migliorando la fruizione da parte dei

²⁷⁰ Per la realizzazione di una ricognizione della letteratura scientifica sul tema è stata utilizzata la principale banca dati statunitense di scienze dell'educazione, ERIC Education (<https://eric.ed.gov/>), che raccoglie articoli di ricerca internazionale.

²⁷¹ Qi, R. C. Three types of student engagement in virtual educational programs of art museums, *ProQuest LLC*, Ph.D. Dissertation, The University of Arizona 2023.

²⁷² C. Marini, D. Agostino, L. Simoni, Co-creating history: The case of WORTHY as a virtual collaborative museum. *Journal of Museum Education*, 47(3), 385–394, 2022.

²⁷³ G. Carcia, A. Caforio, C. Gamper, Tecnologie digitali nei musei: realtà aumentata, apprendimento e audience development, *Form@re - Open Journal per la formazione in rete* ISSN 1825-7321, vol. 19, n. 1, pp. 274-286 DOI: <http://dx.doi.org/10.13128/formare-24619> © 2019 Author(s).

visitatori e favorendo specifici processi di apprendimento attraverso un maggiore coinvolgimento. Gli autori presentano una rassegna di ricerche, sia nazionali che internazionali, sull'efficacia degli strumenti digitali nei musei, focalizzandosi su tecnologie come modelli 3D, stampa 3D, realtà virtuale e aumentata. Tali tecnologie, mediante ambienti digitali e immersivi, offrono modalità di apprendimento innovative, capaci di aumentare il coinvolgimento emotivo del pubblico. Grazie a narrazioni interattive, animazioni 3D e storytelling, l'AR permette ai visitatori di esplorare i contenuti museali in modi innovativi, creando un legame emotivo con il patrimonio culturale. Kennedy et al.²⁷⁴ evidenziano come l'AR possa invece essere utilizzata anche per correggere misconcezioni scientifiche e aumentare l'interesse per i contenuti educativi. L'esperimento condotto ha dimostrato che i partecipanti, dopo l'interazione con i contenuti in AR, hanno mostrato una maggiore comprensione e curiosità, evidenziando il potenziale di questa tecnologia per favorire l'apprendimento. Punako²⁷⁵, nello specifico, ha sviluppato un prototipo che combina AR e VR per creare un'esperienza collaborativa nei musei, in cui i visitatori possono interagire sia fisicamente che virtualmente. Questo approccio, che unisce apprendimento informale e cooperativo, dimostra come le tecnologie immersive possano ampliare l'accesso ai contenuti museali.

L'idea di un museo virtuale, completamente accessibile online, rappresenta una delle evoluzioni più significative nel panorama digitale. Ratumbuisang et al.²⁷⁶ hanno esplorato l'uso delle narrazioni digitali nei musei virtuali, mostrando come queste possano facilitare il lavoro collaborativo tra studenti e rafforzare l'apprendimento attraverso lo storytelling. Questa modalità, che unisce contenuti multimediali e interazione digitale, offre un approccio di tipo non tradizionale per coinvolgere i visitatori e mantenere alta la loro attenzione.

²⁷⁴ A.A.U. Kennedy, I. Thacker, B.D. Nye, G.M. Sinatra, W. Swartout, E. Lindsey, Promoting interest, positive emotions, and knowledge using augmented reality in a museum setting. *International Journal of Science Education, Part B: Communication and Public Engagement*, 11(3), 242–258, 2021.

²⁷⁵ R. Punako, Computer-supported collaborative learning using augmented and virtual reality in museum education. Doctoral dissertation. *Nova Southeastern University*, 2018.

²⁷⁶ K.F. Ratumbuisang, U. Hariyanti, G.E. Saputro, Y.A. Abdilah, Application of collaborative storytelling with virtual museum: Modeling the relationship among pre-service teachers' collaboration and technology acceptance. *Education and Information Technologies*, 29(16), 21943–21963, 2024.

I giochi educativi digitali rappresentano un'altra applicazione rilevante. Sedano et al.²⁷⁷ hanno introdotto il concetto di giochi iper-contestualizzati, che combinano risorse locali e digitali per creare esperienze educative significative. Questi giochi permettono ai visitatori di esplorare contenuti storici e culturali attraverso attività ludiche, migliorando la comprensione e il coinvolgimento. Lee et al.²⁷⁸ hanno proposto un modello di apprendimento misto (*blended learning*) che integra attività offline, come la costruzione di modelli, con esperienze digitali interattive. Questo approccio, rivolto ai bambini, dimostra come il digitale possa essere utilizzato per rendere l'apprendimento più concreto e stimolante. Un tema cruciale nella digitalizzazione dei musei è l'accessibilità. Le tecnologie digitali, come AR e VR, offrono soluzioni per superare barriere fisiche e culturali, rendendo i musei fruibili a un pubblico più ampio. Bernarduzzi et al.²⁷⁹ sottolineano che queste tecnologie possono essere utilizzate per creare esperienze personalizzate e inclusive, adattandosi alle esigenze specifiche di ciascun visitatore. Inoltre, Fornasari²⁸⁰ evidenzia come il digitale possa essere utilizzato per creare percorsi educativi immersivi che combinano attività online e offline. Questo approccio, che promuove la partecipazione attiva dei visitatori, rappresenta un modello efficace per coinvolgere diverse fasce di pubblico e rafforzare la consapevolezza.

Il digitale non si limita a migliorare l'accesso ai contenuti, ma trasforma profondamente il ruolo del museo come spazio educativo. Le tecnologie, quando integrate in modo strategico, permettono ai musei di offrire esperienze personalizzate, interattive e coinvolgenti. Attraverso applicazioni come la realtà aumentata, i musei

²⁷⁷ C.I. Sedano, E. Sutinen, M. Vinni, T.H. Laine, T. H. Designing hypercontextualized games: A case study with LieksaMyst. *Educational Technology & Society*, 15(2), 257–270, 2012.

²⁷⁸ J. Lee, H.K. Lee, D. Jeong, T. Kim, Developing museum education content: AR blended learning. *International Journal of Art & Design Education*, 40(3), 473–491, 2021.

²⁷⁹ L. Bernarduzzi, E.M. Bernardi, A. Ferrari, M.C., Garbarino, A., Vai, Augmented reality application for handheld devices: How to make it happen at the Pavia University History Museum. *Science & Education*, 30(3), 755–773, 2021.

²⁸⁰ A. Fornasari, Distance education and cultural heritage: Transformations in the post-literacy age. *Research on Education and Media*, 13(1), 1–6, 2021.

riescono a colmare il divario tra conoscenze teoriche e pratica educativa, fornendo ai visitatori strumenti per esplorare, apprendere e partecipare attivamente.

Si riporta di seguito la tabella che sintetizza i temi principali della categoria “Musei e digitale”. I diversi cluster individuati rappresentano le aree tematiche emerse nell'analisi.

CATEGORIA	TEMI
Categoria 2 Musei e digitale	Cluster n. 1: Tecnologie immersive Cluster n. 2: Interattività Cluster n. 3: Materiale/immateriale Cluster n. 4: Immagini Cluster n. 5: Narrazione e racconto Cluster n. 6: Percezioni sonore e visive

Tabella 8. Tematiche della categoria “Musei e digitale”.

5.3.1. L'analisi interpretativa della categoria “Musei e digitale”

Il presente paragrafo illustra i risultati dell'analisi delle tematiche emerse dai testi progettuali dei musei non realizzati, con particolare riferimento alla categoria “Musei e digitale”. Come per la precedente, per ciascuna tematica individuata si riporta una descrizione narrativa che evidenzia come essa sia stata declinata nei diversi progetti museali. La presentazione comprende estratti testuali significativi, la ‘voce dei progetti’, che vengono riportati per illustrare e sostenere le descrizioni tematiche. Questi estratti servono a mettere in luce le sfumature e le specificità con cui ogni tematica è stata affrontata, rivelandone le connessioni intrinseche. L'obiettivo è di restituire una visione coerente e approfondita dei progetti museali, trattandoli come narrazioni complesse e stratificate, in cui le diverse tematiche assumono un ruolo centrale.

5.3.2. Tecnologie immersive

Tecnologia e multimedialità sono integrate in modo armonioso per creare un'esperienza museale interattiva e coinvolgente. La tecnologia, pur essendo cruciale, rimane discreta, favorendo l'interazione senza dominare il contenuto. La multimedialità, con immagini, filmati interattivi e animazioni, forma un "ecosistema della conoscenza" immersivo, capace di trasformare la visita in un viaggio sensoriale ed emozionale²⁸¹.

L'evoluzione dei sistemi tecnologici ha ridefinito profondamente i paradigmi formativi in diversi contesti educativi e culturali. Come afferma Paolo Rosa in un'intervista con Bruno Di Marino, per Studio Azzurro è centrale «non evidenziare quello che le macchine possono fare, semmai le conseguenze che esse producono; di non occuparci delle tecnologie pure e semplici, ma della loro ricaduta sulle dinamiche sociali²⁸²».

Tra le innovazioni più rilevanti, le tecnologie immersive sono oramai considerate strumenti di straordinario impatto per i processi di apprendimento, grazie alla loro capacità di coinvolgere gli utenti a livello sensoriale, motorio, emotivo e cognitivo. Come osservano Silvia Coppola e Silvia Zanazzi²⁸³, le tecnologie immersive sono particolarmente efficaci nel contesto museale, dove il coinvolgimento del visitatore non si limita a un'esperienza passiva. Le autrici sottolineano come questi strumenti abbiano il potenziale di aumentare l'accessibilità del patrimonio culturale, migliorare la qualità della mediazione educativa e rendere l'esperienza museale più efficace. In particolare, la realtà aumentata permette di integrare informazioni digitali nel contesto fisico delle esposizioni, mentre la realtà mista consente agli utenti di esplorare ambienti virtuali interattivi che valorizzano il corpo e il movimento come strumenti di apprendimento.

²⁸¹ Rielaborazione del tema Tecnologie immersive tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

²⁸² B. Di Marino, *Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli, Milano 2007, p.44.

²⁸³ S. Coppola; S. Zanazzi, L'esperienza dell'arte. Il ruolo delle tecnologie immersive nella didattica museale, *Formazione & Insegnamento XVIII – 2 – 2020*. Codice ISSN 2279-7505 (on line) © Pensa MultiMedia Editore. Codice doi: 10.7346/-fei-XVIII-02-20_04; S. Coppola; S. Zanazzi, Tecnologie immersive per la didattica museale: una proposta per la valorizzazione dello scambio intergenerazionale tra nonni e nipoti, *Media Education*12(2): 47-57. doi: 10.36253/me-10467, 2021.

Nell'ambito educativo, l'immersione sensoriale offerta da queste tecnologie facilita l'apprendimento attraverso esperienze di *embodied learning*, in cui il corpo diventa parte integrante del processo cognitivo. «Ciò suggerisce che l'intersoggettività non si basa esclusivamente su strategie cognitive fondate su sofisticati processi logico-deduttivi, ma anche – se non soprattutto – su meccanismi di simulazione incarnata di cui i diversi meccanismi di rispecchiamento costituiscono una base neurale. La nostra capacità di attribuire un senso condiviso alle esperienze altrui è prima di tutto resa possibile dell'attivazione di questi meccanismi di simulazione incarnata, grazie ai quali ci è permesso di comprendere le esperienze altrui “dall'interno”. Secondo questa prospettiva, l'intersoggettività, concepita come intercorporeità, ci consente di mappare relazioni di somiglianza con gli altri preservandone l'alterità. La risonanza interindividuale, descrivibile in termini funzionali come simulazione incarnata, costituisce, quindi, una dimensione consustanziale del nostro essere umani²⁸⁴».

Secondo le teorie dell'*Embodied Cognition*, l'interazione tra corpo e ambiente è cruciale per la costruzione della conoscenza. Progetti sperimentali hanno dimostrato che la realtà virtuale può facilitare la comprensione di concetti complessi grazie alla possibilità di simulare situazioni difficilmente riproducibili nel mondo reale. Per esempio, nei musei è possibile vivere esperienze immersive come l'ingresso in un museo virtuale o l'interazione con opere d'arte tridimensionali, rendendo il processo educativo coinvolgente e inclusivo. Queste soluzioni non solo migliorano la fruibilità dell'arte, ma incentivano anche la partecipazione attiva di pubblici eterogenei, contribuendo a ridurre le disuguaglianze culturali. Tuttavia, come osservano le autrici, l'uso delle tecnologie immersive solleva anche sfide significative. Tra queste, vi è la necessità di sviluppare metodologie pedagogiche adeguate e di valutare sistematicamente l'impatto di tali strumenti sui processi di apprendimento, per evitare che l'esperienza si limiti a una spettacolarizzazione senza reale valore educativo. È quindi fondamentale un lavoro interdisciplinare che consideri non solo gli aspetti

²⁸⁴ V. Gallese, *Bodily Selves in Relation: Embodied simulation as second-person perspective on intersubjectivity*, Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci. Apr 28;369(1644):20130177. doi: 10.1098/rstb.2013.0177, 2.14, 2014.

tecnologici, ma anche quelli legati alla pedagogia e alla didattica. Le tecnologie immersive rappresentano, dunque, un'opportunità senza precedenti per ripensare l'educazione e la formazione. Il loro successo dipenderà dalla capacità di sfruttarne appieno il potenziale, sviluppando ambienti di apprendimento che stimolino curiosità, interazione e pensiero critico.

Le prospettive sopra riportate trovano un'importante conferma nei progetti di Studio Azzurro che, già dagli anni Settanta, ha anticipato molti degli sviluppi odierni attraverso pionieristici esperimenti con le tecnologie immersive. Come ricorda Vittorio Gallese, infatti, «la tecnologia è una rete di relazioni, poiché è ciò che media tra l'umanità e la natura (Gallese, 2022). È evidente come tutta l'opera artistica di Studio Azzurro costituisca una mirabile attuazione poetica di questa idea²⁸⁵». Studio Azzurro è stato uno dei primi gruppi a esplorare l'interazione tra arte, tecnologia e pubblico, creando ambienti narrativi interattivi capaci di mettere il visitatore al centro dell'esperienza. I loro progetti hanno gettato le basi per molte delle pratiche contemporanee che oggi troviamo nei musei e nelle esposizioni. A loro appartiene «l'idea di un museo che da luogo di collezione si fa spazio-tempo narrativo, archivio aperto in cui la traccia mnestica è fossile, non però di un animale estinto, ma di un vivente che attende l'incontro con il visitatore per essere riattivato, e nel riattivarsi trasforma in un'azione reciproca quel visitatore che con il suo corpo e la sua mano lo ha riportato in vita²⁸⁶».

Nei musei progettati da Studio Azzurro, tecnologia e multimedialità sono integrate in modo armonioso. La tecnologia, pur essendo centrale, rimane discreta, favorendo l'interazione senza dominare il contenuto. La multimedialità, con immagini, filmati interattivi e animazioni, forma un "ecosistema della conoscenza" immersivo, capace di trasformare la visita in un viaggio sensoriale. Come scrive Montani: «più che nelle forme dell'audiovisivo, il referente fondamentale del lavoro creativo di Studio Azzurro va cercato nella multimodalità dell'immaginazione. Cominciando dall'indiscutibile

²⁸⁵ V. Gallese, *La mano e il corpo: gesto ed espressione creativa*, pp. 212-215 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.214.

²⁸⁶ A. Pinotti, *Studio Azzurro, portatore di historia*, pp. 20-24 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.24.

centralità che vi assume il toccare. Noi, infatti, non vediamo solo con gli occhi, ma anche con le mani. Letteralmente e in molti sensi²⁸⁷».

La tecnologia e la multimedialità non sono semplici strumenti di supporto, ma costituiscono elementi essenziali dell'esperienza museale. Queste componenti si integrano con lo spazio espositivo, trasformandolo in un ambiente immersivo. Qui, i visitatori non sono più semplici osservatori, ma protagonisti attivi di un'esperienza. Come già evidenziato nelle precedenti pagine, le videoinstallazioni offrono nuove modalità di narrazione che superano i limiti del racconto tradizionale, esplorando forme espressive nuove. La multimedialità diventa un linguaggio flessibile, che non si limita a esibire le sue caratteristiche tecnologiche, ma si fonde con misura nelle installazioni, permettendo al pubblico di immergersi nell'atmosfera dello spazio espositivo. L'interazione con questi dispositivi non è mai fine a sé stessa, ma diventa il mezzo attraverso cui i visitatori possono vivere esperienze, modellate dalla loro interazione diretta con lo spazio.

L'applicazione tecnologica può generare, all'interno di un percorso museale, un significativo metalivello: il museo oltre ad essere "habitat" delle narrazioni storico artistiche diviene cioè anche campo esperienziale di questi linguaggi tecnologici, che è possibile provare, scoprire, modificare in una pratica non fine a sé stessa. Il linguaggio narrativo, quindi, si manifesta anche nel dispositivo tecnologico, sistema significativa di coinvolgimento e di partecipazione, di condivisione e trasformazione continua. Corpo dell'organismo pulsante che deve divenire il museo.

Museo di Prato – 2011

La tecnologia consente di creare percorsi che si espandono oltre i confini fisici del museo, connettendo lo spazio espositivo con il mondo esterno. Attraverso dispositivi personali o apparecchiature messe a disposizione dal museo, i visitatori possono interagire in tempo reale con le installazioni, accedendo a contenuti multimediali che arricchiscono e amplificano l'esperienza. Gli strumenti digitali avanzati permettono di esplorare e approfondire le informazioni in modo autonomo e personalizzato.

²⁸⁷ P. Montani, *Immagini del linguaggio*, pp. 58-63 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.58.

Tecnologie “software”, immateriali e leggere che operano attraverso una “nuvola informatica” attraverso sensori e dispositivi non solo in tutta la superficie del museo ma anche nelle aree e negli spazi limitrofi [...]. Le tecnologie verranno usate per diverse funzioni, le prime molto basiche e di servizio, le successive, sempre più, poetiche ed “esperienziali”.

Museo archeologico Pireo Museo Archeologia subacquea – 2011

L'utilizzo del linguaggio multimediale trasforma l'esperienza museale in un viaggio sensoriale, dove immagini e suoni diventano vivi grazie a dispositivi interattivi e grandi proiezioni. L'immersività genera un dialogo tra il visitatore e l'opera, suggerendo un modo partecipativo di vivere la visita. Anche in contesti dove i monitor fissi sono utilizzati per trasmettere informazioni di base, la multimedialità arricchisce l'esperienza.

In alcuni spazi museali, la multimedialità si declina in modi particolarmente suggestivi, dove l'architettura stessa dello spazio espositivo orienta le soluzioni allestitivo. In allestimenti ospitati da edifici di origine religiosa, ad esempio, la multimedialità permette ai visitatori di vivere un'esperienza di immersione sonora e visiva, pur rispettando la natura meditativa del luogo. In questi contesti, la tecnologia permette di creare un percorso museale articolato.

Un museo del suo tempo, che fonde e integra aspetti, temi e testimonianze di antiche conoscenze e tradizioni, fede e contemporaneità con tecnologie moderne ed in continuo divenire. Sistemi e tecnologie della comunicazione e dell'informazione, non solo finalizzati all'archiviazione dei dati, al restauro elettronico o all'edutainment ma realizzazioni della più moderna ed aggiornata ricerca scientifica che permetteranno, attraverso la presenza efficace ma impalpabile di una “nuvola informatica” collegata ai più diffusi sistemi di comunicazione, di dialogare in una dimensione locale molto selezionata e mirata, con tutti coloro che vi saranno immersi.

Museo diocesano - 2015

La partecipazione attiva dei visitatori è ulteriormente stimolata da soluzioni tecnologiche che rilevano la loro presenza e avviano proiezioni immersive, coinvolgendoli in narrazioni visive che raccontano le storie del passato. In questo scenario, la tecnologia diventa il veicolo attraverso cui il museo si rinnova

continuamente. La multimedialità rispetta e valorizza lo spazio espositivo, trasformando ogni visita in una scoperta personale.

Nascosti nel pavimento, dei sensori avvertono la presenza del pubblico e avviano le immagini. Il visitatore è così dentro un luogo e contemporaneamente in una storia che avvia con il proprio incedere sulla superficie sabbiosa. Il video, per esempio, mostra l'attimo in cui un disco urta il terreno e una mano si appresta a raccoglierlo da terra, nell'ombra proiettata dal gesto sulla sabbia, si visualizza attraverso immagini di repertorio la storia antica del lancio del disco.

Museo Olimpico - 2015

La fusione tra tecnologia e multimedialità proposta da Studio Azzurro crea un ambiente museale dove la tradizione dialoga con l'innovazione, offrendo un'esperienza estetica che stimola la curiosità e l'apprendimento.

5.3.3. Interattività

L'interattività trasforma i visitatori da semplici spettatori a partecipanti attivi, modellando l'esperienza museale attraverso l'uso di nuove tecnologie. Questo consente di vivere storie ed esplorare contenuti in modo emozionale e profondo, favorendo l'immersione e l'interazione con le installazioni.

L'approccio interattivo permette un'esplorazione collettiva e personalizzata, stimolando un dialogo diretto tra il pubblico e l'opera²⁸⁸.

John Dewey, intrecciando in modo paradigmatico le ragioni dell'arte con quelle dell'educazione, immagina e teorizza un *campo di esperienza interattiva*, in cui il piacere estetico e il processo formativo non si presentano più come elementi separati, ma diventano consustanziali all'interno di un "ambiente operativo e sensibile"²⁸⁹. Quest'idea, radicata nella filosofia dell'esperienza, pone l'individuo in una posizione di centralità, invitandolo non solo a osservare passivamente, ma a interagire attivamente con il contesto.

²⁸⁸ Rielaborazione del tema Interattività tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

²⁸⁹ F. Cappa (a cura di), *John Dewey. Arte, educazione, creatività*, Feltrinelli, Milano 2023.

Un simile approccio trova una corrispondenza significativa nei progetti di Studio Azzurro. I loro lavori trasformano lo spazio museale in un campo di esperienza interattiva, dove tecnologia e narrazione convergono per creare percorsi che coinvolgono direttamente i visitatori. «Questo lavoro è assegnato innanzitutto alla dimensione performativa, resa possibile dall'interfaccia interattiva di molti dei lavori di Studio Azzurro: i video non accadono se non vengono innescati dal gesto del fruitore, che diviene da soggetto contemplante di un'immagine in cui un passato si è precipitato una volta per tutte a soggetto esperimento un evento che attualizza una potenzialità implicita nell'opera²⁹⁰». I progetti di Studio Azzurro, infatti, si basano sull'interazione fisica ed emotiva, trasformando l'ambiente in un sistema aperto, capace di rispondere agli stimoli del pubblico. In questa prospettiva, *l'ambiente operativo e sensibile* diventa un luogo di connessione profonda, in cui la dimensione estetica non si limita al contemplativo, ma diventa essa stessa una forma di apprendimento. Attraverso gesti, suoni e movimenti, il pubblico partecipa alla costruzione di significati, in linea con il pensiero deweyano, che vede l'arte come un'esperienza educativa totale. Come nei musei di Studio Azzurro, lo spettatore non è più soltanto un osservatore: è co-creatore, parte integrante di un dialogo che lo trasforma e, al contempo, trasforma lo spazio che lo accoglie. In questo senso «l'interattività, nella molteplicità delle sue forme e funzioni, è l'elemento chiave delle trasformazioni sociali e culturali del terzo millennio. La ricerca artistica deve appropriarsene per farne un sistema aperto di espressione collettiva, e uno strumento di dialogo tra autore e spettatore²⁹¹».

In alcuni progetti museali contenuti nell'archivio del non realizzato, la possibilità di interagire con le opere esposte attraverso dispositivi personali, come i cellulari, permette ai visitatori di modificare e influenzare in tempo reale gli ambienti museali. Atmosfere suggestive, create da luci soffuse e riflessi, si fondono con installazioni sensibili che rispondono ai gesti degli utenti, immergendoli in un mondo che reagisce

²⁹⁰ A. Pinotti, *Studio Azzurro, portatore di historia*, pp. 20-24 in *Studio Azzurro, Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.23.

²⁹¹ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2019, p.91.

alle loro azioni. L'interazione con superfici sensibili, come lastre traslucide, consente ai visitatori di scoprire informazioni nascoste sotto forma di filmati, suoni e testi, trasformando la visita in un'esplorazione corale delle origini e della cultura di un territorio. Tavoli di consultazione interattivi permettono una fruizione multiutente, dove la superficie stessa diventa uno schermo di proiezione, offrendo un'esperienza personalizzata e condivisa delle immagini e delle informazioni.

Nel vano principale dell'ingresso è posizionato un plastico che riproduce in scala l'intero baluardo di Vignola e una parte del territorio limitrofo. Un segno di luce, all'avvicinamento dello spettatore, anima il modellino mettendo in evidenza alcune parti che compongono la Rocca e attivano una videoproiezione che si adatta alla superficie del plastico stesso. Viene offerta in questo modo la possibilità di comprendere gli elementi costitutivi della Rocca di Vignola, ad esempio il fossato, le mura, le torri, il contado, e ancora di visualizzare in quali ambienti sono posizionate le installazioni audio-video che costituiscono la vera e propria visita approfondita.

Toccando le enormi pagine lo spettatore vedrà susseguirsi le storie dell'abate Anselmo, dei Grassoni, dei Contrari, la storia del conte Ugucione e il suo legame con gli Estensi, la terribile scomparsa di Ercole, le scorribande e gli assedi di Giovanni da Barbiano e poi di Giovanni dalle Bande Nere, Matilde di Canossa, le lotte tra guelfi e ghibellini, Jacopo Barozzi e altri personaggi illustri, l'arrivo dei Boncompagni Ludovisi.

Infine, la peste, l'occupazione papale, le febbri putride e l'arrivo di Napoleone.

Museo di Rocca Vignola - 2005

Gli ambienti interattivi diventano spazi di dialogo, dove il pubblico non solo osserva, ma interviene direttamente sull'opera multimediale, modificandola e rendendola viva. Sistemi interattivi creano spazi di fruizione collettiva, favorendo un avvicinamento spontaneo e un'immersione nelle varie dimensioni sensoriali offerte dalle installazioni. Le esperienze interattive non si limitano a riprodurre fedelmente la realtà, ma permettono di variare la narrazione, offrendo ai visitatori la possibilità di esplorare nuovi percorsi e significati, mentre le installazioni interattive non solo stimolano la curiosità, ma invitano anche a esplorare i territori circostanti.

Lo spettatore avvicinandosi alla scaffalatura avrà la possibilità di estrarre parzialmente alcuni cassette, inseriti appositamente nella struttura, che a seguito di questo gesto richiameranno su di sé l'immagine di uno tra i documenti che volano nella stanza. L'immagine del documento andrà a depositarsi sulla superficie del cassetto attivando una narrazione che permetterà allo spettatore di approfondire il suo contenuto o di scegliere di indagare altri documenti tra quelli presentati in questa prima parte del percorso, secondo diversi livelli possibili di lettura. Il contenuto di ciascun documento sarà raccontato attraverso immagini animate, suoni e voci che di volta in volta presenteranno uno scenario narrativo differente attraverso un linguaggio poetico, emozionale e allo stesso tempo didattico, volto a spiegare il significato e il contesto storico di riferimento. Accanto o all'interno di questa struttura principale saranno collocate le teche contenenti i documenti originali secondo i parametri di conservazione richiesti.

Museo Vaticano - 2011

L'interattività permette ai visitatori di intervenire attivamente sulle opere esposte, rivelando nuovi strati di significato attraverso azioni e gesti semplici. Per tali motivi ogni esperienza è personale in quanto modellata dalle scelte e dalle interazioni dei visitatori. Che si tratti di dirigere un'orchestra virtuale, esplorare le profondità di un disegno tridimensionale o svelare nuove opere nascosti nei dipinti, l'interattività rende ogni visita un viaggio personale e coinvolgente, capace di svelare sempre nuove sorprese.

Nella stanza di pittura e scultura, un cavalletto con una cornice presenta un dipinto o un disegno su cui possono intervenire le mani dei visitatori, svelando un altro disegno, un'altra opera. Via via che i tratti si scoprono, un racconto audio accompagna il disvelamento di altri aspetti di quell'esperienza con immagini fluttuanti sulle pareti. Infine, la sala della poesia, dove un tavolo con alcune sedie e un taccuino interattivo chiamano al gesto il visitatore, invitandolo a mettersi in gioco con la voce, di sfogliare il quaderno, scegliere una poesia e leggerla per risvegliare i racconti. Talvolta accade che le quattro stanze e il corridoio vengano travolti da un solo racconto, un'onda anomala emersa dall'archivio delle storie. Coinvolge tutte le arti in un solo breve, folgorante "ricordo" consegnato ai visitatori come un dono totalmente inatteso. L'idea su cui verte questa bozza di progetto è la ricostruzione di uno stagno, simulato attraverso un dispositivo elettronico basato su videoproiezioni che vengono attivate direttamente dallo spettatore. Al

centro della sala espositiva si colloca un piano di cristallo a forma ellittica composto in vari settori opacizzabili (sono particolari vetri che hanno la doppia funzione, comandata elettricamente, per divenire trasparenti oppure opachi) collocati a circa 50 cm. di altezza e per una dimensione circa 3x4 metri lungo gli assi.

Essi funzioneranno da schermo per alcune proiezioni video (ne possiamo ipotizzare sei) che rappresenteranno alcuni momenti della vitalità di questo ambiente acquatico: una rana che si sposta, una ninfea che si dischiude, un oggetto che galleggia e ciò che ci sembrerà opportuno per raccontare (anche in modo un poco fantastico) la vita in superficie e per farne intuire quella in profondità. Tutte le immagini saranno ricostruite e riprese appositamente con un punto di vista zenitale, tale da dare l'impressione estremamente verosimile. In questa condizione i cristalli saranno opacizzati.

Al tocco o all'avvicinarsi di una persona (il sistema interfacciale sarà da decidere in un ulteriore approfondimento) la parte di vetro interessata diverrà trasparente non trattenendo più la proiezione che slitterà sul fondo (all'altezza del pavimento) dando così l'impressione di aprirsi a uno spaccato subacqueo. Questo spostamento in senso verticale, dovuto all'interazione, sarà accompagnato da un movimento dell'immagine o ad uno sviluppo dell'azione e dei suoni tale da rendere ancora più sorprendente l'accadimento.

Museo Paolo Pini - 2021

Le installazioni video interattive invitano il pubblico a vivere la narrazione in modo diretto, attraverso gesti semplici che attivano racconti e immagini. Gli schermi sensibili e i *monitor touch-screen* diventano strumenti per programmare la visita, consultare mappe e archivi, e scoprire contenuti aggiuntivi che arricchiscono l'esperienza.

5.3.4. Materiale/immateriale

La relazione tra materiale e immateriale è centrale nel concetto di interattività. Gli oggetti fisici nei musei non sono semplicemente esposti, ma integrati in un flusso narrativo che ne rivela le storie e le vicende passate.

Questo approccio permette di dare spazio all'interpretazione e all'immaginazione, completando il senso della presenza degli oggetti con dimensioni vitali e rituali perdute²⁹².

²⁹² Rielaborazione del tema Materiale/immateriale tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

La relazione tra materiale e immateriale è centrale nel concetto di interattività. Gli oggetti fisici nei musei non sono semplicemente esposti, ma integrati in un flusso narrativo che ne rivela le storie e le vicende passate. Questo approccio permette di dare spazio all'interpretazione e all'immaginazione, completando il senso della presenza degli oggetti con dimensioni vitali e rituali perdute. Il rapporto tra oggetti tangibili e narrazioni immateriali valorizza la fisicità degli elementi esposti integrandoli in una trama narrativa che attraversa tempo e ambienti. «È grazie all'azione di mani che tastano, accarezzano e perlustrano la superficie di oggetti d'uso comune che quegli oggetti acquistano forma, e visibilità, per una macchina da presa sensibile alle variazioni di calore. Un'estesa e multiforme condizione sinestesica caratterizza, di regola, le installazioni di Studio Azzurro, nelle quali è sempre l'intero corpo a farsi coinvolgere in un'azione comunicativa reciproca da cui le cose che ci vengono incontro sono accolte e plasmate tanto quanto il corpo ne risulta a sua volta assorbito e indirizzato, arrivando a inviare precise sollecitazioni ai sensi – ad esempio all'olfatto – che, in una prospettiva meramente materiale, non sarebbero autorizzati a partecipare all'orchestrazione multi- modale dell'esperienza in atto²⁹³».

In alcuni spazi museali, l'installazione centrale esalta la matericità degli interni, stabilendo una continuità con i contenuti esposti. Un approccio che permette agli oggetti storici, imprescindibili, di diventare parte integrante della narrazione museale. La combinazione di interfacce interattive e dispositivi multimediali, ad esempio, rende vitali gli oggetti esposti, riportandoli al loro contesto originale e facendoli rivivere attraverso narrazioni visive e sonore.

Il Museo per la Città di cui ci stiamo occupando si colloca sulla strada indicata dalla museologia contemporanea come “orientata alla narrazione”, piuttosto che all’oggetto: in altri termini, per quanto sia forte la gravidanza degli oggetti e per quanto sentita la necessità della loro raccolta, questi elementi non sono considerati prioritari nella narrazione svolta.

²⁹³ P. Montani, *Immagini del linguaggio*, pp. 58-63 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.58.

Museo per la città di Monza – 2004

In alcune idee progettuali, il legame tra cultura materiale e tradizioni immateriali si manifesta attraverso l'allestimento di tavoli interattivi dedicati, ad esempio, a specifiche festività, dove oggetti del museo sono strettamente legati a rituali e pratiche culturali. Questa unione tra il tangibile e l'intangibile permette di creare un ambiente museale che va oltre la semplice esposizione, trasformando gli oggetti in parole di una narrazione strutturata e coerente. La narrazione museale si arricchisce di un mix tra video e oggetti simbolici, coprendo periodi storici che spaziano dalle origini di un fenomeno culturale fino ai giorni nostri. Si crea così un'esperienza immersiva, dove il visitatore può esplorare la storia attraverso una combinazione di materiali storici e narrazioni multimediali.

L'importanza della mediazione rispetto al visitatore è evidenziata attraverso la creazione di archivi che integrano contenuti materiali e immateriali. Questo permette di valorizzare la conoscenza storica e scientifica in un contesto accessibile e coinvolgente. L'uso di plastici interattivi, ad esempio, consente ai visitatori di programmare la propria visita e di esplorare virtualmente lo spazio museale. Le dualità tra elementi reali e virtuali sono rese evidenti, in alcuni casi, attraverso l'accostamento di reperti archeologici con immagini digitali e proiezioni.

Un luogo che comunica i passaggi e le stratificazioni consolidate, ma mostra anche se stesso mentre le elabora. Queste dualità sono rese evidenti dall'accostamento continuo tra elementi reali e densi di temporalità con elementi virtuali e impalpabili: tracce archeologiche che sono attraversate da immagini; oggetti, reperti, fotografie che dialogano con schermi, proiezioni; luoghi da attraversare con figure immateriali da toccare attraverso sofisticati dispositivi interattivi [...] In questo senso il museo diviene conoscenza storica e contemporaneamente esperienza del moderno, habitat che sa comunicare alle persone della comunità locale ma contemporaneamente alla variegata diversità dei visitatori esteri. Nell'installazione sonora e interattiva collocata in una rientranza sul soffitto della stanza, costituita da circa 30 oggetti reali, ricorrenti e simbolo delle Hikaye, vengono emessi brevi brani di queste fiabe popolari palestinesi secondo la tradizione. Al passaggio del visitatore molti di questi oggetti, cesti, teli, ciotole, tappeti, vestiti, ecc. si attivano diventando "parlanti" e trasmettendo frammenti audio in una forma discontinua

costituiscono una sorta di “sinfonia” narrativa, immersa tra le ombre prodotte a terra dagli stessi oggetti.

Museo di Betlemme - 2008

L'innovazione introdotta dai media elettronici consente inoltre di rimodellare il museo, dando rilevanza alle fonti e alle forme dell'immateriale. Gli oggetti d'affezione, ad esempio, diventano punti di accesso per la narrazione museale, integrando elementi della cultura materiale con credenze, religione e altre forme di patrimonio immateriale. L'adozione di sistemi multimediali diversificati permette di valorizzare sia i beni materiali che quelli immateriali, combinando opere, reperti e memorie in un unico discorso narrativo. In alcuni musei, gli oggetti diventano “io narranti” che guidano i visitatori attraverso il tempo e gli accadimenti storici, grazie al supporto di tecnologie audiovisive.

Nella stanza è presente una bacheca contenente alcuni oggetti e sono gli oggetti stessi il pretesto per raccontare la città e la sua storia.

Museo di Prato – 2011

Materiali riflettenti e trasparenti sono utilizzati per creare atmosfere immersive, mentre in altri ancora, proiezioni si attivano al passaggio dei visitatori, avvolgendoli in un racconto che trascende il tempo. Alcune idee progettuali vanno poi oltre la tradizionale oggettualità, preferendo un approccio che valorizza emozionalmente i documenti testuali e fotografici, creando un legame profondo con la memoria collettiva.

Entrando nello spazio del museo, il visitatore è avvolto da uno spazio congelato dal tempo. Gli oggetti storici e i cimeli sono incastonati nelle pareti del museo, ognuno accompagnato da una luce sufficiente a farlo emergere dalla semioscurità, testimoni e custodi delle storie raccontate dalle immagini in proiezione. Ma le proiezioni sono ferme su un fotogramma bloccato dal gelo, irretito da piccole crepe e strappi, ricoperto da uno spesso velo di polvere, dal vetro rotto di una cornice. Per qualche secondo, mentre il visitatore si addentra nello spazio, tutto attorno rimane immobile e impassibile, come fosse lui il primo uomo ad aver scoperto l'abbandono di tanta memoria, finché, raggiunta la giusta distanza dalle scene, le immagini si sbloccano, faticosamente: è la presenza umana a permettere alle icone, congelate in una incalcolabile

attesa, di ritrovare il bandolo del proprio movimento, il punto esatto da cui far continuare una storia interrotta.

Museo Redipuglia - 2014

L'uso di oggetti simbolici, schermi trasparenti e tessuti semitrasparenti permette di creare narrazioni teatrali e immersive, dove la storia è raccontata attraverso la combinazione di elementi materiali e multimediali, sviluppando una relazione tra tangibile e intangibile. Questi approcci trasformano i musei in organismi capaci di comunicare, scambiare e donare idee e sensazioni.

5.3.5. Immagini

L'immagine è il linguaggio maggiormente utilizzato e capace di garantire una trasmissione efficace del messaggio. Le scelte tecniche come l'uso del bianco e nero, il punto di ripresa e l'isolamento del soggetto creano un impatto visivo che avvolge il visitatore, conducendolo per mano all'interno di una realtà immersiva²⁹⁴.

Studio Azzurro, attraverso la sua poetica delle immagini e delle interazioni, incoraggia una rilettura creativa della memoria, rendendola punto di partenza per la costruzione dell'identità. Il linguaggio visivo è quello maggiormente utilizzato da Studio Azzurro, in quanto capace di garantire una trasmissione efficace del messaggio e comprensibile a tutti. Le scelte tecniche come l'uso del bianco e nero, il punto di ripresa e l'isolamento del soggetto creano un impatto visivo che avvolge il visitatore, conducendolo per mano all'interno di una realtà immersiva. La cultura visuale del gruppo artistico si basa sull'idea che le immagini non sono semplici rappresentazioni statiche, ma elementi capaci di interagire con il pubblico emozionandolo. L'interazione tra l'osservatore e l'immagine diventa così un processo attivo, dove le scelte sensoriali dello spettatore portano all'emergere di nuove visioni, creando un edificio mentale costruito con i mattoni visivi della memoria.

²⁹⁴ Rielaborazione del tema Immagini tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

Le immagini non si limitano a raccontare eventi storici o realtà tangibili, ma assumono un ruolo narrativo più ampio, evocando mondi di storie e memorie attraverso elementi visivi che agiscono come interfacce con il pubblico. Questa narrazione immateriale di esperienze e vicende storiche assume talvolta l'aspetto fantastico di una "lanterna magica", dove ogni immagine è un frammento di un racconto più grande.

Attraverso le immagini ci vengono narrate le vicende di nazioni, trattati re, imperatori e ministri, nazioni e territori guerre e battaglie [...] Delle lanterne appese in questo spazio saranno lo spunto ma anche le interfacce con il pubblico con cui avviare le varie narrazioni. Un diario immateriale di vita personale dall'aspetto fantastico di una lanterna magica.

Museo di archeologico di Ventimiglia – 2009

In alcune idee progettuali, le immagini sono utilizzate per suscitare emozioni piuttosto che per riprodurre fedelmente la realtà storica. Attraverso video e proiezioni creati appositamente, il pubblico è immerso in un'esperienza sensoriale, dove le immagini rappresentano stati d'animo, sensazioni, e riflessi di una realtà osservata da un punto di vista soggettivo. Questo approccio privilegia l'esperienza emozionale, offrendo una visione della realtà che risuona con l'osservatore.

I video creati appositamente per questa realizzazione, vogliono principalmente coinvolgere il pubblico nel vivere un'esperienza, non da un punto di vista particolarmente realistico ma da un punto di "vita", personale, sensoriale e immersivo. In questo senso privilegeremo immagini di sensazioni, piuttosto che imitazioni della realtà, sceglieremo effetti che rappresentano stati d'animo, piuttosto che stati fisici, rappresenteremo direttamente, tracce sensazioni, indizi, proiezioni e riflessi di una realtà che ci circonda rappresentandola con un punto di vista congruo all'osservatore.

Museo dell'automobile – 2009

In alcuni spazi espositivi, immagini di oggetti virtuali sono proiettate su superfici interattive, permettendo ai visitatori di avviare narrazioni che si intrecciano con la storia del luogo e della comunità. Lo spostamento di questi oggetti virtuali dà il via a racconti che non solo illustrano la storia degli oggetti stessi, ma ne ampliano il significato collegandoli a eventi e luoghi di rilievo. Testi, memorie e cronache vengono

trasformati in sceneggiature visive, dando vita a messe in scena filmiche che coinvolgono il pubblico di ogni età e livello culturale. L'immediatezza della comunicazione visiva rende la storia accessibile e coinvolgente.

In alcuni ambienti immersivi immaginati nei progetti, come le sale delle ombre e degli oggetti, le immagini retroproiettate e accompagnate da effetti sonori avvolgono lo spettatore in un'atmosfera evocativa. Questi interventi multimediali, attraverso la proiezione di silhouette e la simulazione di ambienti familiari, riescono a trasportare il visitatore in un mondo di memorie e identità, dove gli oggetti esposti rivelano la loro storia e il loro significato profondo.

Attraverso la trasformazione in piccole sceneggiature, infatti, testi, memorie e cronache d'epoca possono dar vita a coinvolgenti "messe in scena" filmiche, che, grazie all'immediatezza della comunicazione visuale, trasferiscono contemporaneamente il sapere a ogni fascia d'età e differente grado di istruzione.

Museo Forte Sant'Elmo di Malta – 2012

Le immagini, in tutti i progetti analizzati, influenzano e modellano la percezione del mondo. Non sono semplici rappresentazioni, ma atti performativi che creano significati, fungendo da potenti strumenti di mediazione culturale. Attraverso le immagini, si trasmettono conoscenze e valori, superando i confini del tempo e dello spazio e creando una solida connessione tra realtà e immaginazione.

5.3.6. Narrazione e racconto

La narrazione è un elemento chiave nei musei di Studio Azzurro, trasformando gli spazi museali in "habitat narrativi" dove frammenti di storie favoriscono un approccio esperienziale e il linguaggio interattivo valorizza le condizioni di dialogo e partecipazione. Un approccio drammaturgico alla gestione dello spazio fisico e delle componenti virtuali crea una sceneggiatura che coinvolge profondamente i visitatori²⁹⁵.

²⁹⁵ Rielaborazione del tema Narrazione e racconto tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

John Dewey sosteneva che l'apprendimento non avviene semplicemente dall'esperienza in sé, ma piuttosto attraverso un processo di riflessione critica su di essa²⁹⁶. Questo concetto, fondamentale per comprendere i meccanismi di apprendimento, mette in evidenza l'importanza di analizzare e attribuire significato agli eventi vissuti per trarne lezioni utili. La riflessione, dunque, diventa il ponte che collega l'esperienza al sapere, trasformando ciò che viviamo in un'opportunità di crescita personale e collettiva. Dewey esplora il ruolo della riflessione come strumento per trasformare l'esperienza in conoscenza significativa²⁹⁷. In questo stesso orizzonte teorico si colloca Jerome S. Bruner²⁹⁸, il quale ha sottolineato il ruolo centrale della narrazione come strumento privilegiato per organizzare e rielaborare l'esperienza. Secondo Bruner, la narrazione non solo consente di dare un ordine agli eventi, ma permette anche di reinterpretarli, conferendo loro significati nuovi e profondi. Attraverso la narrazione, gli individui rielaborano le proprie esperienze, collegandole alla propria identità e al contesto culturale. Nei suoi testi Bruner evidenzia come la narrazione sia un elemento chiave per costruire conoscenza, poiché consente di trasformare le esperienze personali in strumenti educativi e culturali²⁹⁹. In questo senso, i musei di narrazione incarnano perfettamente le teorie di Dewey e Bruner: essi non trasmettono semplicemente sapere, ma stimolano una riflessione attiva che trasforma l'esperienza in conoscenza. La narrazione diventa così lo strumento per costruire legami significativi tra esperienza, memoria e apprendimento, rivelando il potenziale educativo e culturale di ogni percorso narrativo. Nondimeno, i musei di

²⁹⁶ P. Sposetti, G. Szpunar, *Professione educativa e documentazione. L'educatore che scrive: un professionista riflessivo nel contesto della pratica*, Edizioni Junior, Torino 2018.

²⁹⁷ J. Dewey, *Democrazia e educazione*. Trad. di Mario M. Rossi. Firenze: La Nuova Italia, 1949; J. Dewey, *Esperienza e educazione*. Trad. di Aldo Visalberghi. Milano: Edizioni di Comunità, 1954.

²⁹⁸ Jerome Bruner, nato a New York nel 1915, è stato uno psicologo e un influente educatore, noto per i suoi studi sul processo di apprendimento. Ha sostenuto che l'apprendimento non fosse un atto passivo, ma un processo attivo, in cui le persone costruiscono attivamente la loro conoscenza. Nel suo libro *The Process of Education* (1960), Bruner affermava che l'insegnamento dovesse concentrarsi sul come gli studenti apprendono, piuttosto che sui contenuti da trasmettere. È noto per aver introdotto il concetto di "scaffolding", ovvero il supporto temporaneo che un adulto offre a un bambino mentre impara. Le sue idee hanno trasformato il modo in cui si pensa all'educazione, promuovendo metodi che valorizzano la curiosità e l'esplorazione.

²⁹⁹ J. S. Bruner, *La mente a più dimensioni*. Trad. di Maria Cristina Nascimbeni, Laterza, Bari 1988; J. S. Bruner, *La cultura dell'educazione*. Trad. di Marco Bosonetto, Feltrinelli, Feltrinelli 1997.

narrazione realizzano appieno il fenomeno complesso e multilivello del fare-storie, identificato da Cometa come «comportamento specie-specifico dell'*Homo sapiens*³⁰⁰» e delle sue «“funzioni” che fanno della *narrazione* un fenomeno che serve il *bios* e presumibilmente continuerà a servirlo nonostante ogni trasformazione: dall'oralità alla scrittura, dalla medialità alla multimedialità³⁰¹».

Gli spazi museali di Studio Azzurro sono, infatti, “habitat narrativi” dove frammenti di storie favoriscono un approccio esperienziale e il linguaggio interattivo valorizza le condizioni di dialogo e partecipazione. «Si vede nel dialogo instaurato con i volti il tentativo perseguito da Studio Azzurro di rispettare la partecipazione e la testimonianza d'altri, e il tentativo di tradurle in immagine che ha in sé lo spirito della narrazione³⁰²». Questo approccio drammaturgico alla gestione dello spazio fisico e delle componenti virtuali crea una sceneggiatura che coinvolge profondamente i visitatori. Il concetto di narrazione non si limita a essere un semplice strumento per trasmettere informazioni, ma si configura come un'esperienza immersiva. In diverse installazioni, le testimonianze si intrecciano in un ricco tessuto narrativo di voci, dove le *storie di vita* e di memoria emergono attraverso sequenze strutturate. Questo approccio crea un ambiente in cui la narrazione accompagna l'esperienza museale, rendendo comprensibile e accessibile il racconto storico.

L'allestimento museale diventa un veicolo narrativo che valorizza la storia attraverso l'uso di strumenti multimediali, installazioni evocative, filmati e registrazioni sonore. Questi elementi, insieme, suggeriscono percorsi ed episodi storici. La narrazione non si limita a descrivere oggetti o fatti, ma si concentra sulle persone e sulle loro storie.

La tecnica della narrazione che riconduca alle persone e alle loro storie pare la più opportuna modalità per creare un percorso tra i materiali carico di una emozione che aiuti a contestualizzare le dinamiche della diversità. Si esclude naturalmente l'idea di un museo tradizionale di bacheche e pannelli didattici.

³⁰⁰ M. Cometa, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017, p.32.

³⁰¹ *Ibid.*

³⁰² R. Diodato, *L'incontro col volto*, pp. 108-111 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.110.

Museo Lombroso - 2006

Gli spazi espositivi si presentano come luoghi di storie, composti da frammenti narrativi che offrono una pluralità di *punti di vista*. La narrazione si rivela attraverso immagini e disegni che si compenetrano, creando stratificazioni orizzontali che restituiscono una visione complessa e sfaccettata delle vicende raccontate. Le narrazioni vengono attivate dal gesto della mano che «nelle opere di Studio Azzurro condensa metonimicamente la lunga traiettoria dell'evoluzione culturale umana che dal gesto dà vita alla parola, al linguaggio³⁰³».

Non è dunque un museo di tesi, di Storia, ma è piuttosto un luogo di storie, un insieme di frammenti narrativi che mostra una pluralità e ricchezza di punti di vista piuttosto che ostentare una classificazione e un unico inquadramento. [...] Sono stati individuati alcuni nodi concettuali che si dispongono a varie narrazioni. Si rivela così la sua narrazione attraverso una sequenza di immagini che si compenetrano in una stratificazione orizzontale. Sulla parete adiacente, invece, disegni e immagini dei bambini prodotti in appositi workshop che ci restituiscono la maternità da un altro punto di vista: il rapporto vissuto con le madri visualizzato dagli stessi bambini. Il visitatore, di fronte a questa sfilata di personaggi, è invogliato a scoprirne la provenienza e la destinazione. Se si avvicina la mano ad uno qualsiasi dei soggetti, come a fermarlo, esso si blocca volgendosi immediatamente in fronte al suo interlocutore. Questo comincia a raccontare la sua storia - di pellegrinaggio, e lo farà nella sua propria lingua di provenienza, o di emigrazione - che dura tutto il tempo in cui la mano trattiene l'immagine. Questo contatto definisce una prima modalità relazionale: il gesto del fermare e del trattenere la figura video proiettata mostra un'intenzione di comunicazione, di scambio che coinvolge lo spettatore nel racconto mimico del personaggio interpellato.

Museo di Betlemme - 2008

La narrazione può anche rafforzarsi attraverso l'architettura museale, che guida il visitatore in un viaggio coerente e complesso alla scoperta delle storie custodite. Il percorso espositivo diventa così un orizzonte di scoperte capace di riflettere l'identità di un luogo o di una comunità.

³⁰³ V. Gallese, *La mano e il corpo: gesto ed espressione creativa*, pp. 212-215 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.212.

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. 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. Narrazione che 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.

Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera – 2010

Le narrazioni si sviluppano attraverso un percorso tematico in cui la componente audiovisiva e interattiva funge da strumento di approfondimento e comprensione dei reperti.

La forma narrativa sarà il modo privilegiato per coinvolgere il pubblico, in un continuo spostamento da osservatore ad attore in un racconto assolutamente aderente alla storia ma fatto di storie di cui il visitatore sarà partecipe spostando il proprio punto di vista a volte distaccato e passivo ad un punto di vista emozionante e coinvolgente. Obiettivo della prima tappa è quello di avviare il progetto ed il suo contenuto narrativo mediante le storie e le testimonianze della gente.

Museo della geografia - 2013

Anche nei musei più tradizionali, la narrazione si evolve per offrire un'esperienza avvolgente, dove ogni set espositivo si presenta come autosufficiente e concluso in sé stesso, ma che, nel flusso della visita, ricostituisce un'unità narrativa uniforme e logica. L'obiettivo è coinvolgere il pubblico, trasformandolo da semplice osservatore ad attore all'interno del racconto.

Alcuni progetti di installazioni museali utilizzano architetture particolari, come rampe o proiezioni immersive per narrare i mutamenti e le diversità di temi specifici. Questi spazi si trasformano in affreschi comunicativi, dove il rigore metodologico si unisce all'attenzione poetica.

Le nuove tecnologie come la realtà aumentata arricchiscono ulteriormente l'esperienza narrativa, permettendo alle opere d'arte e agli oggetti esposti di raccontare la loro storia in modo interattivo, senza alterare l'aspetto fisico dello spazio. Questo connubio di innovazione tecnologica e narrazione tradizionale offre un ambiente avvolgente, dove le proiezioni e i monitor dialogano con gli oggetti, raccontando le storie dell'umanità attraverso il tempo.

5.3.7. Percezioni sonore e visive

I musei progettati da Studio Azzurro sfruttano le percezioni sonore e visive per creare un ambiente multisensoriale. Gli spazi sono pensati per reagire e sollecitare le sensorialità multiple del visitatore, creando un'esperienza che va oltre la semplice osservazione e coinvolge anche l'ascolto e l'emozione condivisa³⁰⁴.

I musei progettati da Studio Azzurro utilizzano le percezioni sonore e visive per creare ambienti multisensoriali. Gli spazi sono pensati per reagire e sollecitare le sensorialità multiple del visitatore. Suoni e immagini non sono semplici accessori, ma elementi essenziali che arricchiscono e trasformano l'esperienza sensoriale. Le installazioni sono concepite come flussi immaginari di luce e suono, superfici luminose e mutevoli che interagiscono con l'ambiente circostante. Questi flussi sono alimentati da energie rinnovabili e accompagnati da suoni naturali. Le suggestioni musicali e i suoni ambientali, dai rumori di strada ai richiami della natura, creano un sottofondo sonoro sfumato. La musica e i suoni, provenienti da sorgenti ben distribuite, avvolgono il pubblico in un'atmosfera che varia a seconda delle circostanze.

In alcuni progetti, installazioni multimediali ricreano atmosfere tipiche della vita quotidiana, facendo rivivere al visitatore momenti significativi attraverso proiezioni e

³⁰⁴ Rielaborazione del tema Percezioni sonore e visive tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

suoni caratteristici. Le immagini e i suoni si uniscono per creare un corridoio di sensazioni che immerge lo spettatore nel clima di epoche passate, rendendo tangibile l'esperienza vissuta.

Suggerimenti musicali, poesie in dialetto giudaico-romanesco, voci di strada, rumori di carri e di animali da tiro, creano un sottofondo sfumatissimo di suoni che accompagnano il visitatore in questo percorso di passaggio. Le musiche, le voci e gli effetti provengono da diverse casse posizionate a soffitto. Il suono, avvolgente ed evocativo, viene dislocato lungo la scala in modo da ottenere un effetto a pioggia che crea profondità spaziale.

Museo ebraico di Roma - 2001

Il suono assume un ruolo centrale, narrando la complessità e l'articolazione delle diverse sonorità di un ambiente. Sbocchi sonori come crepitii, riverberi e scrosci, emessi da dispositivi acustici, avvolgono lo spettatore in una esperienza immersiva, completata da elementi sensoriali aggiuntivi che arricchiscono la percezione del luogo.

Sono installazioni multimediali che hanno la funzione di restituire delle atmosfere tipiche della vita e della cultura operaia. Il loro potere immersivo (investono infatti una parte dell'ambiente espositivo con le immagini e le sonorità) farà rivivere con partecipazione alcuni momenti abituali come ad esempio l'attraversamento della città, a piedi, in bicicletta, in corriera, per recarsi al lavoro. Sono piccole particelle esperienziali che permettono di essere dentro e non all'esterno di un momento della vita della fabbrica e della città che la ospita.

Museo dell'industria e del lavoro di Sesto San Giovanni - 2002

Percorsi sonori interattivi distribuiscono suoni, musiche e voci lungo il cammino accompagnando il visitatore in un viaggio narrativo. Strutture con sensori di presenza riproducono testi parlati, trasmettendo informazioni evocative sul contesto storico e culturale, arricchendo l'esperienza con elementi sonori. Questi suoni, combinati con effetti luminosi, disegnano suggestive trame visive sugli spazi circostanti.

Grande importanza, in questo progetto, viene data anche al suono che in linea con l'emozione delle immagini, sarà suggestivo e teso a narrare, la complessità e l'articolazione delle diverse sonorità di questo ambiente, con svariati effetti di "suoni concreti". Sbuffi, crepitii, riverberi e scrosci, saranno emessi da casse acustiche, fra cui un sub---woofer, molto efficace per restituire l'impressione degli elementi naturali, grazie all'emissione di frequenze più basse. Le casse saranno dislocate in vari punti nello spazio e avvolgeranno lo spettatore in un'atmosfera sonora, unica e totalmente immersiva. Allo stato attuale del progetto, si potrebbe pensare anche, per completare il coinvolgimento sensoriale degli spettatori, a una presenza nello spazio, di una "regia olfattiva" che narri della magia di questo luogo, attraverso l'uso di altri sensi. L'alternanza dell'odore della legna trasformata in carbone, della combustione e della fusione dei minerali e il caratteristico sentore del metallo e la sua ossidazione sarà un'esperienza indimenticabile per lo spettatore che visiterà di persona il museo.

Museo Ferro Ghisa - 2007

Suoni, musica e voci fungono da soglie per il passaggio da un'esperienza all'altra, creando ambienti immateriali in cui il visitatore si avventura, trasportato attraverso epoche e atmosfere diverse. Questo percorso sonoro e visivo guida il pubblico in un viaggio sensoriale attraverso il tempo e lo spazio.

Il linguaggio pensato nella composizione musicale per questa installazione dovrà essere quello della suggestione, basata sull'utilizzo di sonorità prodotte da strumenti che in varie forme rappresentano il luogo e la cultura delle popolazioni che nei secoli hanno avuto contatto con questa terra. Questa suggestione non ha carattere filologico bensì di evocazione di elementi naturali, quali terra, aria, vegetali, minerali insieme alla presenza umana che con il suo agire nel corso del tempo ha lasciato tracce nei manufatti e nell'ambiente.

Museo archeologico Pani Loriga - 2008

L'approccio olistico di Studio Azzurro crea spazi che favoriscono la risonanza locale, l'inclusione e la socialità, trasformando gli ambienti in luoghi di riflessione e scambio culturale. I flussi di immagini e suoni sospesi creano percorsi narrativi che attraversano gli spazi, combinando tematiche diverse in una spirale di suggestioni visive e sonore. In alcune idee progettuali la narrazione scientifica si intreccia con linguaggi fisici e

virtuali. Le installazioni multimediali, come sinfonie di immagini e suoni, rivelano insediamenti umani e paesaggi naturali, esplorando il rapporto tra l'uomo e il territorio.

Questo spazio di raccordo funge da camera di decompressione per passare da un tema all'altro, da un periodo storico all'altro, da un sistema di conoscenza diverso dall'altro. I suoni, la musica, le voci, arti leggere ed immateriali fungono da soglie per il passaggio da una esperienza all'altra. Nell'androne, suoni di passi, richiami e ordini precisi, squilli di tromba creano un ambiente immateriale, nel quale avventurarsi, fatto dell'intangibilità della materia acustica. Una membrana sonora permeabile che lentamente ci porta nel XIX secolo.

Museo Ventimiglia - 2009

L'illuminazione, studiata per valorizzare le opere esposte, arricchisce l'esperienza scenografica e crea ambienti più adatti alla fruizione. La luce, calibrata con attenzione, esalta la monumentalità delle opere e ne rivela i dettagli. L'oscuramento controllato degli spazi permette di calibrare al meglio le luci, creando ambienti suggestivi che amplificano l'esperienza visiva e sensoriale complessiva.

5.4. La categoria EDUCAZIONE E DEMOCRAZIA

Tra le categorie emerse dall'analisi tematica dei progetti dei musei non realizzati di Studio Azzurro, quella di "educazione e democrazia" si rivela particolarmente significativa nel fornire risposte alla domanda di ricerca: *“attraverso quali approcci e strumenti di mediazione i musei di Studio Azzurro conservati nell'archivio dei progetti non realizzati innescano processi di partecipazione culturale, e in che modo questa partecipazione attiva favorisce l'esperienza estetica?”* Come evidenzia Giordana Szpunar³⁰⁵, l'esito politico del rapporto individuo-ambiente delineato da Dewey è la sua teoria della democrazia, intesa non solo come sistema politico, ma come un autentico *modo di vita*. Spadafora, citato sempre da Szpunar, inoltre, individua nella relazione tra filosofia, educazione e politica «il nodo cruciale della filosofia

³⁰⁵ G. Szpunar, *Ricostruire la filosofia. Il rapporto individuo-ambiente nel pensiero di John Dewey*, Aracne, Roma 2004.

deweyana»³⁰⁶, sottolineando come il rapporto processuale tra soggetto e oggetto abbia profonde implicazioni per la visione politica di Dewey.

Quello che qui interessa evidenziare è proprio il rapporto inscindibile tra democrazia e educazione, in cui la prima esalta e realizza la natura di “partecipante” dell’individuo. In questa prospettiva, la democrazia non è semplicemente un insieme di norme o istituzioni, ma un’esperienza che dà pieno significato alla partecipazione attiva del singolo. È proprio su questo aspetto che si innestano assonanze profonde con i progetti di Studio Azzurro, dove anche il visitatore è concepito non come un osservatore passivo, ma come un partecipante attivo, coinvolto in un dialogo continuo con l’opera, l’ambiente e gli altri.

Le tematiche emerse dall’analisi dei progetti di Studio Azzurro legate alla categoria di educazione e democrazia – apprendimento, esperienza emozionale, partecipazione, accessibilità, punti di vista – rispecchiano molti dei principi fondanti il pensiero deweyano. Questi elementi non solo rivelano la centralità del concetto di esperienza nella costruzione della conoscenza, ma sottolineano anche l’importanza di creare contesti aperti, inclusivi e partecipativi, dove l’individuo possa sentirsi parte di un processo condiviso.

Tale corrispondenza tra i temi di Dewey e quelli di Studio Azzurro rafforza la validità della prospettiva ermeneutica adottata. La filosofia deweyana, con il suo approccio integrato tra educazione, democrazia e partecipazione, offre una chiave di lettura importante per comprendere e interpretare il significato profondo delle categorie emerse dall’analisi. Al tempo stesso, i progetti di Studio Azzurro offrono un esempio concreto di come questi principi possano tradursi in spazi e pratiche capaci di coinvolgere attivamente il pubblico, trasformando l’esperienza museale in un laboratorio di cittadinanza attiva.

Nei progetti di Studio Azzurro, il corso esperienziale non è solo una questione di sviluppo individuale, ha anche un impatto profondamente politico. In una società

³⁰⁶ G. Spadafora, *La relazione filosofia-educazione-politica: il nodo cruciale della filosofia deweyana*, in G. Spadafora, (a cura di), *John Dewey. Una nuova democrazia per il XXI secolo*, Anicia, Roma 2004, cit. pp. 69-78.

democratica, la capacità di comprendere e relazionarsi con gli altri è essenziale. L'esperienza estetica, "correttamente alimentata", secondo Dewey, può offrire uno spazio in cui questa comprensione può fiorire. Attraverso l'arte, si esplorano le diverse sfumature dell'esperienza umana, si sviluppa l'empatia e si costruiscono connessioni che superano le barriere culturali, sociali ed economiche. L'arte diventa così un potente strumento di coesione sociale e un motore per una cittadinanza attiva e consapevole. L'arte e l'estetica non solo riflettono il mondo com'è, ma lo interrogano, lo criticano e immaginano come potrebbe essere diverso. In una democrazia, questo ruolo critico dell'arte è fondamentale per mantenere la società. Attraverso l'arte, si possono mettere in discussione le strutture di potere esistenti, promuovendo un cambiamento che è radicato nella consapevolezza e nella partecipazione collettiva. Un cittadino educato 'estheticamente' è in grado di andare oltre la superficialità, di analizzare criticamente la realtà e di prendere decisioni ponderate.

Quanto sopra descritto trova piena espressione nelle istituzioni museali, che oggi si configurano non solo come un luogo di conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, ma anche come un presidio di democrazia e uno spazio di cittadinanza attiva. Il museo diventa così un punto di riferimento per il dialogo interculturale, l'educazione ai valori democratici e la partecipazione consapevole dei cittadini alla vita collettiva. In questa prospettiva, esso non si limita a custodire il passato, ma si proietta nel presente come un laboratorio capace di favorire il confronto, la riflessione critica e l'inclusione sociale³⁰⁷. Come sottolinea a tal proposito Chiara Parisi³⁰⁸, il museo ha attraversato nel tempo trasformazioni significative, adattandosi ai mutamenti della società che lo circonda. L'attuale ridefinizione del concetto di "Museo" riflette questa continua evoluzione, evidenziando il ruolo sociale, oltre a quello culturale, che esso riveste³⁰⁹. La cultura, infatti, è un presupposto fondamentale per la democrazia ed è

³⁰⁷ S. Bodo; A. C. Cimoli, *Il museo necessario. Mappe per tempi complessi*, Nomos edizioni, Varese 2023.

³⁰⁸ C. Parisi, *Musei e democrazia culturale: tra parità ed inclusione verso l'abbattimento delle barriere sociali*, 2024. In: (<https://sfera.unife.it/handle/11392/2532374?mode=complete>).

³⁰⁹ Per la realizzazione di una ricognizione della letteratura scientifica sul tema è stata utilizzata la principale banca dati statunitense di scienze dell'educazione, ERIC Education (<https://eric.ed.gov/>), che raccoglie articoli di ricerca internazionale.

patrimonio collettivo. La “Convenzione culturale europea³¹⁰” ci ricorda che la cultura è essenziale per promuovere la comprensione reciproca e il rispetto della diversità. Hagmayr e Fröschl³¹¹ indagano il potenziale dei musei nel promuovere la partecipazione democratica e nel contribuire a garantire il futuro della democrazia. Secondo questi autori, il *Museum Arbeitswelt* di Steyr, in Austria, ad esempio, rappresenta un modello significativo di come i musei possano svolgere un ruolo attivo nell’educazione civica. Aperto nel 1987, questo museo integra da sempre l’educazione civica nel suo approccio educativo. Un elemento centrale di questa missione è il *Politikwerkstatt*, un laboratorio politico che funge da ambiente di apprendimento per persone di tutte le età, offrendo loro l’opportunità di apprendere, discutere e riflettere sulla democrazia. Oltre al *Politikwerkstatt*, il museo include anche il “Tunnel della Memoria”, un ulteriore spazio educativo che mira a stimolare la consapevolezza storica e il pensiero critico. Thoilliez, Esteban e Reyero³¹² esplorano il ruolo educativo di spazi non convenzionali come memoriali, musei e biblioteche nell’educazione civica, sottolineando come queste istituzioni possano fungere da luoghi di apprendimento al di fuori dei contesti scolastici formali. Sebbene l’educazione civica non sia sempre esplicitamente inclusa nei curricula scolastici, può essere trasmessa attraverso pratiche non didattiche in ambienti diversi. Gli autori analizzano l’importanza, la portata e le responsabilità etiche, politiche ed estetiche di ciascuno di questi spazi, evidenziandone il valore educativo. Nel loro articolo *Rooted in the Past, Active for the Future: Museums and Inspiring a New Generation of Citizens*, Paynter, Zuleta, Rebolledo, Bascuñán, Marishane ed El Khamlichi esplorano il ruolo cruciale dei musei nella formazione di cittadini attivi e consapevoli. Gli autori sottolineano come queste istituzioni, grazie alla loro capacità di mettere in relazione passato e

³¹⁰ La Convenzione culturale europea stipulata nel 1954 e approvata dall’Assemblea federale nel 1962 è il fondamento della collaborazione europea in materia di cultura, formazione, gioventù e sport. I 47 Stati membri del Consiglio d’Europa hanno aderito a questa Convenzione, che è stata firmata anche da Bielorussia, Santa Sede e Kazakistan, che non fanno parte del Consiglio d’Europa.

³¹¹ M. Hagmayr; F. Fröschl, *Democracy Needs Democratically-Engaged Citizens. The Politics Workshop (Politikwerkstatt) at the Museum Arbeitswelt as Learning Environment for Civic Education*, *Journal of Museum Education*, v48 n3 p283-292, 2023.

³¹² B. Thoilliez; F. Esteban; D. Reyero, *Civic Education through Artifacts: Memorials, Museums, and Libraries*, *Ethics and Education*, v18 n3-4 p387-404, 2023.

presente, possano essere strumenti potenti per promuovere una cittadinanza partecipativa. In particolare, l'articolo evidenzia che, per formare nuovi cittadini, è essenziale studiare non solo i successi, ma anche le sfide affrontate in contesti di democrazia imperfetta o inesistente³¹³. Attraverso l'analisi di tre istituzioni museali che operano in società segnate da dittature recenti, gli autori dimostrano che, sebbene ogni esperienza sia unica e contestualizzata, esiste una lezione comune: i cittadini attivi devono essere informati dal passato, ma l'impatto dei musei si concretizza solo quando riescono a coinvolgere i giovani sui temi urgenti e rilevanti per le loro vite.

Tornando nello specifico dell'interpretazione ermeneutica dei risultati dell'analisi tematica, la categoria "Educazione e democrazia" evidenzia proprio il ruolo dei musei come spazi di apprendimento inclusivo e partecipativo, dove l'educazione diventa uno strumento per promuovere i valori democratici. In un contesto in cui i musei non sono più semplici depositi di oggetti, la partecipazione gioca un ruolo fondamentale nel creare esperienze educative. In questi spazi i visitatori sono incoraggiati a esplorare, ricercare e scoprire, partecipando in prima persona alla costruzione della conoscenza. Non si tratta solo di ricevere informazioni, ma di vivere un'esperienza emozionale che stimola la riflessione critica e il coinvolgimento. La fruizione museale si trasforma così in un percorso di crescita, dove ogni individuo diventa un "visit-attore", protagonista di un'esperienza che lo invita a interagire con le opere, con lo spazio e con gli altri visitatori.

Nei progetti dei musei non realizzati contenuti nell'archivio di Studio Azzurro, l'educazione museale è pensata per essere accessibile a tutti, indipendentemente dall'età, dagli interessi o dalle competenze. I percorsi didattici sono progettati con attenzione, offrendo strumenti diversi e modulati in base alle esigenze dei vari gruppi di visitatori. In questo modo, ogni individuo può trovare il proprio modo di entrare in contatto con i contenuti, sviluppando una comprensione del contesto culturale. Un aspetto centrale di questo approccio è la creazione di ambienti sensibili, che affrontano tematiche attuali facendo dialogare informazione ed emozione. La conoscenza nasce

³¹³ B. Paynter et al., Rooted in the Past, Active for the Future: Museums and Inspiring a New Generation of Citizens, *Journal of Museum Education*, v43 n2 p137-147, 2018.

così da un processo partecipativo, che fonde informazioni, esperienze personali e riflessioni critiche, generando una consapevolezza collettiva e condivisa.

I progetti museali oggetto di analisi si configurano così come spazi di formazione permanente e di dialogo democratico. Questi luoghi diventano veri e propri laboratori di democrazia, in cui arte e tecnologia si fondono per offrire un'esperienza educativa di qualità, che prepara i visitatori a essere cittadini consapevoli e partecipativi in una società democratica.

Si riporta di seguito la tabella che sintetizza i temi principali della categoria “Educazione e democrazia”. I diversi cluster individuati rappresentano le aree tematiche emerse nell'analisi.

CATEGORIA	TEMI
Categoria 3 Educazione e democrazia	Cluster n. 1: Apprendimento Cluster n. 2: Esperienza emozionale Cluster n. 3: Partecipazione Cluster n. 4: Accessibilità Cluster n. 5: Punti di vista

Tabella 9. Tematiche della categoria “Educazione e democrazia”.

5.4.1. L'analisi interpretativa della categoria “Educazione e democrazia”

Nel presente paragrafo, come per le due precedenti categorie, si riporta per ciascuna tematica emersa una descrizione narrativa che evidenzia come essa sia stata declinata nei diversi progetti museali. La presentazione comprende estratti testuali significativi, la ‘voce dei progetti’, che vengono riportati per illustrare e sostenere le descrizioni delle tematiche. Questi estratti servono a mettere in luce le sfumature e le specificità con cui ogni tematica è stata affrontata, rivelandone le connessioni intrinseche. L'obiettivo è di restituire una visione coerente e approfondita dei progetti museali,

trattandoli come narrazioni complesse e stratificate, in cui le diverse tematiche assumono un ruolo centrale.

5.4.2. Apprendimento

Le installazioni interattive e le esperienze multisensoriali permettono ai visitatori di immergersi in un viaggio di scoperta che va oltre l'osservazione, promuovendo una conoscenza profonda e personale delle opere esposte. Questo processo didattico interdisciplinare integra arte, tecnologia e narrazione, creando un immaginario collettivo condiviso che arricchisce sia l'individuo sia la comunità. Le aule didattiche e i laboratori offrono ambienti inclusivi e stimolanti, facilitando una formazione continua e coinvolgente per tutte le età³¹⁴.

La predisposizione delle condizioni oggettive che facilitano l'esperienza educativa si basa su un approccio all'apprendimento che stimola la ricerca personale e la partecipazione. Le installazioni interattive e le esperienze multisensoriali ideate da Studio Azzurro permettono ai visitatori di immergersi in un percorso di conoscenza in cui «l'esperienza compiuta da un fruitore cooperante e a diverso titolo attivo è un'esperienza intensa e rigenerante, formativa (nel senso della *Bildung* individuale) e critica (nel senso del rafforzamento dell'autonomia del giudizio). Essa resta tuttavia un'esperienza essenzialmente riflessiva³¹⁵». Si tratta di un processo didattico transdisciplinare e multimodale che integra arte, tecnologia, interpretazione e interattività, creando un immaginario di narrazione collettivo e condiviso che arricchisce sia l'individuo sia la comunità. In particolare, i percorsi museali, le aule didattiche e i laboratori progettati all'interno dei musei di Studio Azzurro offrono ambienti inclusivi e stimolanti, che favoriscono e accompagnano il “godimento dell'esperienza” estetica.

Prima di approfondire le tematiche legate alla categoria “Educazione e democrazia”, è fondamentale richiamare il concetto di godimento estetico così come delineato da

³¹⁴ Rielaborazione del tema Apprendimento tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

³¹⁵ P. Montani, *Tecnologie della sensibilità, Estetica ed immaginazione interattiva*, Cortina Editore, Milano 2014, p. 148.

Dewey, indispensabile per comprendere appieno l'esperienza proposta dai percorsi museali. Come scritto in *Arte come esperienza*, il godimento di un'esperienza estetica deriva dalla sua capacità di coinvolgere completamente l'individuo, permettendogli di vivere il momento presente con intensità e pienezza. Dewey descrive questo come una forma di appagamento profondo, che va oltre il piacere superficiale e si radica nella soddisfazione di vedere un'attività o un'esperienza giungere a compimento. Questo tipo di godimento è qualitativamente diverso dal piacere momentaneo e fugace, in quanto è legato alla realizzazione di una connessione armoniosa tra individuo e ambiente, ossia tra individuo e il suo mondo circostante.

Un'esperienza ha uno schema e una struttura, perché non è semplicemente un alternarsi di azioni e passioni, ma consiste in una relazione tra tali elementi. [...] L'azione e la sua conseguenza debbono essere congiunte nella percezione. Questa relazione è quella che dà significato: afferrarla è l'obiettivo di ogni intelligenza³¹⁶.

Il godimento estetico implica una partecipazione attiva e consapevole dell'individuo, che si immerge nell'esperienza e ne apprezza ogni aspetto. Questa immersione richiede una certa predisposizione mentale, un'apertura all'esperienza e una capacità di percezione sensibile. Dewey sottolinea l'importanza della sensibilità estetica, che può essere coltivata attraverso l'educazione e la pratica, permettendo agli individui di vivere esperienze più ricche e gratificanti. Occorre tuttavia saper riconoscere il contenuto significativo di un'esperienza, perché non tutte sono *una esperienza*:

La portata e il contenuto delle relazioni misura il contenuto significativo di un'esperienza. [...] L'esperienza è limitata da tutte le cause che interferiscono con la percezione delle relazioni tra il fare e il subire. Vi può essere interferenza per un eccesso dal lato dell'agire o per un eccesso dal lato del subire. Lo squilibrio da uno dei due lati offusca la percezione delle relazioni e lascia l'esperienza parziale e contraffatta, con un significato meschino o falso. Zelo di fare, brama d'azione, lasciano molte persone, specialmente in questo ambiente umano frettoloso e impaziente in cui viviamo, con esperienze di una pochezza quasi incredibile, tutte alla superficie. Nessuna esperienza ha possibilità di completarsi perché qualcos'altro è subentrato così frettolosamente. Quel che viene detto

³¹⁶ J. Dewey, *Art as experience*, New York, Minton Balch & Company, 1934. Trad. it., J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1995, pp. 53-54.

esperienza diviene così disperso ed eterogeneo da meritare a stento il nome. [...] Nulla si radica nella mente quando non c'è equilibrio tra il fare e il subire³¹⁷.

È quindi necessario predisporre al meglio le condizioni oggettive per facilitare esperienze educative. L'approccio di Dewey implica che l'educatore deve essere attento alla scelta delle esperienze presenti, assicurandosi che siano ricche di opportunità per esperienze future. Bisogna allenare la sensibilità estetica, «altrimenti non vi è percezione, ma riconoscimento³¹⁸». E il semplice riconoscimento non «implica nessuna agitazione dell'organismo e nessuna commozione interiore», mentre invece un atto di percezione «si effettua per mezzo di onde che si estendono in successione attraverso l'intero organismo»:

La percezione è un atto di emissione di energia allo scopo di ricevere, e non il contenimento di un'energia. Per immergerci in un'oggetto determinato dobbiamo prima tuffarci in esso. Quando siamo soltanto passivi rispetto a una scena, questa ci sopraggiunge, e, per mancanza di un'attività correlativa, non percepiamo ciò che ci sommerge³¹⁹.

Dewey afferma che non c'è separazione tra l'atto del produrre e l'atto della percezione e del godimento. L'atto creativo e l'atto della percezione e del godimento sono intrinsecamente legati:

Per essere vivamente artistico un lavoro deve essere estetico, cioè concepito per il godimento di una percezione ricettiva³²⁰.

E, allora, ecco che cogliere la percezione estetica significa anche apprendere. Una folla di visitatori dentro una pinacoteca, al passo di una guida turistica che mostra qua e là particolari di quadri non percepisce, al massimo può interessarsi a un qualche quadro per un qualche suo specifico aspetto. Infatti:

Per percepire, uno spettatore deve creare la propria esperienza. E la sua creazione deve includere relazioni paragonabili a quelle a cui il produttore originale si è assoggettato. Esse non sono le stesse in senso letterale. Ma in colui che percepisce, come nell'artista, gli elementi che costituiscono la forma nel suo intero debbono essere ordinati, seppur non nei dettagli, con un processo uguale al

³¹⁷ *Ivi*, pp. 54-55.

³¹⁸ *Ivi*, p. 63

³¹⁹ *Ivi*, p. 64.

³²⁰ *Ivi*, p. 58.

processo di organizzazione che il creatore del lavoro ha consapevolmente sperimentato. Senza un atto di ricreazione l'oggetto non è percepito come opera d'arte. L'artista seleziona, semplifica, chiarifica, abbrevia e condensa secondo il suo interesse. Lo spettatore deve passare per queste operazioni secondo il suo punto di vista e il suo interesse. In entrambi si realizza un atto di astrazione, che è di estrazione di ciò che è significativo³²¹.

Le implicazioni educative di un'esperienza estetica sono profonde e multiformi. Partendo da tali premesse, diversi autori hanno sottolineato l'importanza del pensiero e dell'azione dello studioso americano in relazione allo sviluppo dell'educazione museale oggi, sia per l'influenza sui programmi e sulle attività di alcuni istituti museali, sia in termini più squisitamente teorici quali importanti premesse alla definizione delle caratteristiche dell'esperienza museale³²². Il portato filosofico e pedagogico di John Dewey ha posto le basi e fornito così le coordinate necessarie per la costruzione di spazi museali quali luoghi che uniscono la componente artistica alla dimensione conoscitiva ed educativa. Un principio, questo, che trova piena applicazione negli spazi ideati da Studio Azzurro e nella loro co-creazione con il pubblico: ambienti progettati per stimolare creatività, partecipazione attiva e capacità di rielaborazione – come tavoli interattivi e materiali manipolabili – offrono al visitatore un ruolo attivo nell'esperienza, trasformandolo da osservatore passivo a protagonista del processo educativo.

Questo coinvolgimento diretto non solo arricchisce l'esperienza individuale, ma contribuisce a creare un senso di crescita collettiva, un valore che Dewey attribuiva alla dimensione sociale dell'apprendimento. L'approccio di Studio Azzurro, infatti, supera la semplice fruizione per costruire spazi che uniscono la componente artistica alla dimensione educativa, dove l'esperienza estetica diventa una leva per il pensiero critico e la conoscenza. Attraverso l'innovazione tecnologica e la centralità del

³²¹ *Ivi*, p. 65.

³²² H. Cole, *Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums*, *American Association for State and Local History*, 1985; L. Dierking, *The Constructivist Museum*, *Journal of Education in Museum*, n. 16, 1995; G. Hein, *The Constructivist Museum*, in *Journal of Education in Museum*, n. 16, 1995; T. Hennes, *Exhibition Design for Communicating Science: The Role of Audience in Shaping Experience*, in *Curator: The Museum Journal*, 2002; J. Kroegel, *Museums, Education and Cultural Participation: John Dewey and the Constructivist Museum Movement*, Peter Lang 2012; M. Dallari, *Educare con l'arte. Teoria e pratica dell'educazione estetica*, Roma, Carocci 2016.

visitatore, gli ambienti di Studio Azzurro sembrano riflettere appieno l'idea deweyana di apprendimento come esperienza trasformativa e partecipativa.

Arrivando dall'area precedente il visitatore, che ha preso confidenza con il concetto di seguire una storia, si trova in un luogo in cui esse si possono costruire. Questo spazio del museo è infatti un vero e proprio laboratorio, particolarmente dedicato ai bambini, volto all'interpretazione, visualizzazione e rielaborazione delle Hikaye. Un tavolo interattivo occupa la sala. I bambini sono liberi di trattare ed elaborare tutto il materiale raccolto. Il tavolo è un dispositivo multimediale destinato a crescere man mano che viene consultato. Non solo è in grado di raccogliere materiali, documenti e testimonianze ma è anche capace di raccontare le sue stesse modalità di utilizzo. Ogni utente lascia una traccia del suo percorso che viene registrata e contribuisce a modificare i parametri di percezione dei bambini successivi. I bambini durante il percorso maturano un'esperienza sensibile intensa e radicata in grado di lasciare un solco profondo nella loro memoria: un alto coinvolgimento sensoriale lascia sempre dei vivi ricordi nella mente, ma vorremmo che il bambino si possa portare a casa anche un segno concreto del suo passaggio al Riwaya Museum, una traccia materiale del viaggio intrapreso. Abbiamo già sperimentato, con riscontri molto positivi, questa modalità di dialogo. Una foto, un disegno, un progetto realizzato all'interno di questa stanza-installazione-laboratorio viene selezionato, modificato, stampato e messo a disposizione del bambino che lo può portare a casa come segno tangibile dell'esperienza. È importante che le attività di laboratorio siano anticipate da sezioni educative (workshop).

Museo di Betlemme - 2008

L'apprendimento diventa così un viaggio conoscitivo, arricchito dalla possibilità di confrontarsi con tematiche complesse attraverso installazioni che stimolano la curiosità e l'immaginazione. Queste installazioni non si limitano a fornire informazioni, ma invitano i visitatori a esplorare, riflettere e ricomporre una propria visione del materiale esposto.

Il "Laboratorio", l'"Osservatorio e l'Archivio, come lasciano intendere i nomi sono le tre aree dove si possono sviluppare azioni sul tema del livello tematico su cui si sta operando. Il laboratorio è un luogo dove svolgere attività pratiche, piccole esperienze. L'osservatorio permette di guardare a distanza luoghi remoti in condizione di realtà aumentata, l'archivio infine permette di lasciare il frutto del proprio lavoro al museo, una

dimensione affettiva che trasforma il museo in qualcosa di personale e non distaccato dalle persone e dal territorio. [...] Scoprire un mondo è un'avventura fantastica anche se questo mondo è un mondo di scarti, di rifiuti. ciò ha poca ma anche molta importanza ma come spesso accade è l'esplorazione il suo atto l'azione di intraprendere qualcosa verso lo sconosciuto che attiva le curiosità, libera gli interessi scatena la fantasia. Un mondo da esplorare è una sfida che l'esploratore accetta e si prepara ad eseguirla con i sensi tutti attivati e attenti. Il tema dei rifiuti è un tema così complesso articolato e in divenire, che difficilmente, nel caso del progetto di un museo si può pensare ad una realizzazione tradizionale, un museo enciclopedico, un museo che contiene tutto, che si sostituisce alla scuola e dà risposte. Questo museo invece è un museo che pone interrogativi, che fa domande ai suoi visitatori, suggestiona, che lascia spazio ad una ampia ricerca personale che sollecita ordinando l'immaginario collettivo delle persone, che dà la possibilità, infine, di una formazione continua mettendo in rapporto il territorio con i propri abitanti.

Museo dei rifiuti - 2008

Un aspetto centrale è l'attenzione alla *ricerca personale*, che viene incoraggiata attraverso la consultazione libera e la partecipazione. In alcune idee progettuali, l'apprendimento è favorito da una sorta di archivio vivente che i visitatori possono arricchire con le loro esperienze e testimonianze, alimentando una memoria collettiva in continua evoluzione. In questo modo non solo è valorizzata l'individualità di ogni visitatore, ma viene anche amplificata la comprensione dei diversi temi.

Dove la modalità di conoscere, più che attraverso la somma di dati prelevati da un archivio digitale o da un organizzato data base, avviene, con la ritualità di un viaggio che vale l'avventura intraprendere e che porta verso un luogo unico, dove insieme ad altri, si potrà vivere un'esperienza conoscitiva collettiva. Così il visitatore, vivendo in prima persona lo spazio multisensoriale dell'installazione attivato dalla sua presenza, scoprirà di poter avere la possibilità di avviare attorno ad un'opera "emblema" la propria ricerca personale. Potrà, di fronte ad un grande oggetto rituale, iniziare ad ordinare un proprio immaginario collettivo, sentirà infine, di condividere momenti intensi ed originali di una propria formazione continua.

Museo Ferro Ghisa – 2007

Caratteristica di ogni progetto espositivo è che ogni mostra è affidata alla presenza di un “performer/testimone” una presenza reale e fisica, che è parte integrante della mostra stessa è che ne sarà chiave fondamentale, interpretativa e illustrativa della stessa, attraverso una sua breve iniziativa, attività o performance. Il Performer/Testimone, sarà un personaggio importante ed emblematico della cultura, delle arti, della musica, delle scienze, della finanza, dell’economia e perché no dello sport avrà diversi strumenti a disposizione oltre agli allestimenti virtuali della Galleria. Nell’area Laboratorio, il Testimone potrà disporre di uno spazio conferenze e di spazi laboratoriali, per attività divulgative e didattiche più specifiche.

La mappa non è una vera e propria Mappa, ma è concepita come indicazioni per migliorare le condizioni di visita da parte del visitatore, per renderla percettivamente unica e personale, per aggiungere valore al luogo fisico, diminuendo il pericolo che l’uso diffuso e continuato della virtualità, innesti un meccanismo di calo di interesse nella ripetitività dell’uso delle tecnologie e non permetta di far raggiungere al Museo il peso specifico sociale e culturale corretto, per accendere in modo efficace ed importante la presenza del Museo nella città.

L’idea su scala del singolo visitatore di permettere un processo di fidelizzazione attraverso una serie di strumenti individuali e collettivi raccolti tutti o in parte in un’apposita “Bisaccia del Visitatore”. La “Bisaccia” ritirabile all’ingresso nel settore “visita partecipata” contiene diverse cose che forniscono diverse possibilità di utilizzo, da quelle più semplici, come scrivere appunti, disegnare, fare dei giochi tematici e didattici singoli e collettivi, fino a quelle di esperienze più sofisticata, come l’uso di strumenti di realtà aumentata, unitamente alla possibilità di lasciare tracce e commenti, della visita, accessibili anche ad altri visitatori, nell’Archivio Incrementale del Museo, portarsi a casa alcune immagini e contenuti del Museo, avere infine, accesso alla community dei visitatori del museo avendone tutti i vantaggi possibili.

Museo Olimpico - 2006

Le videoinstallazioni, gli schermi mobili e le superfici olografiche sono utilizzati per rappresentare concetti complessi in modo visivamente accattivante, rendendo accessibili al più ampio pubblico anche le tematiche più complesse. Archivi interattivi e sistemi di registrazione personale permettono ai visitatori di rivisitare e condividere i contenuti anche dopo la visita, prolungando così l’esperienza educativa oltre il contesto fisico del museo. Nelle intenzioni delle idee progettuali, la visita al museo deve rappresentare un’opportunità di scoperta e apprendimento.

5.4.3. Esperienza emozionale

Le installazioni sono progettate per coinvolgere il pubblico non solo a livello cognitivo ma anche emotivo. Le percezioni visive e sonore sono orchestrate per creare un ambiente immersivo che amplifica l'impatto delle narrazioni. Questa esperienza multisensoriale rende l'apprendimento un processo emozionale ed esperienziale³²³.

Nella teoria estetica di John Dewey, le emozioni svolgono un ruolo essenziale. Dewey, ancora in *Arte come esperienza*, propone una visione dell'arte non come qualcosa di separato dalla vita quotidiana, ma come un'estensione della nostra esperienza vissuta. In questo contesto, le emozioni non sono reazioni isolate né fenomeni puramente interiori; al contrario, emergono come il risultato di un'interazione reciproca tra l'individuo e il suo ambiente. Esse rappresentano il filo conduttore che unisce percezione, azione e significato, contribuendo a trasformare un'esperienza ordinaria in un'esperienza estetica piena e significativa.

Le emozioni, per Dewey, non solo accompagnano l'esperienza estetica, ma le conferiscono unità e coerenza. Esse integrano i diversi momenti dell'esperienza, amalgamando forma, contenuto e significato in un tutto organico. Questo processo non si limita all'interiorità del soggetto, ma si estende al contesto, evidenziando la continuità tra l'individuo e l'ambiente. L'artista canalizza le proprie emozioni in forme espressive che non solo comunicano stati interiori, ma coinvolgono anche lo spettatore in un dialogo emozionale. Tale scambio rende l'opera d'arte un'esperienza estetica, capace di trascendere i confini del tempo e dello spazio, radicandola nella vita e nella cultura.

Questa concezione trova un'eco significativa nei progetti museali di Studio Azzurro, dove l'esperienza emozionale è posta al centro della relazione tra visitatore e ambiente espositivo. Come nell'estetica deweyana, le emozioni nei progetti di Studio Azzurro non sono mai fini a sé stesse, ma operano come catalizzatori di un'interazione attiva tra individuo e contesto museale. Le installazioni sensibili, immersive e partecipative proposte mirano a coinvolgere il visitatore non solo sul piano cognitivo, ma anche su

³²³ Rielaborazione del tema Esperienza emozionale tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

quello emotivo, generando esperienze che si configurano come autentici processi transazionali. Come scrive Paolo Rosa: «anche se in questo caso il media tecnologico esiste ancora – i personaggi e le loro reazioni sono generati dalle potenzialità del dispositivo tecnico – la sua presenza non diviene il fine, né il modello procedurale. Esso si trasforma in mezzo amplificante dell'emozione, tramite generativo di un'esperienza sensoriale rinnovata³²⁴». Nei progetti museali di Studio Azzurro, infatti, le emozioni diventano un ponte tra il visitatore e l'ambiente, creando uno spazio di dialogo in cui il soggetto non è mai spettatore passivo, ma parte integrante di un processo esperienziale condiviso. Questa centralità delle emozioni, tanto nella filosofia di Dewey quanto nella pratica artistica e museale di Studio Azzurro, sottolinea una visione comune: l'esperienza estetica non è un semplice evento isolato, ma un atto che unisce individuo e ambiente in una relazione reciproca e in costante evoluzione. In entrambi i casi, le emozioni agiscono come il nucleo trasformativo che dà significato all'esperienza e ne amplifica l'impatto, sia sul piano personale che sul piano collettivo. Le installazioni sono progettate per coinvolgere il pubblico non solo a livello cognitivo, ma anche emotivo. Questo perché «la nostra fruizione dell'opera d'arte è certamente mediata cognitivamente: la qualità della nostra esperienza estetica è influenzata dalla nostra cultura, dall'ambiente in cui siamo stati educati, dai canoni estetici, dal grado di expertise e familiarità che abbiamo nei confronti dell'opera di fronte a cui ci poniamo. Tuttavia, un quadro, un affresco, una scultura, un film o un'installazione multimediale derivano una parte consistente della loro connotazione estetica proprio in ragione della risonanza emozionale incarnata, della simulazione di azioni, sensazioni, ed emozioni che evocano in noi. La fruizione mimetico-corporea dell'opera d'arte è dunque una componente fondamentale dell'esperienza estetica, ne rappresenta il livello di base³²⁵». Le percezioni visive e sonore sono progettate per creare un ambiente immersivo che amplifica l'impatto delle narrazioni. Questa esperienza multisensoriale rende l'apprendimento un processo emozionale ed

³²⁴ P. Rosa, *En plein air*, in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.128.

³²⁵ V. Gallese, *La mano e il corpo: gesto ed espressione creativa*, pp. 212-215 in Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023, p.214.

esperienziale. L'interazione multisensoriale è al centro di questa esperienza: attraverso il format dei portatori di storie, ad esempio, gli spettatori hanno la possibilità di ascoltare racconti emozionali che trasportano nei vissuti. Un modo di procedere legato al processo del raggiungimento di un sapere, di un apprendimento. Questo di Studio Azzurro richiama alla mente l'idea di Dewey, secondo cui i fattori emotivi e cognitivi si intersecano e si compenetrano. Anche l'eventuale raggiungimento di un sapere si deve quindi alla capacità di muoversi in sintonia con le dinamiche di campo esperienziale: «il sapere implica il sentire, la gnoseologia implica un'estetica³²⁶».

Le installazioni sonore e visive, insieme a elementi tattili e olfattivi, creano percorsi che alternano momenti di riflessione e apprendimento a momenti di forte impatto emotivo. Questo approccio non solo cattura l'attenzione del visitatore, ma lo invita a esplorare il contenuto in modo personale e profondo, stabilendo un legame intimo con i temi trattati.

Anche in questa sezione, elementi unificanti daranno l'impressione di continuare la visita all'interno di un unico corpo museale, anche se articolato in diversi edifici, mantenendo percettivamente l'emozione di aggirarsi in un vasto archivio di reperti fisici, materiali, e di documentazioni di natura immateriale come la memoria, le testimonianze e i diari.

Museo Forte Sant'Elmo di Malta

L'idea che l'esperienza estetica debba coinvolgere l'intero spettro delle emozioni è qui realizzata attraverso l'uso di ambienti sensibili, dove le reazioni del visitatore – che siano di meraviglia, curiosità, o introspezione – diventano parte integrante dell'opera stessa. Le installazioni sono progettate per evocare una risposta emotiva che non solo arricchisce la comprensione dei contenuti, ma crea anche una mappa emozionale condivisa, in cui le memorie individuali e collettive si intrecciano.

L'ultima sala, infine, sarà dedicata alla ricomposizione e all'integrazione delle mappe emozionali emerse nel resto del percorso. Per rafforzare le componenti evocative ed esperienziali, introducendo l'aspetto del gioco,

³²⁶ G. Matteucci, *Il paradigma estetico-antropologico di Dewey: analisi e prospettive*, in J.-P. Cometti; G. Matteucci, *op. cit.*, p. 21.

proponiamo di consentire al visitatore di integrare la grande mappa relazionale attraverso i propri commenti e segnalazioni: un dispositivo tecnologico permetterà di zoomare le differenti sezioni della mappa e scrivervi sopra i propri ricordi, le proprie emozioni, segnare i luoghi importanti per la propria memoria.

Museo Magliano Alfieri - 2012

Il coinvolgimento emotivo è ulteriormente amplificato dal carattere partecipativo degli allestimenti, che invitano i visitatori a contribuire attivamente con le proprie storie e riflessioni. In questo modo, ogni visita diventa un'opportunità per arricchire e ridefinire il significato dell'opera.

Abbiamo perciò disegnato una serie di attraversamenti e di transizioni che permettano al visitatore di sentire fisicamente l'importanza della relazione con lo spazio e con il tempo. Le sette tappe, o "stazioni", corrispondenti ad altrettanti ambienti sensibili, saranno: le soglie, i confini, l'oppressione, lo spaesamento e l'orizzonte, per approdare infine a una nuova mappa costruita insieme da tutti coloro che incontrano le storie dei bambini, come la sinopia di una nuova comunità possibile.

Musei dei migranti - 2017

Il proposito è dunque quello di costruire un legame significativo e duraturo con i temi trattati, utilizzando l'emozione come veicolo principale per fissare le informazioni e rendere l'apprendimento un processo creativo. I visitatori non sono più solo destinatari passivi di contenuti, ma partecipanti attivi in un viaggio che unisce apprendimento, riflessione e coinvolgimento emotivo, trasformando ogni esperienza in un'esperienza estetica.

5.4.4. Partecipazione

L'esperienza partecipativa nei progetti museali è fondamentale per trasformare i visitatori in "visit-attori". Attraverso percorsi interattivi e l'uso di nuove tecnologie, i visitatori non solo osservano, ma co-creano l'esperienza museale, arricchendola con testimonianze e contributi personali. Sono promosse una formazione continua e un'interazione autentica, rendendo il museo uno spazio di dialogo e partecipazione attiva.

La fruizione collettiva e individuale promossa dai musei arricchisce la comprensione e il coinvolgimento del pubblico, trasformando ogni visita in un'esperienza emotivamente e intellettualmente significativa³²⁷.

La democrazia, considerata in senso deweyano non solo come una forma di governo ma come un vero e proprio modo di vivere, riconosce e promuove la partecipazione attiva dell'individuo alla vita della comunità. Essa non si limita a garantire diritti e doveri, ma mette in primo piano la dimensione sociale dell'essere umano, considerandola in una relazione continua con il contesto comunitario. In questo senso, il valore della partecipazione non è solo uno strumento politico, ma anche un'esperienza educativa che favorisce lo sviluppo della consapevolezza, della responsabilità e della capacità di dialogo dell'individuo. È proprio su questa natura sociale e partecipativa dell'uomo che si fonda il rapporto tra democrazia e educazione: entrambe hanno come scopo la formazione di cittadini attivi, consapevoli e capaci di contribuire al bene comune, facendo dell'apprendimento un elemento essenziale per la crescita personale e della società: «L'estensione nello spazio del numero di individui che partecipano a un interesse in tal guisa che ognuno deve riferire la sua azione a quella degli altri e considerare l'azione degli altri per dare un motivo e una direzione alla sua equivale all'abbattimento di quelle barriere di classe, di razza e di territorio nazionale che impedivano agli uomini di cogliere il pieno significato della loro attività³²⁸».

Nei progetti museali di Studio Azzurro, l'esperienza partecipativa è fondamentale nel trasformare i visitatori in "visit-attori", protagonisti attivi e coinvolti. Come osservava Paolo Rosa, facendosi portavoce delle istanze del gruppo, la loro arte «non fa politica, ma si fa politica, cioè produce autonomamente dalla politica un progetto di riconfigurazione dei comportamenti e delle sensibilità collettive, condizione necessaria per ripensare il futuro³²⁹». Attraverso percorsi interattivi e l'uso di nuove tecnologie, i visitatori non solo osservano ma co-creano l'esperienza museale,

³²⁷ Rielaborazione del tema Partecipazione tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

³²⁸ J. Dewey, *Art as Experience*, trad. it. *L'arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1951, p. 133.

³²⁹ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2019, p.187.

arricchendola con testimonianze e contributi personali. Quella di Studio Azzurro «non è arte tecnologica ma si fa tecnologia: non illustra e non ostenta la tecnologia in quanto tale, ma ne usa i dispositivi all'interno di un progetto poetico ed etico³³⁰». La fruizione dell'arte diventa partecipazione emotiva e intellettuale, dove il pubblico esplora e vive i contenuti a livello personale e collettivo.

Si richiede cioè attraverso un percorso a forte carattere interattivo, capace di comunicare anche in forma intuitiva, di attivare un'attenzione partecipativa, una risposta creativa in grado di condurre ad esperire i contenuti nel modo più proprio ed avvincente. Un coinvolgimento che deve poter smuovere le staticità della mente aprendo nuovi canali di sensibilità., sino a permettere di riscoprire, dentro di sé, i segni di antica bellezza pescati nell'immenso giacimento della nostra esperienza quotidiana, quasi sempre incomprensibili e dimenticati come una lingua sepolta.

Museo del Sud Africa – 2002

La partecipazione attiva consente di riscoprire segni di antica bellezza e conoscenze spesso dimenticate. Questo processo di riconoscimento e interazione è essenziale per far sentire il visitatore parte integrante e attiva del percorso espositivo, creando un “luogo di relazioni” dove l'incontro con altre persone arricchisce l'esperienza.

Il progetto “Il Fuoco di Leopoldo” vuole creare un luogo di relazioni “vere”, dove la fruizione di tecnologie non è nella solitudine del rapporto uomo---dispositivo ma si sviluppa in uno spazio dove l'incontro con altre persone e la visita di un luogo particolare e suggestivo, rende l'esperienza unica e irripetibile.

Museo Ferro Ghisa – 2007

Nel pensare questo progetto, immaginiamo come il Museo, attraverso i tre livelli di multimedialità possa divenire “luogo partecipativo” e generativo di una cultura che vive nel contemporaneo. Le caratteristiche incrementalì e partecipative presenti nel progetto, ne sottolineano la sua carica innovativa, evidenziando, con la possibilità di evolvere e di rinnovarsi, la sua capacità di sviluppare per gli utenti un processo di “formazione continua”.

³³⁰ Ivi, p.176.

Museo di Prato – 2011

In alcuni progetti di spazi museali contenuti nell'archivio del non realizzato, i visitatori possono lasciare testimonianze personali e interagire attraverso mezzi multimediali, integrati in percorsi tematici e georeferenziati, rendendo visibili le loro esperienze all'interno del museo.

Nel container i visitatori potranno lasciare le proprie testimonianze del territorio nei più diversi formati multimediali: potranno lasciare immagini, cartoline, vecchie cartine geografiche che verranno digitalizzate. Potranno inserire contenuti già digitali, testimonianze video, oppure potranno raccontare delle storie e registrarle. Il tutto verrà archiviato nella memoria del sistema ed il visitatore avrà un oggetto che identificherà le proprie testimonianze ed i propri contributi.

Museo della geografia - 2013

L'uso di dispositivi interattivi facilita un'esperienza di visita che integra metodi conoscitivi tradizionali con nuovi approcci, creando un ambiente in cui ogni visitatore si fa esploratore. In alcuni ambienti espositivi, l'esperienza è strutturata come una serie di scenografie teatrali, dove il visitatore diventa parte integrante dell'opera. Questo coinvolgimento emozionale trasporta il “visit-attore” in un viaggio sensoriale.

Il progetto si configura come una serie di “set” o meglio di “messe in scena” che rimandano idealmente ad un palcoscenico teatrale, sul quale il visitatore-spettatore non sta di fronte all'opera ma è “trasportato” emotivamente dentro di essa, rivestendo così il ruolo di visit-attore, da cui non ha un “punto di vista” bensì un “punto di vita”.

Museo del falso - 2013

La filosofia dei progetti enfatizza quindi la co-creazione e la partecipazione attiva del pubblico, trasformando il visitatore in un protagonista centrale.

5.4.5. Accessibilità

L'approccio all'accessibilità è basato sull'inclusione e la partecipazione attiva di tutti i visitatori, indipendentemente dalle loro abilità. Questo si riflette in vari musei attraverso

soluzioni innovative come commutatori linguistici, laboratori interattivi per bambini, *app* per seguire percorsi multimediali e leggi interattivi che offrono diverse modalità di fruizione. Per i non vedenti e non udenti, sono offerte visite tattili e film in lingua dei segni. L'uso di tecnologie avanzate come schermi tattili, sensori di movimento e realtà aumentata assicura che l'arte e la cultura siano esperienze accessibili e coinvolgenti per tutti³³¹.

Nei progetti museali di Studio Azzurro, l'accessibilità è basata sull'inclusione e la partecipazione attiva di tutti i visitatori, indipendentemente dalle loro abilità. Questo si riflette in vari progetti museali attraverso soluzioni innovative come commutatori linguistici, laboratori interattivi per bambini, *app* per seguire percorsi multimediali e leggi interattivi che offrono diverse modalità di fruizione. Per i non vedenti e non udenti, vengono offerte visite tattili e film in lingua dei segni italiana. L'uso di tecnologie avanzate come schermi tattili, sensori di movimento e realtà aumentata assicura che l'arte e la cultura siano esperienze accessibili e coinvolgenti per tutti.

L'accessibilità non si limita alla semplice rimozione delle barriere fisiche, ma si estende alla creazione di esperienze multisensoriali adattabili alle esigenze individuali dei visitatori. Il gruppo artistico realizza ambienti che rispondono e si adattano dunque alle differenti tipologie di visitatori, offrendo loro l'opportunità di interagire con l'arte e la cultura in modi nuovi.

Un'area a piano terra è adibita a laboratorio di gioco e di apprendimento legato ai temi affrontati nel museo, dedicato ai bambini per i quali sia prematuro l'approccio didattico sviluppato nella sala conferenze e proiezioni.

Museo di Monza – 2004

Una caratteristica peculiare di questa filosofia è l'attenzione all'accessibilità sensoriale. Per i visitatori con disabilità visive, i progetti presentano percorsi tattili che permettono di esplorare selezionati oggetti espositivi attraverso il senso del tatto, integrando l'esperienza con superfici e tavole termoformate. Allo stesso modo, per i visitatori con disabilità uditive, vengono proposte soluzioni come film in lingua dei

³³¹ Rielaborazione del tema Accessibilità tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

segni e visite plurisensoriali, che consentono di vivere l'arte in maniera completa e inclusiva.

Sono previsti per i non vedenti di effettuare visite tattili su una selezione di oggetti, reperti, plastici, tavole termoformate e bassorilievi prospettici. Il tatto è non solo, dunque, per capire e comprendere l'esperienza museale attraverso l'ascolto di brani musicali, racconti, testimonianze e la presentazione degli oggetti presenti. Grazie all'utilizzo della tecnologia multimediale, verranno studiate visite plurisensoriali per i non udenti condotte con film, dove attori racconteranno il memoriale nella lingua italiana dei segni. Il progetto, infine, cercherà di valorizzare le situazioni e soluzioni a sostegno dei portatori di handicap, perché il contatto tra l'ambiente naturale e la memoria sia sempre di stimolo al miglioramento della vita personale di chiunque.

Museo Sacratio militare di Asiago – 2016

I visitatori possono accedere a contenuti multimediali e percorsi interattivi attraverso dispositivi personali o forniti dal museo. Questo permette a tutti, indipendentemente dalle proprie capacità tecnologiche, di usufruire delle risorse digitali offerte, scegliendo il livello di interattività con cui desiderano esplorare le esposizioni.

Una caratteristica comune del percorso è l'impiego di leggi interattivi in sostituzione degli attuali pannelli di sala. Questi leggi saranno consultabili in due diverse modalità: fruizione passiva per chi ha meno dimestichezza con le tecnologie; fruizione avanzata per chi desidera una maggior interattività. In questo secondo caso il visitatore potrà consultare dei contenuti multimediali (ad esempio: spezzoni di opera) nelle diverse sale ascoltando i filmati in libertà mediante l'uso delle audioguide.

Museo Nazionale Giuseppe Verdi - 2012

Un ulteriore esempio dell'impegno di Studio Azzurro verso la questione dell'accessibilità è rappresentato dalla diversificazione dei linguaggi e degli strumenti comunicativi utilizzati nelle esposizioni. Un approccio che permette al museo di dialogare con un pubblico ampio e diversificato, dai semplici curiosi agli esperti del settore.

Nel progetto espositivo si presterà particolare attenzione all'uso di diversi linguaggi e strumenti comunicativi, per coinvolgere il maggior numero di

tipologie di visitatori e per rivolgersi ad un pubblico il più vasto possibile, a partire dai semplici curiosi per arrivare a parlare agli specialisti più attenti.

Museo Casa dei cantautori di Genova - 2018

La filosofia che ne emerge si basa sulla convinzione che l'arte e la cultura debbano essere esperienze aperte a tutti, senza alcuna barriera fisica, sensoriale o cognitiva. Questo impegno si traduce nella creazione di spazi museali che non solo rispettano le esigenze di accessibilità, ma che innovano costantemente per garantire la partecipazione culturale per tutti e per ciascuno. Attraverso la loro ricerca e l'applicazione di nuove tecnologie, Studio Azzurro riesce a coniugare l'arte con l'inclusione sociale.

5.4.6. Punti di vista

La pluralità dei punti di vista riflette la complessità e la ricchezza della percezione umana. In una narrazione ipertestuale e frammentata, si evoca la storia in modo non lineare, permettendo diverse interpretazioni. Varie prospettive offrono una visione multifocale degli spazi espositivi, arricchita da testimonianze e memorie di viaggio. Due testimoni offrono punti di vista complementari sul futuro, stimolando una riflessione profonda³³².

La pluralità dei punti di vista rappresenta un principio chiave per comprendere la complessità e la ricchezza della percezione umana, e trova una connessione diretta con le teorie di John Dewey, in particolare nell'ambito del pragmatismo e dell'epistemologia esperienziale³³³. Dewey concepiva la conoscenza come un processo attivo in cui il pensiero interagisce con la realtà, contribuendo a modificarla. L'oggetto della conoscenza non è separato né indipendente dal soggetto che conosce, ma si configura come il risultato di una relazione tra il pensiero e l'esperienza. In

³³² Rielaborazione del tema Punti di vista tratta dal materiale documentale dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

³³³ R. Tisato, *John Dewey*, in L. Geymonat, *Storia del pensiero filosofico e scientifico*, Vol. 6 *Il Novecento*, Garzanti, Milano 1976; G. Szpunar, *Idealismo e strumentalismo. Continuità e discontinuità del pensiero di John Dewey*, Nuova Cultura, Roma 2014; G. Szpunar, Dewey, la teoria dell'arco riflesso e la transazione, *Giornale Italiano della Ricerca Educativa*, Pensa Multimedia, Lecce 2010.

questa prospettiva, ogni individuo, essendo portatore di un'esperienza unica, contribuisce con il proprio punto di vista alla costruzione collettiva del sapere³³⁴.

Questa eterogeneità di prospettive non è soltanto un riflesso dell'irriducibilità della percezione umana a una singola verità oggettiva, ma costituisce un elemento essenziale per il progresso cognitivo e sociale. Dewey argomenta che la conoscenza non è data una volta per tutte, bensì si sviluppa in un processo continuo di revisione e riorganizzazione delle esperienze, in cui la diversità di punti di vista svolge un ruolo cruciale nello stimolare il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi. Per Dewey, una società democratica autentica si fonda sulla valorizzazione delle differenze, intese come risorse epistemiche per affrontare la complessità del reale. Allo stesso modo, il processo educativo, nel pensiero deweyano, non si limita alla trasmissione di contenuti precostituiti, ma mira a sviluppare nei soggetti la capacità di dialogare con punti di vista alternativi, integrandoli in una comprensione più ampia e profonda del mondo.

Nei progetti museali di Studio Azzurro, i *punti di vista* sono come pennellate su una tela: ogni prospettiva aggiunge una sfumatura diversa, definendo il quadro complessivo. La molteplicità dei punti di vista non solo ci arricchisce, ma ci sfida a posare nuovi sguardi e ad aprire nuove prospettive. Questa varietà di visioni è centrale nei progetti contenuti nell'archivio dei musei non realizzati, dove emerge una chiara predilezione per la pluralità delle prospettive, che riflette la complessità e la ricchezza della percezione umana.

Questa visione si traduce in un approccio narrativo che non è lineare, ma frammentato e ipertestuale. I visitatori sono invitati a interagire con un accumulo di frammenti documentali, originali e orali, che si combinano in una narrazione organica e unitaria. Ogni frammento può essere riorganizzato, permettendo diverse interpretazioni e

³³⁴ In questa prospettiva, il compito fondamentale della democrazia è quello di promuovere un'educazione capace di formare individui critici e responsabili, in grado di orientare le proprie azioni secondo un atteggiamento scientifico. Come osserva Dewey ne *L'unità della scienza come problema sociale*, non è realistico pensare che tutti possano diventare esperti di una disciplina scientifica, ma è auspicabile che ciascuno sviluppi un atteggiamento scientifico nel proprio modo di pensare e agire.

significati che emergono in base alle chiavi di lettura e al retroterra culturale di ciascun visitatore.

La struttura ipertestuale della narrazione e la moltitudine di frammenti documentali permette 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 ad una spiegazione organica ed 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 retroterra culturale.

Museo demoetnoantropologico dei Sassi di Matera - 2010

La pluralità delle prospettive si riflette anche nel modo in cui lo spazio espositivo è concepito. Le installazioni sono spesso progettate per offrire molteplici angoli di osservazione, ciascuno connotato da strumenti che richiamano un tripode, una cinepresa o un cannocchiale. Questi strumenti simbolici permettono ai visitatori di esplorare le opere e i racconti da diverse angolazioni, creando un'esperienza che simula l'osservazione di un orizzonte infinito. Attraverso queste molteplici visioni, i visitatori possono recuperare storie, impressioni e memorie di viaggio, arricchendo la loro comprensione dell'oggetto osservato.

L'isola potrà essere osservata da più punti di vista, da sopra, quindi dall'interno, percorrendola in tutta la sua grandezza, e dall'esterno girandoci attorno, come i molteplici sguardi, qui raccontati che hanno contribuito alla costruzione della sua identità. Intorno alla pedana centrale si sviluppa un percorso formato da sei postazioni, tre da un lato e tre dall'altro che rappresentano sei punti di osservazione. Ciascuno di essi è connotato da un tripode di differente forma che allude ad essere sostegno di una tela dipinta, di una macchina fotografica o più semplicemente di un cannocchiale, attraverso cui si potranno recuperare racconti, impressioni e memorie di viaggio dei vari personaggi attratti dalle contraddizioni di questa terra.

Si presentano qui gli incontri tra forestieri e l'isola tra fascinazioni e resistenze, curiosità e caratterizzazioni che emergono da resoconti e memoriali di invasori, viaggiatori, studiosi, fotografi... La sensazione è che lo spettatore stia guardando attraverso un cannocchiale o una

*macchina fotografica o una cinepresa, che scrutano un orizzonte infinito.
I racconti, attivati dalla sua presenza, saranno stralciati da testimonianze
letterarie e verranno interpretati attraverso immagini e voci narranti.*

Museo Laboratorio dell'identità di Nuoro - 2012

In alcuni progetti emerge un approccio più tangibile, utilizzando schermi e dispositivi che invitano i visitatori a confrontare prospettive contrastanti ma complementari. Questi allestimenti enfatizzano l'importanza di considerare diversi punti di vista per ottenere una visione più completa dei temi trattati. La molteplicità dei punti di vista non è solo una tecnica espositiva, ma una cifra stilistica che permette di offrire al pubblico una visione più ricca e stratificata della realtà.

5.5. Le interazioni tra le tematiche: un tessuto di relazioni interconnesse

Nelle precedenti pagine abbiamo esplorato in che modo i progetti dei musei non realizzati di Studio Azzurro traccino un percorso attraverso una rete complessa di tematiche interconnesse. Abbiamo visto come, attraverso la progettazione di ambienti sensibili e installazioni interattive, Studio Azzurro inviti il pubblico a partecipare attivamente, trasformando l'esperienza artistica in un processo di co-creazione tra spettatore e opera. Questa interazione, che abbiamo approfondito nei capitoli precedenti, non solo stimola la riflessione ma genera esperienze estetiche che arricchiscono la partecipazione culturale.

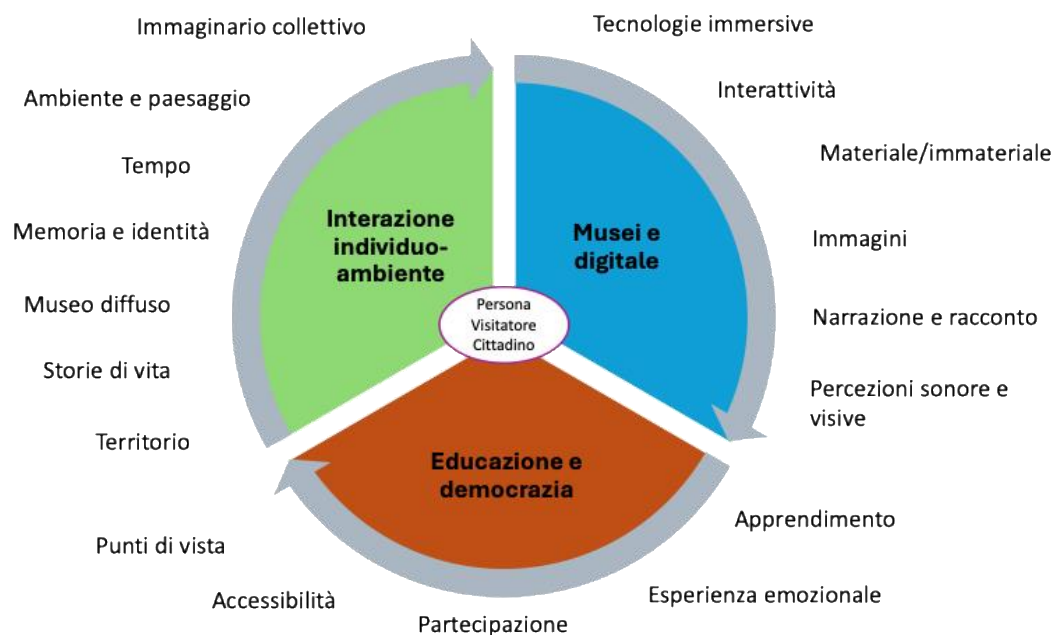


Fig. 47. Mappa orientativa delle categorie e delle tematiche emerse dall'analisi tematica dei progetti non realizzati di Studio Azzurro.

Presentiamo ora brevemente alcune delle relazioni reciproche emerse tra le tematiche (fig. 47), esplorando come esse si intrecciano e si influenzano a vicenda, creando un insieme di connessioni che arricchiscono la comprensione complessiva dei concetti trattati.

Il *territorio* rappresenta quasi una costante di molte delle tematiche individuate nei progetti dell'archivio. Non è solo un luogo fisico, ma un'entità carica di significati simbolici, storici e culturali. Il territorio è il teatro delle *storie di vita* che si sono svolte nel corso del tempo, è il custode delle memorie collettive e individuali che contribuiscono a definire l'*identità* di una comunità. Ma il territorio è anche un campo aperto su cui il *tempo* ha lasciato tracce visibili e invisibili, segni di continuità e di cambiamento che possono essere letti e interpretati dal visitatore.

Il territorio si espande oltre i confini fisici tradizionali del museo, inglobando l'*ambiente* naturale e costruito, i *paesaggi* e i luoghi di vita quotidiana. Questi elementi non sono meri sfondi scenografici, ma partecipano attivamente alla narrazione museale, dialogando con i visitatori e con le altre tematiche. Ad esempio, un antico sentiero che attraversa un paesaggio rurale può raccontare la storia del lavoro agricolo

e delle tradizioni contadine, collegando la dimensione materiale del territorio con la dimensione immateriale delle memorie e delle pratiche culturali.

Il concetto di *immaginario collettivo* emerge come una proiezione condivisa delle memorie e delle esperienze legate a un territorio. Esso rappresenta la sintesi delle percezioni, dei miti, delle leggende e delle narrazioni che un'intera comunità associa a un luogo. L'immaginario collettivo è in continua evoluzione, alimentato dalle interazioni tra il passato e il presente, tra la tradizione e la modernità.

Il *museo diffuso* è una delle espressioni più caratterizzanti dell'interconnessione tra le tematiche. Questo modello museale rifiuta la concezione tradizionale del museo come luogo chiuso, per abbracciare un'idea di museo aperto, in cui il territorio stesso diventa parte integrante della narrazione. Nel museo diffuso, il visitatore è invitato a esplorare il territorio, a scoprire i luoghi dove la storia è stata vissuta, e a interagire con gli elementi che compongono l'identità di una comunità.

La dimensione *ambientale e paesaggistica* del territorio acquisisce particolare rilevanza nel contesto del museo diffuso. Il paesaggio racconta le trasformazioni avvenute nel corso del *tempo*, le interazioni tra l'uomo e la natura, e le modalità con cui le comunità hanno adattato e modificato il loro ambiente nel corso della storia. Questa narrazione paesaggistica può essere arricchita da elementi multimediali e interattivi che permettono al visitatore di vedere, ascoltare e sperimentare le trasformazioni del paesaggio nel corso del tempo.

Il *tempo* stesso, come dimensione narrativa, gioca un ruolo fondamentale nel museo diffuso. Esso non è solo un concetto cronologico, ma un elemento che connette passato, presente e futuro. Le tracce del tempo possono essere osservate nelle architetture, nei manufatti, nei paesaggi, ma anche nelle *storie di vita* e nelle *memorie collettive*. Il tempo rende visibile la continuità e il cambiamento, permettendo al visitatore di cogliere le dinamiche di trasformazione che hanno plasmato un *territorio* e la sua *identità*.

La *memoria e l'identità* sono concetti strettamente intrecciati con il *territorio* e con il *museo diffuso*. La memoria, sia essa individuale che collettiva, è il deposito di esperienze, storie, tradizioni e valori che definiscono l'identità di una comunità. Questa

identità è costantemente rinegoziata e reinterpretata alla luce delle esperienze e delle interazioni con il mondo esterno.

Nel museo diffuso, la memoria è evocata attraverso una varietà di elementi: i luoghi della *memoria*, gli oggetti materiali, le narrazioni orali, le immagini e le rappresentazioni simboliche. Questi elementi non solo raccontano la storia di un luogo, ma invitano il visitatore a riflettere sul rapporto tra memoria e identità, a interrogarsi su come le esperienze personali e collettive contribuiscano a costruire e a trasformare l'identità di una comunità.

L'*Immaginario collettivo* gioca un ruolo di collante poiché rappresenta la sintesi simbolica delle memorie e delle esperienze condivise da una comunità. Esso è alimentato dalle narrazioni, dalle tradizioni, dai miti e dalle leggende che circolano all'interno di una comunità e che contribuiscono a costruire un senso di appartenenza e di identità.

La *tecnologia e la multimedialità* rappresentano strumenti fondamentali per connettere e arricchire le diverse tematiche. Attraverso l'uso di tecnologie, il museo può offrire al visitatore un'esperienza interattiva, che va oltre la semplice fruizione visiva delle opere o degli oggetti esposti. La tecnologia permette di creare *narrazioni multimediali* che integrano immagini, suoni, video e ricostruzioni virtuali, offrendo una visione immersiva delle storie e dei luoghi presentati.

L'*interattività* gioca un ruolo centrale in questo processo, poiché trasforma il visitatore da spettatore passivo a protagonista attivo della *narrazione* museale. Attraverso dispositivi interattivi, il visitatore può esplorare in prima persona le connessioni tra le diverse tematiche, scegliere percorsi personalizzati, approfondire aspetti specifici di interesse e contribuire con le proprie percezioni ed esperienze alla costruzione dell'*immaginario collettivo*.

La tecnologia permette inoltre di esplorare la dialettica tra *materiale e immateriale*, una tematica fondamentale nei progetti di Studio Azzurro. Se da un lato gli oggetti materiali raccontano la storia tangibile di un luogo, dall'altro le narrazioni orali, le memorie, le tradizioni e le percezioni immateriali arricchiscono e completano questa storia. La tecnologia consente di visualizzare e di interagire con entrambi questi

aspetti, offrendo una comprensione delle storie di vita e delle identità rappresentate nel museo.

La *narrazione e il racconto* sono gli strumenti attraverso cui tutte le tematiche trovano espressione e connessione. Nel contesto del *museo diffuso*, la narrazione non è univoca, ma si costruisce attraverso una pluralità di voci, di *punti di vista* e di esperienze. La narrazione multimediale permette di combinare elementi visivi, sonori e testuali per creare racconti complessi e stratificati, in cui il visitatore può immergersi e può esplorare da diverse angolazioni.

Le *percezioni sonore e visive* arricchiscono ulteriormente la narrazione, offrendo al visitatore un'esperienza multisensoriale. Suoni, immagini, proiezioni e ricostruzioni virtuali creano un ambiente immersivo, in cui il visitatore può sperimentare in modo diretto e coinvolgente le storie e le memorie legate a un luogo. Queste percezioni non solo arricchiscono la comprensione cognitiva del visitatore, ma stimolano anche una risposta emozionale.

L'*apprendimento* è un processo integrato che coinvolge non solo la mente, ma anche i sensi e le emozioni del visitatore. Questo apprendimento esperienziale permette al visitatore di acquisire conoscenze, partecipando direttamente alle attività proposte, esplorando percorsi personalizzati e interagendo con gli elementi esposti. La *tecnologia* e la *multimedialità* giocano un ruolo chiave in questo processo, offrendo strumenti che facilitano l'apprendimento e rendono l'esperienza più coinvolgente e accessibile.

L'*esperienza emozionale* è ciò che distingue le idee dei musei contenute nell'archivio del non realizzato da altre forme di apprendimento di tipo tradizionale. Il visitatore del museo non si limita a ricevere informazioni, ma vive un'esperienza che coinvolge tutte le dimensioni del suo essere: il pensiero, i sensi, le emozioni e l'immaginazione. Questo tipo di apprendimento emozionale non solo favorisce una maggiore comprensione e memorizzazione delle informazioni, ma crea anche un legame più profondo e personale con i *territori*, le *storie* e le *identità* rappresentate.

Il visitatore non è un semplice spettatore, ma è invitato a *partecipare* attivamente alla *narrazione*, a condividere le proprie percezioni ed esperienze. Questa partecipazione

attiva non solo arricchisce l'esperienza individuale, ma contribuisce anche alla *costruzione collettiva dell'immaginario* e della *memoria* del luogo.

L'*accessibilità* è un elemento cruciale per garantire che tutti i visitatori possano *partecipare* pienamente a questa esperienza. Attraverso l'uso di tecnologie assistive, percorsi sensoriali inclusivi e narrazioni multimediali, il museo diffuso si apre a una vasta gamma di pubblici. L'*accessibilità* non è solo una questione di inclusione, ma è parte integrante della missione educativa e culturale del museo.

La molteplicità dei *punti di vista* che il museo offre al visitatore rappresenta una delle caratteristiche emergenti di questo modello museale. Ogni tematica può essere esplorata da diverse prospettive, offrendo una comprensione sfaccettata e complessa delle storie e delle identità rappresentate. Il visitatore può scegliere di esplorare il museo seguendo il proprio percorso, costruendo la propria *narrazione personale*, o di partecipare a una *narrazione collettiva*, scoprendo le connessioni tra le diverse prospettive offerte. Questa pluralità di punti di vista non solo arricchisce l'esperienza del visitatore, ma stimola anche una riflessione critica e consapevole sulle *storie* e sulle *identità* rappresentate. Il museo diventa così non solo un luogo di *apprendimento*, ma anche uno spazio di dialogo e di confronto, dove diverse voci e prospettive possono emergere e interagire.

I temi che caratterizzano i musei non realizzati di Studio Azzurro non sono mondi isolati, a sé stanti, ma si intrecciano e si influenzano reciprocamente, creando un mosaico complesso e affascinante di storie, memorie e identità.

Conclusioni

La ricerca ha preso avvio dalla domanda: *“attraverso quali approcci e strumenti di mediazione i musei di Studio Azzurro conservati nell’archivio dei progetti non realizzati innescano processi di partecipazione culturale, e in che modo questa partecipazione attiva favorisce l’esperienza estetica?”*

Per rispondere alla domanda di ricerca, l’indagine si è concentrata sull’archivio dei progetti non realizzati di Studio Azzurro, con particolare attenzione ai progetti museali, adottando l’approccio metodologico dell’analisi tematica. Questo metodo sistematico di ricerca ha permesso di identificare, analizzare e riportare temi o pattern ricorrenti all’interno del corpus di dati. Le evidenze sono state successivamente interpretate attraverso le lenti di John Dewey, con particolare riferimento alla sua teoria estetica e alla sua filosofia dell’esperienza.

Prima di presentare le riflessioni sui risultati emersi dall’indagine, è utile fare alcune considerazioni sulla tipologia di “non realizzato” che caratterizza l’archivio dei progetti di Studio Azzurro. Il non realizzato in Studio Azzurro non è mai una scelta volontaria o una condizione definitiva, ma, così come le opere riflettono il contesto e le evoluzioni storiche, una naturale conseguenza della complessità e dei limiti imposti dal contesto. La tassonomia delle ragioni del non realizzato riportata nella tesi, infatti, ha rivelato una molteplicità di fattori che hanno determinato questa tensione tra progetto e realizzazione. Il non realizzato può essere legato a ragioni politiche, dovute a cambi di amministrazione; economiche, legate alle risorse finanziarie insufficienti o alla mancanza di fondi necessari per dare vita ai progetti; organizzative, dovute a difficoltà logistiche o alla mancanza di coordinamento tra le diverse parti coinvolte; tecniche, legate alla difficoltà di realizzare determinate idee in termini pratici o alle limitazioni delle tecnologie disponibili al momento; e, infine, culturali, derivanti da un contesto che potrebbe non essere ancora pronto ad accogliere determinate idee, specie in assenza di un processo di ascolto dal basso. In altre parole, il non realizzato di Studio Azzurro deriva da fattori esterni e contingenti, come il focus group e l’analisi condotta sui sotto-casi hanno evidenziato. Esploriamo ora più a fondo gli aspetti chiave emersi

dall'indagine cercando di analizzarli in relazione ai concetti e alle riflessioni principali che hanno orientato il percorso di ricerca.

Nel pragmatismo di John Dewey, il raggiungimento della “completezza estetica” rappresenta un equilibrio tra elementi disparati che si integrano in un'esperienza coesa. Seguendo questa chiave interpretativa, i progetti museali non realizzati di Studio Azzurro possono essere considerati “esperienze complete” che, pur non essendo state tradotte in realtà, racchiudono una “qualità estetica” intrinseca che deriva proprio dalla loro caratteristica di essere una totalità in sé conchiusa, anche se prodottasi dinamicamente³³⁵. Non si tratta, infatti, soltanto di idee astratte, ma di vere e proprie “esperienze di pensiero”, sostanziate dalla ricerca e dalle collaborazioni scientifiche, che si inseriscono in un processo continuo di esplorazione e apprendimento. In tale ottica, per Dewey, anche una esperienza di pensiero ha la propria qualità estetica. Seguendo questa linea, i progetti dei musei contenuti nell'archivio del non realizzato di Studio Azzurro hanno un valore intrinseco. Tuttavia, pur essendo i progetti museali non realizzati delle esperienze estetiche in sé compiute, l'assenza della loro concretizzazione ne impedisce il pieno “godimento estetico”. Questo perché l'esperienza estetica, nella sua completezza, non si esaurisce nella dimensione progettuale, ma richiede, secondo Dewey, una fruizione sensibile, un incontro diretto con l'opera che consenta l'emergere di una risposta emotiva e cognitiva integrata. Senza questa fase di ricezione attiva da parte dei pubblici, l'esperienza estetica viene interrotta, rimanendo sospesa in un limbo concettuale che ne limita la portata. Dewey scrive, infatti, che non c'è separazione tra l'atto del produrre e l'atto della percezione e del godimento. L'atto creativo e l'atto della percezione e del godimento sono intrinsecamente legati:

Per essere vivamente artistico un lavoro deve essere estetico, cioè concepito per il godimento di una percezione ricettiva³³⁶.

³³⁵ D. Cecchi, *Il continuo e il discreto. Estetica e filosofia dell'esperienza in John Dewey*, Franco Angeli, Roma 2014.

³³⁶ J. Dewey, *Art as experience*, New York, Minton Balch & Company, 1934. Trad. it., J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1995, p. 58.

Tale ‘frattura’, tuttavia, non equivale a una perdita totale di valore. Al contrario, i progetti non realizzati custodiscono un potenziale estetico che può essere mantenuto vivo e produttivo attraverso il paradigma interpretativo dell’“ecologia della progettualità”. Attraverso questo approccio possiamo considerare il non realizzato non come un mero scarto del processo creativo, ma riconoscerlo come un elemento attivo di un ecosistema più ampio, in cui le idee, anche se non tradotte in atto, continuano a generare significati, connessioni e sviluppi futuri.

Nella prospettiva sopra tracciata, il valore di un progetto non si misura esclusivamente nella sua realizzazione pratica e concreta, ma nella capacità di inserirsi in un processo attivo di ricerca, apprendimento e ispirazione. I progetti museali non realizzati di Studio Azzurro, dunque, – come qualsiasi altro progetto non realizzato – non sono semplici tracce di un’idea, ma veri e propri catalizzatori di pensiero, in grado di influenzare altre progettualità, stimolare riflessioni e contribuire alla costruzione di un sapere condiviso. L’ecologia della progettualità diventa quindi la chiave per superare l’apparente interruzione dell’esperienza estetica, secondo una duplice direttrice: da una parte, se il godimento estetico legato alla fruizione diretta manca, può comunque emergere un diverso tipo di godimento, derivante dalla comprensione del progetto come nodo di una rete più ampia di significati; dall’altra, in questo senso, la qualità estetica non risiede più soltanto nell’oggetto realizzato, ma nella dinamicità del processo stesso, nella sua capacità di attivare nuove esperienze di pensiero e generare ulteriori possibilità di realizzazione.

In questo ragionamento, il concetto deweyano di “continuità dell’esperienza” trova un riscontro diretto nelle riflessioni sull’archivio del non realizzato. Nell’ottica di Dewey, infatti, «ogni esperienza riceve qualcosa da quelle che l’hanno preceduta e modifica in qualche modo la qualità di quelle che seguiranno³³⁷». Così, i progetti non realizzati non sono semplici testimonianze di un’interruzione, ma tasselli di un processo che continua a evolversi, generando nuovi significati e possibilità. A questo si lega anche il concetto di “cumulatività” dell’esperienza, che sottolinea la natura dinamica e

³³⁷ J. Dewey, *Art as experience*, New York, Minton Balch & Company, 1934. Trad. it., J. Dewey, *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1995, p. 19.

progressiva di ogni percorso conoscitivo. Secondo Dewey, infatti, l'esperienza possiede una natura intrinsecamente cumulativa, in quanto ogni nuova interazione con il mondo si fonda su schemi di significato precedentemente acquisiti, riorganizzandoli e ampliandoli. Questo processo implica una continuità epistemologica, in cui il valore educativo di un'esperienza è determinato dalla sua capacità di favorire un apprendimento progressivo. La riflessione critica gioca un ruolo centrale, poiché consente di trasformare il vissuto in conoscenza strutturata, garantendo così una crescita cognitiva ed esperienziale orientata al futuro³³⁸.

In questo senso, l'archivio del non realizzato non è un semplice deposito, ma una riserva di conoscenza in continua trasformazione, che consente ai nuovi progetti di attingere dai precedenti. L'accumulo di idee, intuizioni e sperimentazioni non ancora tradotte in realtà costituisce una risorsa fondamentale per la progettualità futura, che si nutre di ciò che è stato pensato, anche quando non è stato realizzato. In questa prospettiva, un archivio del non realizzato può essere letto anche attraverso il concetto di "opera aperta" di Umberto Eco: non un insieme di frammenti incompleti, ma un campo di possibilità sempre attivabili, in cui il significato e il valore si ridefiniscono nel dialogo continuo tra passato, presente e futuro.

Un archivio può, dunque, essere concepito come un vasto "accumulo di idee", un deposito di significati latenti che attendono di essere scoperti e interpretati. Tuttavia, per accedere a questa ricchezza documentale in modo strutturato e significativo, è necessario adottare un metodo che permetta di andare oltre alla semplice elencazione, descrizione e organizzazione dei materiali. In questo lavoro di tesi, le linee guida delineate da Braun e Clarke si sono rivelate uno strumento metodologico fondamentale, capace di offrire non solo una chiave di lettura dei documenti, ma anche un approccio interpretativo capace di mettere in luce le connessioni tra i diversi elementi del corpus archivistico. Il metodo dell'analisi tematica ha permesso, infatti, di far emergere la complessa rete di significati che, senza un'adeguata metodologia di esplorazione, sarebbe rimasta in secondo piano. Seguendo il processo iterativo di codifica e tematizzazione, è stato possibile individuare schemi ricorrenti e nuove

³³⁸ J. Dewey, *Esperienza e educazione*. Trad. di Aldo Visalberghi, Edizioni di Comunità, Milano 1954.

prospettive di lettura. L'archivio, quindi, non è stato semplicemente esplorato, ma ri-significato³³⁹ attraverso un processo di analisi che ha reso visibili le stratificazioni concettuali e le interconnessioni tra i contenuti dei documenti. A differenza di una mera classificazione e organizzazione dei contenuti, l'analisi tematica ha permesso di adottare un paradigma interpretativo capace di trasformare l'archivio del non realizzato in una sorta di "*Depot degli archivi*"³⁴⁰: non solo un luogo di conservazione, ma uno spazio di riscoperta e produzione di conoscenza. Questo approccio ha consentito il superamento di una visione statica del materiale documentale, facendo emergere il contenuto di ogni documento non come un'entità isolata, ma come parte di una rete dinamica di significati in dialogo e in continua costruzione.

Il processo di ricerca ha permesso, inoltre, di individuare le tre categorie chiave che riflettono la duplice funzione educativa e sociale dei musei non realizzati di Studio Azzurro: 1) Interazione individuo-ambiente, che sottolinea il ruolo del visitatore nella costruzione dell'esperienza museale e nella relazione con lo spazio espositivo; 2) Musei e digitale, che esplora il contributo delle nuove tecnologie nel ridefinire le modalità di accesso, fruizione e interpretazione del patrimonio culturale; 3) Educazione e democrazia, che evidenzia il valore del museo come spazio di formazione critica, di apprendimento inclusivo e di partecipazione attiva.

La concezione del museo come luogo di apprendimento non gerarchico e di confronto diretto con le opere e gli spazi si ritrova pienamente nelle idee progettuali conservate nell'archivio dei musei non realizzati di Studio Azzurro. Le tre categorie emerse dall'analisi, lette attraverso le lenti di John Dewey, mettono in luce il carattere trasformativo del museo come ambiente educativo, in cui il sapere non viene semplicemente trasmesso, ma costruito attraverso un campo di esperienza interattiva seguendo logiche non formali. Come dichiarato dagli stessi fondatori del gruppo artistico, si cerca di «invitare lo spettatore a non fermarsi più di fronte a un'opera ma in qualche modo, e la tecnologia corrente in parte lo consente, a entrarvi dentro. In sostanza sostituisce quello che storicamente, dalla prospettiva in poi, viene definito il

³³⁹ F. Tilden, *Interpreting Our Heritage*, University of North Carolina Press, Chapel Hill 1957.

³⁴⁰ Riflessione critica sull'archiviazione e il valore del non esposto.

“punto di vista”, con un “punto di vita”. Oggi quando progetti un’opera hai la consapevolezza che essa è l’inizio o una parte di un processo, di una traiettoria che in qualche modo sarà modificata dalla presenza attiva dello spettatore. È una tensione che, credo, percorre tutto il nostro lavoro³⁴¹».

Nel corso delle precedenti pagine, abbiamo esaminato in che modo alcune riflessioni di John Dewey sull’educazione come esperienza processuale si rispecchiano nei progetti analizzati. Secondo questa prospettiva, il sapere non è un qualcosa da trasmettere meccanicamente, ma un processo che si sviluppa attraverso il fare, il percepire e il riflettere. Gli ambienti sensibili e interattivi di Studio Azzurro non si limitano, infatti, a esporre opere, ma si configurano come laboratori di esperienze immersive, in cui la relazione tra pubblico, spazio e contenuto diventa il vero motore dell’apprendimento. In questo contesto, l’uso delle tecnologie e dell’interattività, come strumenti di mediazione e di co-creazione tra spettatore e opera, riveste un’importanza cruciale. Non solo facilitano l’accesso e la mediazione culturale, ma contribuiscono anche alla creazione di ambienti in cui la conoscenza si sviluppa in modo partecipativo e condiviso, stimolando un’esperienza estetica. Tale approccio, inoltre, promuove una maggiore partecipazione democratica e l’inclusività sociale. L’arte interattiva di Studio Azzurro, dunque, rappresenta una possibile alternativa al rischio dell’interattività controllata dalla tecnologia digitale³⁴², proponendo esperienze che valorizzano la sensibilità, la percezione multisensoriale e la condivisione sociale³⁴³.

Il gruppo Studio Azzurro si è affermato come pioniere nell’uso delle tecnologie immersive e dell’interattività nel contesto museale, aprendo la strada a quello che oggi viene generalmente inteso come ‘museo del futuro’. La rilevanza di questa indagine è ulteriormente arricchita dall’arco temporale analizzato, che copre progetti sviluppati tra il 1998 e il 2021, offrendo una prospettiva storica sull’evoluzione delle pratiche museali e delle innovazioni tecnologiche. Questo consente di osservare come Studio

³⁴¹ V. Valentini; F. Cirifino; P. Rosa; L. Sangiorgi, *Temi e figure dell’universo estetico di Studio Azzurro*, in V. Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995, p. 6.

³⁴² P. Montani; A. Pinotti, Liberty on Parole? Challenges in Interactivity, *The journal AN-ICON. Studies in Environmental Images*, Vol. 3 No. II (2024).

³⁴³ L. Marcolini, More than spectators, visionaries, *The journal AN-ICON. Studies in Environmental Images*, Vol. 3 No. II (2024).

Azzurro abbia costantemente anticipato le trasformazioni nel rapporto tra museo, pubblico e tecnologia, attraverso l'impiego di dispositivi interattivi e tecnologie immersive che hanno ridefinito il concetto di esperienza museale. I progetti analizzati dimostrano come il gruppo abbia saputo anticipare le tendenze attuali, immaginando scenari in cui il digitale e l'interazione diventano strumenti di costruzione collettiva del sapere. Una prospettiva che si collega alla più ampia evoluzione della museologia contemporanea, che sempre più si orienta verso la creazione di esperienze phygital (fisico-digitale), in cui i confini tra il mondo materiale e quello virtuale si dissolvono, dando vita a nuovi modelli di fruizione e apprendimento. Soprattutto, è importante ricordare che «il museo deve essere un luogo in cui l'esperienza del patrimonio culturale contribuisce a formare le coscienze per un'azione di sviluppo, o per la trasformazione dei sistemi sociali al fine di rendere le persone libere³⁴⁴». In questa direzione, il museo del futuro potrà rafforzare ulteriormente il proprio ruolo educativo e sociale, sfruttando le tecnologie non solo come strumenti di mediazione, ma come veri e propri dispositivi di co-creazione culturale, capaci di favorire il dialogo, l'inclusione e l'accessibilità dei luoghi della cultura.

³⁴⁴ Irace F. (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024, p. 177.

Bibliografia

AAVV, Andrea Lissoni (a cura di), *Caveau. Studio Azzurro*, Gli Ori, Siena-Prato 2002.

AAVV, *Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, Centro di Documentazione di Palazzo Fortuny, Venezia 1984.

AAVV, Vittorio Bo, Guido Harari, Studio Azzurro (a cura di), *Fabrizio De Andrè. La mostra*, Silvana Editoriale, Milano 2008.

Abbagnano, N., *Storia della filosofia. Dallo spiritismo all'Esistenzialismo*, Vol. 5, Gruppo editoriale l'Espresso, Bergamo 2006.

Adorno, Theodor W., *Teoria estetica*, Einaudi, Torino 1970.

Alivernini, F., Lucidi, F., Pedon, A., *Metodologia della ricerca qualitativa*, il Mulino, Bologna 2008.

Assmann, A., *Ricordare*, il Mulino, Bologna 2002.

Assmann, A., *Sette modi di dimenticare*, il Mulino, Bologna 2019.

Bailey, K.D., *Metodi della ricerca sociale*, il Mulino, Bologna 1985.

Baldacci, C., *Archivi impossibili. Un'ossessione dell'arte contemporanea*, Johan & Levi, Milano 2017.

Baldacci, C., Nicastro, C., Sforzini, A., *Over and Over and Over Again: Reenactment Strategies in Contemporary Arts and Theory*, ICI Berlin Press, Berlino 2022.

Balestrini, N., Moroni, P., *L'orda d'oro 1968-1977. La grande ondata rivoluzionaria e creativa, politica ed esistenziale*, SugarCo Edizioni, Milano 1988.

Balzola, A., Rosa, P., *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2019.

Banham, R., *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*, Thames & Hudson, Londra 1976.

Basso Peressut L.; Ricci M. (a cura di), *Fredi Drugman. Idee per un progetto di museo lungo il Trebbia*, EDIFIR, Firenze 2016.

Basso Peressut, L., *Allestimenti e musei nell'età della comunicazione globale*, in L. Basso Peressut, G. Bosoni, P. Salvadeo (a cura di), *Mettere in scena, mettere in mostra*, LetteraVentidue, Siracusa 2015.

Bellatalla, L., *Educazione e Storia: la lezione di John Dewey*. *Studium Educationis*, XIII (2), 2012.

Belting, H., *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*, Princeton University Press, Princeton 2011.

Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, tr. it. di E. Filippini, Einaudi, Torino 2000.

Benvenuto, G., *Stili e metodi della ricerca educativa*, Carocci, Roma 2015.

Bernarduzzi, L., Bernardi E.M., Ferrari A., Garbarino M.C., Vai A., *Augmented reality application for handheld devices: How to make it happen at the Pavia University History Museum*. *Science & Education*, 30(3), 755–773, 2021.

Bishop, C., *Museologia radicale. Ovvero, cos'è "contemporaneo" nei musei di arte contemporanea?*, Johan & Levi, Londra 2013.

Bodo, S.; Cimoli A.C., *Il museo necessario. Mappe per tempi complessi*, Nomos edizioni, Varese 2023.

Bolaño, R., *2666*, Adelphi, Milano 2009.

Bonami, F., *Il Bonami dell'arte*, Mondadori Electa, Milano 2015.

Borges, J.L., *Finzioni*, Einaudi, Torino 2007.

Borges, J.L., *Altre inquisizioni*, Feltrinelli, Milano 1984.

Branchesi, L., Curzi, V., Mandarano N., (a cura di), *Comunicare il Museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, Skira, Milano 2016.

Braun, V., & Clarke, V., *Thematic Analysis: A Practical Guide*, Sage publications, Thousand Oaks 2021.

Braun, V., & Clarke, V., Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101 Taylor & Francis, London 2006.

Bruner, J.S., *La cultura dell'educazione*. Trad. di Marco Bosonetto, Feltrinelli, Milano 1997.

Bruner, J.S., *La mente a più dimensioni*. Trad. di Maria Cristina Nascimbeni, Laterza, Bari 1988.

Bruno di Marino (a cura di), *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, Milano 2007.

Calvino, I., *Le città invisibili*, Einaudi, Torino 1972.

Cambi, F., *La pedagogia del Novecento*, Laterza, Roma-Bari 2008.

Cappa, F. (a cura di), *John Dewey. Arte, educazione, creatività*, Feltrinelli, Milano 2023.

Carcia, G., Caforio, A., Gamper, C., Tecnologie digitali nei musei: realtà aumentata, apprendimento e audience development, *Form@re - Open Journal per la formazione in rete* ISSN 1825-7321, vol. 19, n. 1, pp. 274-286 DOI: <http://dx.doi.org/10.13128/formare-24619> © 2019.s

Cardano, M., Gariglio, L., *Metodi qualitativi. Pratiche di ricerca in presenza, a distanza e ibride*, Carocci, Roma 2022.

Carrada, G., *Perché non parli? Come raccontare il patrimonio culturale*, Johan & Levi, Milano 2025.

Cataldo, L., Paraventi, M., *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*, Hoepli, Milano 2023.

Cecchi, D., *Il continuo e il discreto. Estetica e filosofia dell'esperienza in John Dewey*, Franco Angeli, Roma 2014.

Christillin, E., Greco, C., *Le memorie del futuro*, Einaudi, Torino 2021.

Ciric, B. (a cura di), *Rejected Collection*, Shanghai 2007.

Classen, C., *The Deepest Sense. A Cultural History of Touch*, University of Illinois Press, Chicago 2012.

Coggi, C., Ricchiardi, P., *Progettare la ricerca empirica in educazione*, Carocci, Roma 2005.

Cole, H., *Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums*, American Association for State and Local History, 1985.

Cometa, M., *Archeologie del dispositivo. Regimi scopici della letteratura*, Mimesis, Milano-Udine 2016.

Cometa, M., *Come si studia la cultura. Pratiche, tattiche e forme di scrittura*, Meltemi, Milano 2019.

Cometa, M., *Cultura visuale. Una genealogia*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2020.

Cometa, M., Coglitore R., Cammarata V., (a cura di), *Cultura visuale in Italia. Immagini, sguardi, dispositivi*, Meltemi, Milano 2022.

Cometa, M., *Dizionario degli studi culturali*, Booklet, Milano 2004.

Cometa, M., *Letteratura e darwinismo. Introduzione alla biopoetica*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2018.

Cometa, M.; Coglitore R. (a cura di), *Fototesti. Letteratura e cultura visuale*, Quodlibet, Macerata 2016.

Cometa, M., *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Mimesis, Milano-Udine 2012.

Cometa, M., *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017.

Cometti, J.P.; Matteucci, G., *Dall'arte all'esperienza. John Dewey nell'estetica contemporanea*, Mimesis, Milano-Udine 2015.

Coppola, S.; Zanazzi, S., L'esperienza dell'arte. Il ruolo delle tecnologie immersive nella didattica museale, *Formazione & Insegnamento XVIII – 2 – 2020*. Codice ISSN 2279-7505 (on line) © Pensa MultiMedia Editore. Codice doi: 10.7346/-fei-XVIII-02-20_04.

Coppola, S.; Zanazzi S., Tecnologie immersive per la didattica museale: una proposta per la valorizzazione dello scambio intergenerazionale tra nonni e nipoti, *Media Education*12(2): 47-57. doi: 10.36253/me-10467, 2021.

Cuozzo, G., (a cura di), *Resti del senso. Ripensare il mondo a partire dai rifiuti*, Aracne, Roma 2012.

Curzi, V., (a cura di), *Musei e patrimonio culturale. Forme di narrazione della contemporaneità*, Skira, Milano 2023.

D'Agnese, V., Il pensiero come “salto”: educazione, soggetto ed esperienza in John Dewey, *Ricerche di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education* 11, 1 (2016).

Dallari, M., *Educare con l'arte. Teoria e pratica dell'educazione estetica*, Roma, Carocci 2016.

Damala, A., Augmented Reality Based User Interfaces for Mobile Museum and Exhibition Guides, in *Layers of Perception: Proceedings of the 35th International Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA), Berlin, Germany, April 2-6, 2007*, Habeldt, Bonn 2008.

Danto, Arthur C., *La trasfigurazione del banale: una filosofia dell'arte*, Laterza, Roma-Bari 1981.

F. D'Isa, *La rivoluzione algoritmica delle immagini. Arte e intelligenza artificiale*, Luca Sossella Editore, Roma 2024.

De Gaetano D., (a cura di), *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*, Torino, Lindau 1995.

DeJonckheere, M., Vaughn L.M., James, T.G.; Schondelmeyer, A.C., Qualitative Thematic Analysis in a Mixed Methods Study: Guidelines and Considerations for Integration, *Journal of Mixed Methods Research*, 2024.

Dewey, J., *Art as experience*, New York, Minton Balch & Company, 1934. Trad. it., J. Dewey, J., *Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1995.

Dewey, J., *Democrazia e educazione*. Trad. di Mario M. Rossi, La Nuova Italia, Firenze 1949.

Dewey J., *Esperienza e educazione*. Trad. di Aldo Visalberghi, Edizioni di Comunità, Milano 1954.

Dewey, J., *Esperienza e natura*, Bompiani, Milano 2014. Edizione originale: *Experience and Nature*, Open Court Publishing Company, Chicago 1925.

Dewey, J., *Scuola e società*, La Nuova Italia, Firenze 1969.

Di Bari, V., Guarino, C., *Ambienti sensibili, ecologie mediali, rituali e sense-abilities. La dimensione collettiva e partecipativa della ricerca artistica da Studio Azzurro a HER: She Loves Data*, in KABUL 2023.

Di Marino, B., (a cura di), *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, Milano 2007.

Di Marino, B., *Studio Azzurro. Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli, Milano 2007.

Di Pietro, I., *Realtà aumentata per la fruizione museale: risorse culturali o inevitabili evasioni?*, Intrecci d'arte, vol. 7, 2018.

- Dickens C., *Dickens's Dictionary of the Thames*, Taurus Press, New York City 1972.
- Didi-Huberman, G., *Immagini malgrado tutto*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2005.
- Didi-Huberman, G., *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Bollati Boringhieri, Torino 2006.
- Dierking, L., The Constructivist Museum, *Journal of Education in Museum*, n. 16, 1995.
- Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali, *Arte e spazio pubblico*, Silvana editoriale, Cinisello Balsamo 2023.
- Domenico De Gaetano (a cura di), *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*, Torino, Lindau 1995.
- Eco, U., *Opera aperta*, Bompiani, Milano 1962.
- Eco, U., *Storia delle terre e dei luoghi leggendari*, Bompiani, Milano 2013.
- Ely M. & Harris J., *Curating: Philosophy and Practice*, Black Dog Publishing, Londra 2003.
- Fabbri, L., *Comunità di pratiche e apprendimento. Per una formazione situata*, Carocci, Roma 2007.
- Falk, G.H., Dierking, L.D., *The museum experience*, Whalesback Books, Washington D.C. 1992.
- Ferrighi, A., *Architettura effimera e città storiche*, Marsilio, Venezia 2012.
- Fontanarossa, R., *Collezionisti e musei. Una storia culturale*, Einaudi, Torino 2022.
- Fornasari, A., Distance education and cultural heritage: Transformations in the post-literacy age. *Research on Education and Media*, 13(1), 1–6, 2021.

Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., Buchloh, B. H. D., *Arte dal 1900. Modernismo, Antimodernismo, Postmodernismo*, Zanichelli, Bologna 2006.

Frauenfelder, E., Striano, M., *Immagini e teorie della mente. Prospettive pedagogiche*, Carocci, Roma 2000.

Frisina, A., *Focus group. Una guida pratica*, Il Mulino, Bologna 2010.

Lucisano, P., Salerni, A., *Metodologia della ricerca in educazione e formazione*, Carocci, Roma 2002.

Gallese, V., *Bodily Selves in Relation: Embodied simulation as second-person perspective on intersubjectivity*, Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci. Apr 28;369(1644):20130177. doi: 10.1098/rstb.2013.0177, 2.14, 2014.

Gardner, H., *The unschooled mind. How children think and how schools should teach*, trad. it. Educare al comprendere, Feltrinelli, Milano 1999.

Goleman, D., *Intelligenza emotiva. Che cos'è e perché può renderci felici*, BUR Rizzoli, Milano 2011.

Groys, B., *Art Power*, Postmedia Books, Milano 2012.

Groys, B., *Becoming an Artwork*, Verso Books, Londra 2023.

Groys, B., *Going Public*, Postmedia Books, Milano 2013.

Groys, B., *In the Flow. L'arte nell'epoca della riproducibilità digitale*, Postmedia Books, Milano 2018.

Groys B., *On the New*, Verso Books, Londra 2014.

Hagmayr M.; Fröschl F., Democracy Needs Democratically-Engaged Citizens. The Politics Workshop (Politikwerkstatt) at the Museum Arbeitswelt as Learning Environment for Civic Education, *Journal of Museum Education*, v48 n3 p283-292, 2023.

Hein, G., *Learning in the Museum*, Routledge, London and New York 1998.

- Hein, G., The Constructivist Museum, in *Journal of Education in Museum*, n. 16, 1995.
- Hennes, T., Exhibition Design for Communicating Science: The Role of Audience in Shaping Experience, in *Curator: The Museum Journal*, 2002.
- Henning, M., *Museums, Media and Cultural Theory*, Open University Press, Maidenhead (Berkshire, England), 2006.
- Hooper-Greenhill, E., *Museums and education. Purpose, pedagogy, performance*, Routledge, Londra 2007.
- Irace, F., (a cura di), *Musei possibili. Storia, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024.
- Izzo, F., Mustilli M., Guida M., *Realtà aumentata e valorizzazione dei beni culturali. Riflessioni sull'offerta culturale casertana*, in *Conference Proceedings. Heritage, management e impresa: quali sinergie?*, Università degli Studi del Molise, Termoli 2015.
- Joyce, J., *Finnegans Wake*, Faber & Faber, Londra 1939.
- Kennedy, A.A.U., Thacker, I., Nye B.D., Sinatra, G.M., Swartout, W., Lindsey, E., Promoting interest, positive emotions, and knowledge using augmented reality in a museum setting. *International Journal of Science Education, Part B: Communication and Public Engagement*, 11(3), 242–258, 2021.
- Kroegel, J., *Museums, Education and Cultural Participation: John Dewey and the Constructivist Museum Movement*, Peter Lang 2012.
- Krauss, R., *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Postmedia Books, Milano 1985.
- La Pietra, U., *Progetto e comportamento*, Alinea Editrice, Firenze 2010. Cfr. anche U. La Pietra, *Nel e per il sociale: dall'effimero al non realizzato, un patrimonio artistico sommerso*, Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2687>.

Laboratorio di comunicazione militante, *L'arma dell'immagine. Esperimenti di animazione sulla comunicazione visiva*, Gabriele Mazzotta editore, Milano 1977.

Lambert, P., *Building Seagram*, Yale University Press, New Haven 2010.

Lami, B., *Il Mnemonista*, Milano, Zephyro edizioni 2003.

Lautréamont, *I canti di Maldoror*, Feltrinelli, Milano 2015.

Lave, J., Wenger, E., *Situated learning. Legitimate peripheral participation*, trad. it. *L'apprendimento situato. Dall'osservazione alla partecipazione attiva nei contesti sociali*, Erickson, Trento 2006.

Le Corbusier, *Précisions sur un état présent de l'architecture et de l'urbanisme*, Vincent, Fréal & Cie, Paris 1930.

Lee, H., Handle with Care; Considerations of Braun and Clarke's Approach to Thematic Analysis, *Qualitative Research Journal*, v24 n4 p371-383 2024.

Lee, J., Lee H.K., Jeong, D., Kim T., Developing museum education content: AR blended learning. *International Journal of Art & Design Education*, 40(3), 473–491, 2021.

Longari, E. (a cura di), *Paolo Rosa. Un artista plurale*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2016.

Macel, C., *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*, HOEPLI, Milano 2023.

Malafouris, L., *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*, MIT Press, Cambridge (MA) 2013.

Marcolini, L., More than spectators, visionaries, *The journal AN-ICON. Studies in Environmental Images*, Vol. 3 No. II (2024).

Mari, E., *Progetto e passione*, Bollati e Boringhieri Editore, Torino 2024.

Maria Grazia Mattei (a cura di), *Interattività – Studio Azzurro opere tra partecipazione e osservazione*, Fondazione Umbria Spettacolo, Perugia 1999.

Marini, C., Agostino, D., Simoni, L., Co-creating history: The case of WORTHY as a virtual collaborative museum. *Journal of Museum Education*, 47(3), 385–394, 2022.

Massarenti, A. (a cura di), *Dewey. Vita pensiero, opere scelte*, Edizione speciale per Il Sole 24 Ore, Milano 2006.

Mattei, M. G., (a cura di), *Interattività – Studio Azzurro opere tra partecipazione e osservazione*, Fondazione Umbria Spettacolo, Perugia 1999.

Matteucci, G., *Il paradigma estetico-antropologico di Dewey: analisi e prospettive*, in J.-P. Cometti; Matteucci, G., *Dall'arte all'esperienza. John Dewey nell'estetica contemporanea*, Mimesis, Milano-Udine 2015.

Meloni, L., *L'immagine come controinformazione. Le esperienze del Laboratorio di Comunicazione Militante e di videobase*, Electa, Napoli 2009.

Messetti, G., Voci di studenti che ricordano gli insegnanti avuti: analisi qualitativa di scritture autobiografiche, *RicercaAzione* / Vol. 11, n. 2 / Dicembre 2019.

Migliore, I., *L'architettura espositiva come nuova narrazione*, in F. Irace (a cura di) *Musei possibili. Storie, sfide, sperimentazioni*, Carocci editore, Roma 2024.

Migliore, I., *Time to Exhibit: Directing Spatial Design and New Narrative Pathways*, Franco Angeli, Milano 2019.

Miller, W., Crabtree B., *Depth interviewing*. In: Crabtree B., Miller, W., (eds), *Doing qualitative research*, 3 thousand Oaks, CA, Sage Publications, Thousand Oaks 1999.

Mirzoeff, N., *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, Londra 1999.

Mitchell, W.J.T., *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, University of Chicago Press, Chicago 2015

Mitchell, W.J.T., *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago 2005.

Mitchell, W.J.T., *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago 1994.

Mitchell, W.J.T., *Iconology: Image, Text, Ideology*, University of Chicago Press, Chicago 1986.

Mitchell, W.J.T., *The Politics of Interpretation*, University of Chicago Press, Chicago 1983.

Modena, E., *Display. Luoghi, dispositivi, gesti*, Torino, Einaudi 2024.

Modena, E., *Il "Piano B" degli artisti. Casi studio da MoRE, Museum of Refused and Unrealised art Projects* in Piano b. *Arti e culture visive*, DOI: 10.6092/issn.2531-9876/6513, vol.1, n.1, 2016.

Modena, E., *Immersioni. La realtà virtuale nelle mani degli artisti*, Milano, Johan & Levi 2023.

Modena, E., *MoRE Museum. Ceci n'est pas un musée*, in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3 (2014).

Modena, E., *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi*, Roma, Carocci 2022.

Montani, P., *Tecnologie della sensibilità, Estetica ed immaginazione interattiva*, Cortina Editore, Milano 2014.

Montani, P.; Pinotti, A., *Liberty on Parole? Challenges in Interactivity*, *The journal AN-ICON. Studies in Environmental Images*, Vol. 3 No. II (2024).

Mundy, J., *Lost Art: Missing Artworks of the Twentieth Century*, Tate Publishing, Londra 2012.

Musil, R., *L'uomo senza qualità*, Einaudi, Torino 2005.

Nardi, E., *Musei e pubblico: un rapporto educativo*, Franco Angeli, Milano 2004.

Nuzzaci, A., *La didattica museale tra pedagogical literacy, heritage literacy e multiliteracies. Costruire il profilo del letterato del 21° secolo*, Pensa Multimedia, Lecce 2012.

Obrist, H.U., Feldmann H.P., *Interview*, Walther Konig, Verlag der Buchhandlung Konig, Koln 2009.

Obrist, H.U., Ricuperati G., *A che cosa serve l'arte*, Marsilio Editori, Venezia 2023.

Obrist, H.U., *Vite degli artisti, vite degli architetti*, UTET, Milano 2017.

Obrist, H.U., *Unbuilt Roads: 107 Unrealized Projects*, Hatje Cantz, Ostfildern 1997.

Pamuk, O., *Il museo dell'innocenza*, Einaudi, Torino 2009.

Parisi, C., *Musei e democrazia culturale: tra parità ed inclusione verso l'abbattimento delle barriere sociali*, 2024.

Parikka, J., *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Carocci, Roma 2019.

Parikka, J., *What is Media Archaeology?*, Polity, Cambridge 2012.

Paynter, B. et al., *Rooted in the Past, Active for the Future: Museums and Inspiring a New Generation of Citizens*, *Journal of Museum Education*, v43 n2 p137-147, 2018.

Pedrazzi, R., *Futuri possibili. Scenari d'arte e intelligenza artificiale*, Il Mulino, Bologna 2023

Pezzano, T., *Come pensiamo*, Rivista digitale "*Pedagogia più didattica*", Volume 1, Numero 2, Ottobre 2015.

Pinotti, A., *Studio Azzurro, portatore di historia*, pp. 20-24 in *Studio Azzurro, Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023.

Pinotti, A., *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021.

Pinotti, A.; Somaini, A., *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.

Pinotti, A., *Nonumento. Un paradosso della memoria*, Johan & Levi, Monza 2023.

Pinotti, A.; Somaini, A., (a cura di), *Teorie dell'immagine: il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2009.

Pinto, R., *Salon des Refusés*, Skira, Milano 2014.

Pinto R., *Tra arte e letteratura: Il Museo dell'innocenza di Orhan Pamuk* in Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2685>.

Pinto, R., *Nuove geografie artistiche. Le mostre al tempo della globalizzazione*, Postmedia Books, Milano 2014.

Pomian, K., *Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln*, Berlin 1986.

Pomian, K., *Il museo. Una storia mondiale. Volume 1: Dal tesoro al museo*, Torino, Einaudi, 2021.

Pomian, K., *Il museo. Una storia mondiale. Volume 2: L'affermazione europea, 1789-1850*, Torino, Einaudi, 2022.

Pomian, K., *Il museo. Una storia mondiale. Volume 3: Alla conquista del mondo, 1850-2020*, Torino, Einaudi, 2023.

Proudfoot, K., Inductive/Deductive Hybrid Thematic Analysis in Mixed Methods Research, *Journal of Mixed Methods Research*, 2023.

Punako, R., Computer-supported collaborative learning using augmented and virtual reality in museum education. Doctoral dissertation. *Nova Southeastern University*, 2018.

Punch, K.F. & Oancea A., *Introduction research methods in education*, Sage Publications, Thousand Oaks 2014.

Qi, R. C. Three types of student engagement in virtual educational programs of art museums, *ProQuest LLC*, Ph.D. Dissertation, The University of Arizona 2023.

Ramos, Ca; Contador R., *Agora não - Not yet*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa 2011.

Ramos, F., *I would prefer not to. A thesaurus of artists without works* in Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014). <https://hdl.handle.net/1889/2684>.

Ratumbuisang, K.F., Hariyanti, U., Saputro G.E., Abdilah Y.A., Application of collaborative storytelling with virtual museum: Modeling the relationship among pre-service teachers' collaboration and technology acceptance. *Education and Information Technologies*, 29(16), 21943–21963, 2024.

Rogoff, B., *Apprenticeship in Thinking. Cognitive Development in Social Context*, trad. it. *Imparando a pensare. L'apprendimento guidato nei contesti culturali*, Cortina, Milano 2006.

Rosa, P., *En plein air*, in *Studio Azzurro, Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano 2023.

Rossi, V., Trevisani L., *Vorrei ma non posso. L'esperienza del non realizzato nella pratica artistica contemporanea. Un'intervista con Luca Trevisani*, in Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014).

Sabbatucci, G., Vidotto, V., *Storia contemporanea. Dalla Grande Guerra a oggi*, Laterza, Roma 2019.

Salvini, A., *Percorsi di analisi dei dati qualitativi*, UTET, Torino 2015.

Scanlan, J., *Spazzatura. Le cose (e le idee) che scartiamo* [2005], Donzelli, Roma 2006.

Scotti M., *Unbuilt art. Appunti per un dibattito sul non realizzato*, in Ricerche di S/Confine, Dossier 3 (2014).

Sedano, C.I., Sutinen, E., Vinni M., Laine T.H., Designing hypercontextualized games: A case study with LieksaMyst. *Educational Technology & Society*, 15(2), 257–270, 2012.

Semprebon, F., *Architettura e Utopia Contemporanea*, Einaudi, Torino 2024.

Sky, A., Stone, M., *Unbuilt America: Forgotten Architecture in the United States from Thomas Jefferson to the Space Age*, McGraw-Hill, New York 1976.

Spadafora, G., (a cura di), *John Dewey. Una nuova democrazia per il XXI secolo*, Anicia, Roma 2004.

Sposetti, P., Szpunar, G., *Professione educativa e documentazione. L'educatore che scrive: un professionista riflessivo nel contesto della pratica*, Edizioni Junior, Torino 2018.

Studio Azzurro (a cura di), *Fare gli italiani. Una mostra per i 150 anni della storia d'Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011.

Studio Azzurro, *Ambienti sensibili, esperienze tra interattività e narrazione*, Electa, Milano 1999.

Studio Azzurro; Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, Ubulibri, Milano 1988.

Studio Azzurro, *Immagini vive*, Electa, Milano 2005.

Studio Azzurro, Jacques Derrida, Carlo Sini, *Pensare l'Arte - Verità, Figura, Visione*, Trivioquadrivio, Federico Motta Editore, Milano 1998.

Studio Azzurro, *Meditazioni Mediterraneo*, Silvana Editoriale, Milano 2002.

Studio Azzurro. *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011.

Studio Azzurro, *Sensitive City*. Scalpendi Editore, Milano 2010.

Superstudio, *Superstudio 1966-1978*, MAXXI/Quodlibet, Roma 2016.

Szpunar, G., *Dewey, la teoria dell'arco riflesso e la transazione*, in *Giornale italiano della ricerca educativa*, Pensa Multimedia, Lecce 2010.

Szpunar, G., *Idealismo e strumentalismo. Continuità e discontinuità del pensiero di John Dewey*, Nuova Cultura, Roma 2014.

Szpunar, G., *Ricostruire la filosofia. Il rapporto individuo-ambiente nel pensiero di John Dewey*, Aracne, Roma 2004.

Szpunar, G., *Tra filosofia e scienza: John Dewey e il concetto di transizione in Pedagogia in circolo*, Edizioni La Sapienza, Roma 2008.

Thoilliez, B.; Esteban, F.; Reyero D., Civic Education through Artifacts: Memorials, Museums, and Libraries, *Ethics and Education*, v18 n3-4 p387-404, 2023.

Tilden, F., *Interpreting our Heritage*, University of North Carolina Press, North Carolina 2008.

Tisato R., *John Dewey*, in L. Geymonat, *Storia del pensiero filosofico e scientifico*, Vol. 6 *Il Novecento*, Garzanti, Milano 1976.

Valentini, V., *La camera astratta: Tre spettacoli tra teatro e video Studio Azzurro Giorgio Barberio Corsetti*, Ubulibri, Milano 1988.

Valentini, V., (a cura di), *Studio Azzurro, percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995.

Valentini, V., *Bill Viola. Tecnologie dell'intangibile*, Postmedia Books, Milano 2024.

Valentini, V.; Cirifino F.; Rosa P.; Sangiorgi L., *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, in V. Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995.

Wei, L., The Cognitive Basis of Thematic Analysis, *International Journal of Research & Method in Education*, v47 n3 p277-287 2024.

White, P., *Developing research questions* (Second edition), Macmillan education, Palgrave 2017.

Wigley, M., *The Architecture of Deconstruction: Derrida's Haunt*, MIT Press, Cambridge 1993.

Yin, R.K., *Case study research. Design and methods*, Sage publications 2003.

Zanella, F., *Digital archives. Alcune note*, in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3, 2014.
<https://hdl.handle.net/1889/2682>.

Zuliani, G., *Arte e pensiero progettuale*, Quodlibet, Macerata 2014.

Zuliani, S., «Là dove le cose cominciano». *Archivi e musei del tempo presente*, in *Ricerche di S/Confine*, Dossier 3, 2014.

Zumthor, P., *Peter Zumthor Works: Buildings and Projects 1979-1997*, Birkhäuser, Basel 1998.

Sitografia

Artribune, *MoRE is more*, 2018. Disponibile su: <https://www.artribune.com/professioni-e-professionisti/who-is-who/2018/02/more-a-museum-of-refused-and-unrealised-art-projects/>, ultimo accesso agosto 2024.

e-flux, *About Agency of Unrealized Projects*. Disponibile su: <https://aup.e-flux.com/about/>, ultimo accesso agosto 2024.

ETT Solutions, *Vicinato a pozzo Matera*. Disponibile su: <https://ettsolutions.com/progetti/vicinato-a-pozzo-matera/>, ultimo accesso agosto 2024.

Il Sole 24 Ore, *Pompei, l'area archeologica diventa modello di nuova tecnologia*, disponibile su: <https://www.ilsole24ore.com/art/pompei-l-area-archeologica-diventa-modello-nuova-tecnologia-AEcNyCaB>, ultimo accesso agosto 2024.

La Nuova Sardegna, *Nuoro, nuovo campus: via alla progettazione per l'ex mulino Gallisai*, 20 gennaio 2024. Disponibile su: <https://www.lanuovasardegna.it/nuoro/cronaca/2024/01/20/news/nuoro-nuovo-campus-via-alla-progettazione-per-l-ex-mulino-gallisai-1.100458972>, ultimo accesso agosto 2024.

Polo del '900, *Archivio digitale*. Disponibile su: <https://archivi.polodel900.it>, ultimo accesso agosto 2024.

Steingut I., *Identità tradita? Le recenti vicende dell'ex Mulino Guiso Gallisai a Nuoro*. Disponibile su: <http://www.sardegnaoprattutto.com/archives/16282>, ultimo accesso agosto 2024.

Zerza, *Agency of Unrealized Projects*. Disponibile su: <https://www.zerza.com/work/agency-of-unrealized-projects/>, ultimo accesso agosto 2024.